



REGOLAMENTO DI GIOCO DEL FLAG FOOTBALL

EDIZIONE 2024



5 contro 5 – senza contatto
include anche:
FLAG 7v7, BEACH FLAG e FLAG INDOOR

Cambiamenti principali

Questa lista di cambiamenti è limitata ai più importanti per parole chiave:

- Aggiunta la versione di Flag 7v7 (campo da 50x30 yds)
- Aggiunti i requisiti per la superficie di gioco
- Lo 0 è ora un numero di maglia consentito
- Introdotte delle norme relative alle Team Area che siano flessibili in base all'impianto di gioco
- Cambiate le specifiche relative ai pantaloni e alle flag.
- Ridefiniti gli occhiali infrangibili
- Migliorata la definizione di "tuffarsi" (Diving)
- Variazioni circa la lunghezza, l'accorciamento e la gestione dei timeout.
- Aggiunta la perdita del down (LOD) per le penalità di calcio illegale del portatore di palla, alla corsa illegale e gioco illegale di corsa
- La regola relativa al tocco illegale di un proprio lancio si applica ora a tutti i lanci e non solo a quelli del QB.
- E' ora fallo, da parte della squadra in attacco, battere in avanti un lancio all'indietro
- Precisata maggiormente la responsabilità dei contatti tra portatore di palla e difensore (con D.A.)
- Cambiata l'applicazione di falli in occasione dei Touchback
- Estese le penalità che possono essere applicate in occasione delle try
- Ristrutturato il Sommario delle Penalità

Ringraziamenti

Le regole sono state redatte con il supporto di:

Markus Agebrink (SWE), Jim Briggs (IFAF), Jed Brookes-Lewis (GBR), Paul Brownd (NZL), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Kouichirou Hirasawa (JPN), Chris Kämpfe (GER) Stephan Keck (SUI), Matija Klančar (SLO), Matti Mäkräinen (FIN), Filip Maly (CZE), Daryll Nathaniel (MAS), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Elisey Rodriguez (RUS), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin Thalmann (DEN), Omer Sela (ISR), Sebastian Sudholt (GER), Federico Taborda (COL), Ilja Tersteeg (NED), Mariano Gastón Viotto (CHI), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG) e molti altri non menzionati che li hanno assistiti.

Un ringraziamento speciale è dovuto a Jed Brookes-Lewis, Claes Scherwin Thalmann, Chris Kämpfe e Giane Pessoa per il loro lavoro aggiuntivo sulla revisione delle regole.

Nota del Traduttore

Questa è l'ottava edizione del regolamento IFAF Flag Football nella sua versione italiana, aggiornata e tradotta nel miglior modo possibile.

Si ringrazia Riccardo Zampedri per la traduzione.

Chi avesse domande in merito alle regole o alle interpretazioni, è libero/a di interpellare la CT CIA FLAG all'indirizzo flag.cia@fidaf.org

Indice

Prefazione.....	3
Il Codice di Flag Football.....	4
Flag Football	6
Beach Flag.....	6
Indoor Flag.....	6
Variazioni Nazionali	7
Dimensioni del Campo.....	8
REGOLA 1. Il Gioco, Campo, Palla ed Equipaggiamento.....	10
REGOLA 2. Definizioni.....	13
REGOLA 3. Periodi e tempo	19
REGOLA 4. Palla viva, palla morta.....	21
REGOLA 5. Serie dei down.....	22
REGOLA 6. Calci	23
REGOLA 7. Effettuare lo snap e lanciare la palla	24
REGOLA 8. Le signature	27
REGOLA 9. Comportamento dei giocatori.....	29
REGOLA 10. Applicazione delle penalità.....	31
REGOLA 11. Gli arbitri: giurisdizione e doveri	35
REGOLA 12. Challenge	37
Sommario delle penalità.....	38
Segnali degli Arbitri.....	39
Interpretazioni.....	40

Prefazione

Il regolamento viene aggiornato da IFAF per migliorare il livello di sicurezza e la qualità del gioco, e per chiarire il significato e l'intento delle regole dove necessario. I principi che governano tutti i cambi regolamentari richiedono che ogni nuova regola debba:

- essere sicura per i partecipanti;
- essere applicabile a ogni livello dello sport;
- poter essere insegnata dai coach e arbitrata dagli ufficiali di gara;
- mantenere un equilibrio tra l'attacco e la difesa;
- essere interessante per gli spettatori;
- avere un impatto economico non eccessivo;
- e mantenere un po' di affinità con le regole tackle IFAF.

Uno degli obiettivi è tenere le regole il più possibile corte e semplici. Di conseguenza, il regolamento non copre ogni possibile combinazione di situazioni che possono verificarsi in gara. Ai giocatori, ai coach, e agli arbitri è richiesto di interpretare le regole in base ai principi per i quali sono state scritte.

Il Codice del Flag Football è parte integrante delle regole

IFAF richiede che tutte le federazioni affiliate giochino col regolamento IFAF, adottando ove opportuno gli eventuali cambi elencati nel capitolo "Variazioni Nazionali"

Il Codice del Flag Football

Introduzione

Il codice del Flag Football è un codice etico e dovrebbe essere letto accuratamente e osservato. Il codice è una guida per i giocatori, i coach, gli arbitri e chiunque sia responsabile dello spirito del gioco.

Il Flag Football è uno sport non aggressivo, senza contatto, ma non per questo meno competitivo. Si pretendono la correttezza, la sportività e un buon comportamento da parte dei giocatori, coach, arbitri e chiunque interessato al gioco. Non c'è spazio per tattiche scorrette, comportamenti antisportivi o azioni intenzionalmente mirate a causare un infortunio o mancanza di rispetto. Un coach o un giocatore, che provano a trarre un vantaggio aggirando deliberatamente o ignorando le regole, sono inadatti al Flag Football.

Il regolamento prova a proibire tutte le forme di contatto non necessario, tattiche scorrette e comportamenti antisportivi; ciononostante, le regole non possono coprire ogni potenziale situazione. Solamente attraverso i migliori sforzi di giocatori, coach e arbitri, i migliori standard etici possono essere mantenuti

Allenare l'etica

Insegnare di proposito ai giocatori di violare le regole è indifendibile. Allenare a contattare intenzionalmente, colpire o interferire indebolirà anziché fortificare il carattere dei giocatori. Tale insegnamento non solo è sleale nei confronti degli avversari, ma è anche demoralizzante per dei giocatori affidati all'attenzione di un coach, e non ha ragione di esistere nel Flag Football.

Nel rapportarsi con i giocatori sotto la loro custodia, i coach dovrebbe sempre tenere ben presente il peso della grande influenza che hanno, sia in positivo che in negativo. I coach non dovrebbero mai porre il valore di una vittoria sopra quello del carattere e dell'etica dei propri giocatori. La sicurezza e la salute dei giocatori dovrebbero essere sempre al primo posto, e non devono mai essere sacrificate per nessun tipo di prestigio personale o gloria egoistica.

Nell'insegnare il gioco del Flag Football, il coach deve realizzare che esistono precise regole predisposte per proteggere i giocatori e che forniscono delle norme comuni per determinare chi vince e chi perde. Ogni eventuale tentativo di aggirare queste regole, per prendere un vantaggio sleale sull'avversario, o azioni di intenzionale comportamento antisportivo, non hanno ragione di esistere nel Flag Football, e ogni coach colpevole di questi insegnamenti non ha alcun diritto di chiamarsi "coach". Per essere tali, bisogna dare l'esempio, per vincere senza vantarsi e perdere senza rancore. Un coach che opera secondo questi principi non deve avere paura del fallimento, perché il successo di un coach può essere misurato in base a quanto rispetto ha ottenuto dai propri giocatori e avversari.

Sportività

Un giocatore o un coach che violano di proposito una regola sono colpevoli di gioco sleale e comportamento antisportivo, e indipendentemente dal fatto che riescano a non essere penalizzati, portano discredito al buon nome del Flag Football.

Giocatori, coach e arbitri dovrebbero enfatizzare l'eliminazione dell'iniziare un contatto contro un avversario.

Fingere un infortunio è contro l'etica in ogni circostanza. Un giocatore infortunato deve ricevere la massima protezione secondo le regole, ma fare finta di essere infortunati è un comportamento disonesto, antisportivo e contrario allo spirito delle regole.

È illegale parlare con un compagno, avversario o arbitro in modo umiliante, volgare, offensivo o ingiurioso, o in modo da provocare una risposta fisica o verbale dell'avversario.

I coach sono esortati a discutere questo tipo di condotta frequentemente, e a supportare ogni azione degli arbitri atta a controllare questi comportamenti.

Quando gli arbitri applicano una penalità o prendono una decisione, stanno semplicemente svolgendo il loro compito per ciò che hanno visto. Sono chiamati ad arbitrare per mantenere alta l'integrità del gioco del Flag Football, le loro decisioni sono definitive e inappellabili, e dovrebbero essere accettati dai giocatori e dai coach.

Indirizzare verso gli arbitri osservazioni non positive durante la partita, o assumere comportamenti che possono incitare i giocatori e gli spettatori contro gli arbitri è una violazione delle regole e deve essere ritenuta una condotta non degna per chi è coinvolto nel Flag Football.

Principi

Il **principio** più importante delle regole è evitare ogni contatto significativo e di forte impatto.

Il primo aspetto importante **di questo principio** è rendere le flag un bersaglio facile da raggiungere. Al portatore di palla non è consentito usare nulla di più che flag regolari e tattiche legali (lo spinning ad esempio) per impedire l'accesso delle proprie flag all'avversario. Di contro, chi deve strappare le flag deve attuare ogni ragionevole azione per limitare al massimo in contatto mentre rimuove la flag dall'avversario.

Il secondo aspetto fondamentale **di questo principio** riguarda il diritto di posizione e il diritto di traiettoria, che determinano chi è obbligato a evitare il contatto. Come regola generale, la priorità è data all'attacco fino al momento in cui la palla è lanciata o consegnata e alla difesa da quel momento in poi. **Al contrario, la responsabilità di evitare il contatto è condivisa col giocatore avversario.**

Alcuni altri principi sono:

Un blitzzer sacrifica la sua “stance” (postura al momento dello snap, Ndt) **alzando una mano per poter ricevere il diritto di traiettoria**; l’attacco dovrebbe calcolare la traccia del blitzzer in modo da dargli il diritto di traiettoria e evitare di interferire con lui/lei.

Il portatore di palla deve calcolare le azioni del difensore in modo da evitare il contatto con lui/lei.

Le limitazioni sui lanci all’indietro sono parte delle regole per evitare che il gioco assomigli al Rugby

Le penalità e le loro applicazioni non sono perfette; sono frutto di un equilibrio tra una semplicità pratica e un ideale di giustizia perfetta.

Equipaggiamento

È sleale guadagnare un vantaggio utilizzando pantaloni larghi o manomettendo le flag. Usare pantaloni con strisce o di colori differenti, o flag che non contrastano chiaramente con i pantaloni del giocatore, svantaggia gli avversari. Ogni tentativo di trarre vantaggio usando un equipaggiamento illegale deve essere penalizzato dagli arbitri, e coach e giocatori devono essere consapevoli di come questo rispecchi il loro comportamento.

Una squadra con equipaggiamento perfetto (**maglie**, pantaloni e flag) secondo le regole deve essere rispettata di più di una che sacrifica l’attenersi alle regole per il gusto estetico.

Diritto di traiettoria

Il diritto di traiettoria (**e il diritto di posizione**) viene stabilito per dare sia all’attacco che alla difesa la possibilità di giocare lealmente ed evitare contatti non necessari. Questo diritto non deve essere usato a proprio favore per provocare contatto, né prendendo di mira un avversario forzandolo a reagire, né limitando di proposito lo spazio in cui un avversario avrebbe diritto di muoversi secondo le regole. È richiesto e ci si aspetta che ci gioca eviti di interferire con le azioni legali di un avversario. **Colpire intenzionalmente un avversario, anche se con diritto di traiettoria, sarà punito.**

Uso di droghe

L’utilizzo di droghe ad uso non-terapeutico non è in armonia con gli scopi e i principi dell’attività sportiva dilettante ed è proibito.

In nessun caso un coach dovrebbe autorizzare l’uso di droghe da parte dei giocatori o di altre persone della squadra.

I medicinali, gli integratori e le altre sostanze devono essere usati solo quando autorizzato e sotto la supervisione di un medico. I coach devono essere consapevoli che ignorare coscientemente l’abuso di droghe di un giocatore sarà interpretato come supporto e consenso. I coach è richiesto di avere familiarità con l’attuale normativa IFAF circa l’uso di droghe e di contribuire al miglioramento.

Flag Football 5 v 5 (Campo “regolare” da 50 x 25 yds)

Le regole IFAF del Flag Football sono basate sul regolamento IFAF Tackle Football, ma più sintetiche e più semplici. La struttura del regolamento ricalca quella del regolamento tackle, ma il contenuto e la numerazione non sempre corrispondono. Il regolamento IFAF Flag Football copre tutto ciò che permette di giocare a flag football senza che sia necessario il riferimento del regolamento del Tackle Football. Anche se il regolamento per intero consta di oltre 60 pagine, le parti fondamentali per capire lo spirito del gioco sono meno di metà.

Il Flag Football ha molte definizioni addizionali (le no-running zone, la middle line, i blitz, i falli di “ostruzione, contattare e Mirare (Aiming)”, il “flag pull”, il Saltare, il dipping, lo spinning, il tuffarsi, il diritto di posizione e il diritto di traiettoria) e le relative regole. D’altro canto, non ci sono caschi, protezioni, calci, blocchi e placcaggi. Tutto ciò rende il Flag Football uno sport somigliante, ma distinto, con maggiore velocità e meno infortuni. Complessivamente, si ritiene che il Flag Football sia uno sport veloce orientato ai lanci.

Il flag football è uno sport senza contatto. Non è permesso bloccare, placcare né calciare.

Flag Football 7 vs 7 (Campo “grande” da 50 x 30 yds)

Le partite di Flag Football 7 vs 7 dovranno essere giocate con le stesse regole del Flag Football con i seguenti cambiamenti:

- R 1-1-1 La larghezza del campo è portata a 30 yard.
- R 1-1-1 Le squadre avranno non più di 7 giocatori. I roster avranno un massimo di 20 giocatori. Ogni riferimento a questi numeri nel regolamento deve essere modificato di conseguenza.

Beach Flag 4 vs 4 (campo “piccolo” da 25 x 25 yds)

Il Beach Flag dovrà essere giocato con le stesse regole del Flag Football con i seguenti cambiamenti:

- R 1-1-1 Le dimensioni del campo sono ridotte a 25 yard senza middle line.
- R 1-1-1 Larghezza delle linee: 2 pollici (5 cm), la tracciatura deve essere fatta con bande elastiche e solide
- R 1-1-1 Le squadre avranno non più di 4 giocatori. I roster avranno un massimo di 10 giocatori. Ogni riferimento a questi numeri nel regolamento deve essere modificato di conseguenza.
- R 1-3-2 Qualsiasi tipo di scarpe sarà proibito.
- R 3-1-1 La palla sarà messa in gioco con uno snap dalla propria linea della 1-yard.
- R 3-2-1 Il tempo totale di gioco sarà 30 minuti, divisi in 2 tempi da 15 minuti ognuno.
- R 3-2-5 Le variazioni al tempo di gioco della Regola 3-2-5 sono ridotte all’ultimo minuto dei tempi.
- R 3-3-4 Un timeout caricato non dovrà andare oltre i 30 secondi.
- R 7-1-3 Il limite di tempo per effettuare un lancio è ridotto a 5 secondi.
- R 7-1-4 La distanza per effettuare un blitz è ridotta a 5 yard.
- R 8-3-3 Dopo la try, la palla sarà messa in gioco dall’avversario dalla propria linea della 1-yard.
- R 8-4-2 Dopo una safety, la palla sarà messa in gioco dall’avversario dalla propria linea della 1-yard.
- R 8-5-2 Dopo un touchback, la palla sarà messa in gioco dall’avversario dalla propria linea della 1-yard.

Flag Indoor (qualunque modalità di gioco)

Il Flag Indoor dovrà essere giocato con le regole del Beach Flag o, in caso di struttura che sia sufficientemente ampia, con le regole del Flag Football o del Flag 7 vs 7.

Le dimensioni del campo per il Flag Indoor devono essere il più simili e in linea con il tipo di regolamento utilizzato. La tracciatura deve essere fatta con delimitatori morbidi (“cinesini” o simili) e prevedere i piloncini. L’area di sicurezza deve essere garantita.

Sono consentite tutte le tipologie di scarpe ritenute idonee in base alla superficie della struttura.

Variazioni Nazionali

La sezione “Variazioni Nazionali” permette ai comitati organizzatori di adattare uno o più variazioni specifiche, per essere più flessibili nell’organizzazione, pur mantenendo gli elementi centrali del regolamento.
L’organizzatore della partita/torneo/campionato può modificare una o più regole come segue:

Flag Football:

- R 1-1-1 Le dimensioni del campo possono essere variate in relazione al terreno di gioco ed all’età dei partecipanti.
La lunghezza e la lunghezza di metà campo possono essere uniformemente aumentate o diminuite fino a 5 yard. I cambiamenti della lunghezza devono essere fatti relativamente alla metà del campo (ad esempio, se devono essere aggiunte 5 yard, ogni metà campo sarà lunga 27.5 yard più le end zone).
NOTA: Il massimo per un campo regolare è 60 yard (54,90 metri) per 30 yard (27,45 metri), il minimo è 40 yard (36,60 metri) per 20 yard (18,30 metri).
La larghezza massima per un campo grande (7vs7) è 35 yard (32,05 metri), la minima è 25 yard (22,90 metri).
Le proporzioni di ogni metà campo devono continuare a corrispondere approssimativamente a un quadrato, o a un rettangolo per il Flag 7 vs 7.
Le end zone potranno essere accorciate sino ad un minimo di 8 yard (7,30 metri).
Non è possibile variare l’area di sicurezza.
- R 1-1-1 Le segnature obbligatorie possono essere le side line, le goal line e le end line.
- R 1-1-1 I piloncini o i coni piatti possono essere solo raccomandati.
- R 1-1-1 L’indicatore del down può essere solo raccomandato.
- R 1-1-1 Il tabellone dei punteggi può essere solo raccomandato.
- R 1-1-1 Il numero di giocatori delle squadre può essere superiore a 15.
- R 1-1-1 Le squadre possono avere giocatori di sesso diverso.
- R 1-1-4 Gli arbitri possono essere solo raccomandati.
- R 1-2-1 La palla di gioco non è necessario che sia in pelle naturale.
- R 1-2-2 In gare miste, può essere usata la palla di dimensione “youth”.
- R 1-3-1 Le flag possono essere diverse dal tipo sonic e/o pop nelle partite giovanili.
- R 1-3-1 Il paradenti può essere reso obbligatorio
- R 1-3-2 I copricapi possono essere autorizzati, se non mettono a rischio l’incolumità degli altri giocatori.
- R 3-1-4 L’organizzatore del torneo può decidere il criterio per la determinazione della classifica se il sistema per lo spareggio non è ritenuto appropriato, ma si consiglia di utilizzare il sistema ufficiale per l’equità e la facilità d’uso.
- R 3-2-1 Il tempo di gioco può essere variato in relazione alla competizione o all’età dei partecipanti.
- R 3-2-5 Le variazioni al tempo di gioco della Regola 3-2-5 possono essere ridotte all’ultimo minuto dei tempi.
- R 3-3-2 Il numero dei timeout può essere variato.

Beach flag (in aggiunta ai cambi del Flag Football):

- R 1-1-1 Le dimensioni del campo possono essere variate in relazione al terreno di gioco ed all’età dei partecipanti
allo stesso modo del Flag Football.
NOTA:
Il massimo per è un campo *piccolo* è 30x30 yard (27,45 metri), il minimo è 20x20 yard (18,30 metri).
- R 1-1-1 La tracciatura del campo può essere fatta con piloncini o coni piatti.
- R 1-1-1 La squadra può avere più di 10 giocatori a roster.
- R 5-1-1 Il numero di down potrà essere ridotto a 3.

Altre regole non dovranno essere modificate per le gare competitive.

Si consiglia fortemente di non alterare queste regole e giocare uno sport differente nelle gare non-competitive.

Dimensioni del Campo

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

La superficie del campo di gioco deve essere compatta, piatta e libera da ogni ostacolo.

Le misure verranno prese sulla parte interna delle linee. La goal line è parte dell'end zone.

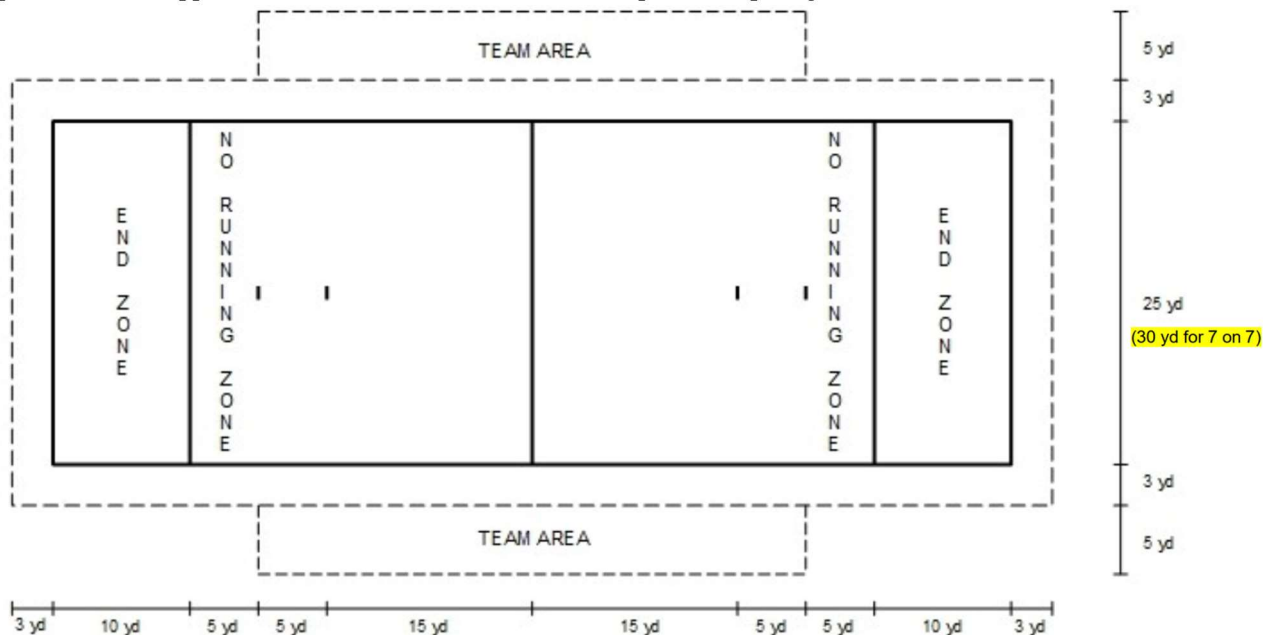
Flag Football:

Campo di gioco: lunghezza 50 yard (45,75 m), end zone 10 yard (9,15 m), larghezza 25 yard (22,90 m).

La spazio complessivo richiesto per un campo, inclusa l'area di sicurezza è di: 76 yard (69,55 m) x 31 yard (28,40 m).

Larghezza delle linee: 4 pollici (10 cm).

Se si utilizzano linee temporanee, queste devono essere piatte, solide e saldamente fissate al terreno con picchetti a testa piatta (Ndt non appuntiti, non devono essere in alcun modo pericolosi per i giocatori)



Le linee per la try da 1 e 2 punti devono essere lunghe 1 yard (0,9 m), e i punti medi saranno rispettivamente a 5 yard (4,57 m) e il secondo a 10 yard (9,15m) dal punto centrale della goal line.

Le no-running zone dovranno essere identificate con dei coni piatti sulle side line e/o da linee tratteggiate.

I Piloncini o dei coni piatti devono essere posti agli angoli delle 8 intersezioni delle side line con le goal line ed end line.

Dei coni piatti possono essere posti alle intersezioni delle side line con la middle line e le no-running line e all'intersezione dell'asse longitudinale del campo con l'area di sicurezza

L'area di sicurezza deve essere di 3 yard (2,75 m) al di fuori delle side line e delle end line, e deve essere sullo stesso piano rispetto al campo di gioco e nelle stesse condizioni. Non è obbligatorio segnare l'area di sicurezza e le team area ma devono essere rispettate da tutti i partecipanti. Se due campi sono adiacenti, la distanza minima tra i due è di 6 yard (5,50 m) **senza team area.**

Un down marker verrà utilizzato a 2 yard fuori dalla side line opposta alla tribuna principale.

Potrà essere utilizzata una catena di 7 yard (6,40 m), a distanza di 2 yard dalla side line dal lato della tribuna principale.

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

Gare di Campionati Internazionali

Per le gare di Campionati Internazionali, vi sono degli ulteriori requisiti per la tracciatura del campo:

Linee ogni 5 yard, da side line a side line, che terminano a 4 pollici (10 cm) all'interno rispetto ad esse. Queste linee devono essere tracciate tratteggiate, lunghe 1 yard (0,90 m) con 0,5 yard (0,45 m) di interruzione.

Estensioni delle “yard line” lunghe 1 yard (0,90 m) ad ogni yard, lungo l’asse longitudinale del campo e presso entrambe le side line, poste a 4 pollici (10 cm) all’interno rispetto alle stesse, nel tratto tra le due goal line.

Numeri sulla linea delle 10 e delle 20 yard, con un'altezza di 1 yard (0,90m) a una distanza di 3 yard (2,70 m) all'interno di entrambe le side line

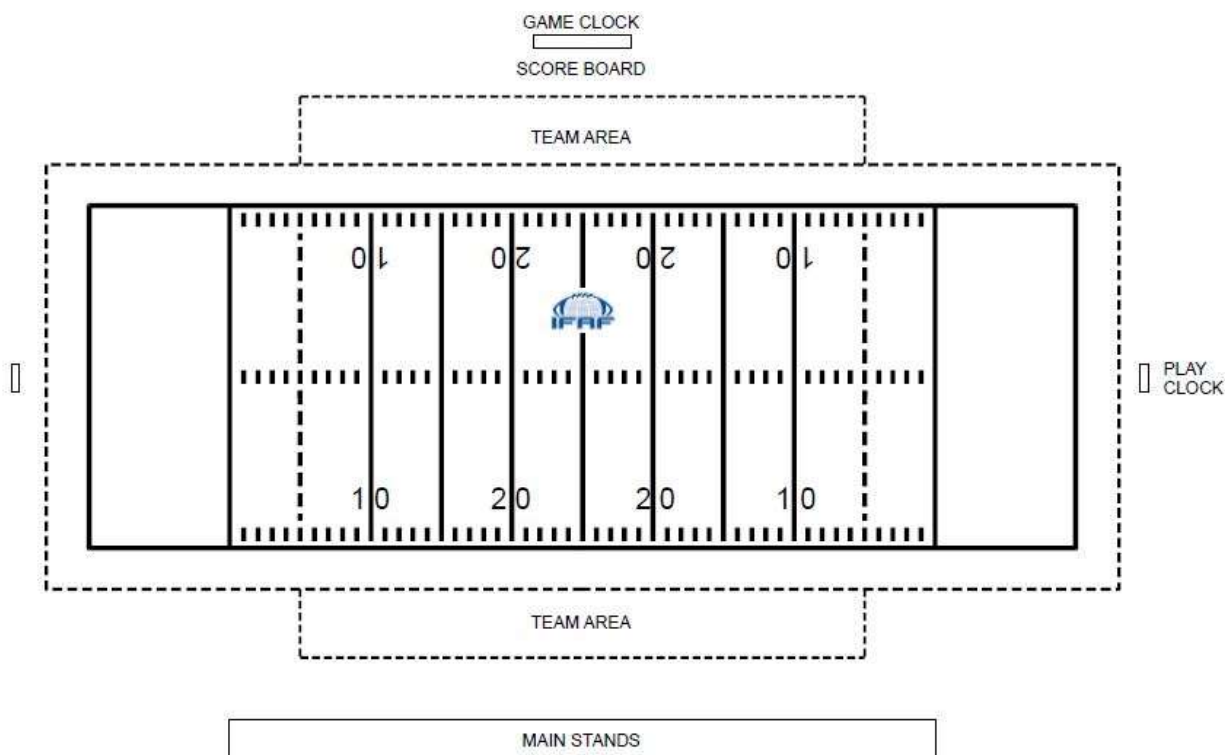
Le team area devono essere tracciate.

Ci devono essere i piloncini in tutte le 10 intersezioni tra le side line con la middle line, le goal line e le end line, e non c'è la necessità di coni per l'asse longitudinale.

Un logo IFAF con una lunghezza minima di 5 yard a cavallo della middle line. Un cronometro di gara dovrà essere posizionato opposto alla tribuna principale, almeno 1 yard (0,90m) fuori dall'area di sicurezza.

Il cronometro ufficiale di gare sarà tenuto dagli arbitri in campo e il cronometro visibile dovrà essere corretto se necessario. Il cronometro di gara dovrà essere combinato con il tabellone per i punteggi e potrà mostrare informazioni aggiuntive come il nome delle squadre, i timeout e il down e la relativa distanza.

Ad entrambe le estremità del campo, dovranno esserci due play clock. Questi orologi dovranno essere posizionati lungo l'asse longitudinale del campo almeno 1 yard (0,90m) fuori dall'area di sicurezza ma a non più di 5 yard (4,5 m) lontana dall'end line e ad un'altezza compresa tra 2 e 5 yard (1,80 – 4,50 m) dal terreno.



Beach Flag:

La superficie del terreno di gioco sarà in sabbia e non dovrà essere compatta.

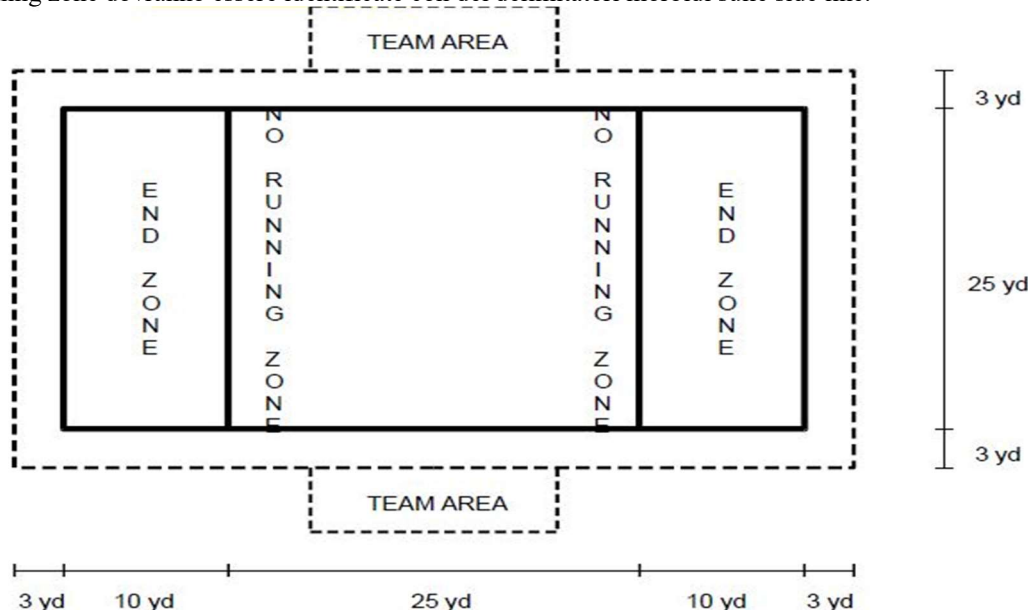
Campo di gioco: lunghezza 25 yard (22.90 m), end zone 10 yard (9,15 m), larghezza 25 yard (22,90 m).

Lo spazio complessivo richiesto per un campo, inclusa l'area di sicurezza è di: 51 yard (46.70 m) x 31 yard (28,40 m).

Larghezza delle linee: 2 pollici (5 cm), la tracciatura delle linee deve essere fatta con bande solide, saldamente fissate al terreno con picchetti a testa piatta (Ndt non appuntiti, non devono essere in alcun modo pericolosi per i giocatori).

Area di sicurezza come per un campo di Flag Football.

Le No-running zone dovranno essere identificate con dei delimitatori morbidi sulle side line.



Per le gare di Campionati Internazionali non vi è necessaria una tracciatura aggiuntiva, ma devono essere usati il cronometro di gara, il play clock e il tabellone per i punteggi, oltre ai piloncini al posto dei delimitatori.

REGOLA 1. Il Gioco, Campo, Palla ed Equipaggiamento

SEZIONE 1. Aspetti Generali

ARTICOLO 1. Il Gioco

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

Le squadre possono giocare con un numero di giocatori inferiore. Se però manca più di un giocatore rispetto al numero stabilito, la partita è sospesa a causa della squadra che non può schierare il numero minimo.

Il roster di una squadra è composto da massimo 15 giocatori (5 in campo e 10 sostituti).

Le squadre devono schierare solo giocatori dello stesso genere.

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 Coach

Ogni squadra designerà al Referee non più di 2 giocatori come suoi capitani in campo e non più di 2 coach.

Solamente questi capitani e coach possono fare domande al Referee in merito a chiarimenti regolamentari, prendere decisioni per la squadra o richiedere un challenge.

SEZIONE 2. La Palla

ARTICOLO 1. Specifiche

La palla deve essere composta da quattro pannelli di cuoio a superficie granulare, di color cuoio naturale, con otto lacci equidistanti, ed essere nuova o quasi nuova, senza alterazioni.

La palla deve essere uno sferoide prolato di regolari dimensioni, e gonfiata a una pressione compresa tra 12½ e 13½ psi (libbre per pollice quadrato) (0,85 – 0,95 bar).



Dimensioni	Regular	Youth	Junior
Lunghezza	11.00 - 11.50 pollici (27,9 – 29,2 cm)	10.50 - 11.00 pollici (26,7 – 27,9 cm)	10.25 - 10.75 pollici (26,0 – 27,3 cm)
Lunghezza della circonferenza (asse maggiore)	27.00 - 28.00 pollici (68,6 – 71,1 cm)	26.00 - 27.00 pollici (66,0 – 68,6 cm)	25.00 - 26.00 pollici (63,5 – 66,0 cm)
Diametro	6.25 - 6.75 pollici (15,9 – 17,2 cm)	6.00 - 6.50 pollici (15,2 – 16,5 cm)	5.75 - 6.25 pollici (14,6 – 15,9 cm)
Lunghezza della circonferenza (asse minore)	20.00 - 21.00 pollici (50,8 – 53,3 cm)	19.00 - 20.00 pollici (48,3 – 50,8 cm)	18.00 - 19.00 pollici (45,7 – 48,3 cm)
Peso	14 - 15 once (400 – 425 g)	12 - 13 once (340 – 370 g)	11 - 12 once (310 – 340 g)

Ogni squadra può decidere di usare il proprio pallone, se ritenuto legale. È legale marchiare la palla per indicarne la proprietà.

ARTICOLO 2. Dimensioni

Per le partite maschili o miste, saranno usate palle di misura Regular.

Per le partite femminili, saranno usate palle di misura Youth.

Per le partite under 16, saranno usate palle di misura Youth. Non è obbligatorio che siano di pelle.

Per le partite under 13, saranno usate palle di misura Junior. Non è obbligatorio che siano di pelle.

SEZIONE 3. Equipaggiamento

ARTICOLO 1. Equipaggiamento Obbligatorio

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.

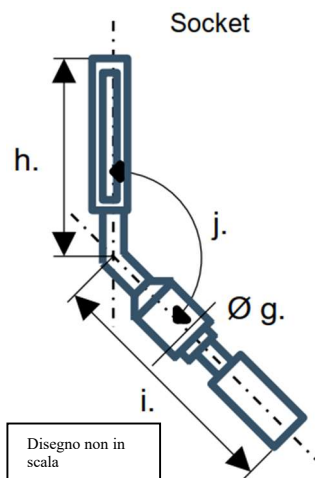
- I giocatori di una squadra devono indossare maglie dello stesso colore, taglio e design. Le maglie devono coprire tutto il corpo, essere infilate nei pantaloni ed avere sulla schiena una numerazione araba con colore contrastante ed alta almeno 6 pollici (15 cm). Tutti i giocatori di una squadra devono avere numeri differenti, compresi tra 0 e 99. Le maglie non possono essere nastrate (*taped*) o legate in alcun modo.
- I giocatori di una squadra devono indossare pantaloni dello stesso **unico singolo colore, con le eccezioni della marca, loghi o numeri sul lato frontale di ogni gamba con una grandezza massima di 4x4 pollici (10x10 cm)**. I pantaloni devono avere lo stesso taglio e design, senza tasche, borchie o cerniere. I giocatori non possono nastrare od in altro modo modificare i loro pantaloni per attenersi alle regole. Le gonne sono illegali.
- I giocatori di una squadra devono indossare una cintura per le flag, fissa e stretta in vita, con supporti cavi "pop" (pop-socket) e 2 flag identiche. Il giocatore deve fare ogni sforzo per avere una flag per **ogni lato della vita del giocatore**.
I supporti cavi (*socket*) devono essere posti con l'attacco che guarda verso il basso e verso l'esterno. Le flag devono essere chiaramente visibili, essere libere da impedimenti e non possono essere coperte in alcun modo dalla divisa del giocatore e tutti i colori devono essere **contrastanti con il colore dei pantaloni**. Le flag e i supporti cavi non possono essere lubrificati, incollati o alternati in nessun modo. Ogni eventuale giocatore che alteri di proposito le proprie flag sarà espulso dalla partita. **A.R. 1c-3-I-I-IV**
- Se obbligatorio, i giocatori che utilizzano un paradenti intra-orale devono averlo di colore visibile e senza parti che sporgano più di mezzo pollice (1,25 cm) fuori dalla bocca. L'uso del paradenti è fortemente raccomandato.

ARTICOLO 2. Specifiche delle flag

Sia le flag che i supporti cavi devono essere ognuno fatti dello stesso materiale nello stesso colore senza bordi taglienti. Tutti i parametri devono essere rispettati in un range di temperatura compreso tra 0° e 30° C.

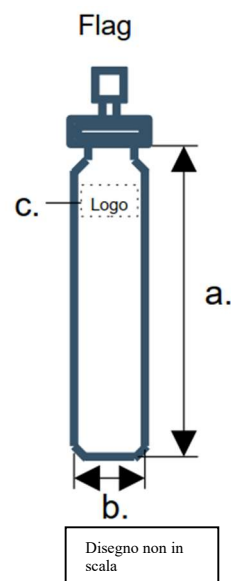
Flag:

- Lunghezza dal supporto (socket): 15 – 16 pollici (38.1 – 40.6 cm).
- Larghezza: 1.8 – 2.1 pollici (4.6 – 5.3 cm).
- Marchio o logo: nel quarto superiore, di dimensioni massime di 2x3 pollici (5,1 x 7,6 cm).
- Spessore: da 0,02 a 0,10 pollici (0,5 – 2,5 mm).
- Peso: minimo 0,4 once (11 g) senza supporto (socket).
- Resistenza allo strappo: minimo 300 Newton quando attaccata al supporto cavo della flag (correlata a una massa di 66 libbre o 30 kg)



Supporto: (socket – pop)

- Diametro esterno: 0.7 – 1 pollice (1.8 – 2.5 cm).
- Lunghezza del passante per la cintura: dall'apice all'angolo 1,4 – 1,6 pollici (3,6 – 4,1 cm) in asse.
- Lunghezza del supporto per la flag: dall'angolo al fondo 2,4 – 2,6 pollici (6,1 – 6,6 cm).
- Ampiezza dell'angolo: 130° - 140°.
- Forza dello strappo (pull-off): massimo 100 Newton per partite di adulti (uomini, donne, misti), massimo 50 per tutte le altre partite (correlata a una massa di 10/5 kg o 22/11 libbre).



NOTA: Se si usano flag fissate con Velcro o altri materiali, le specifiche per le flag devono comunque essere rispettate e il fissaggio deve essere facilmente removibile con una forza massima di 50 Newton.

ARTICOLO 3. Equipaggiamento illegale

- a. Scarpe con tacchetti lunghi più di mezzo pollice (1,25 cm), affilati o appuntiti in ogni modo o fatti di qualunque materiale metallico.
- b. Qualunque tipo di paraspalle, casco o copricapo (cappellini, bandane, *skullcap* o simili).
- c. Qualunque tipo di equipaggiamento protettivo che metta a rischio l'incolumità degli altri giocatori (ad esempio, supporti per le ginocchia che espongono parti rigide e possibilmente pericolose).
- d. Qualunque tipo di occhiali e montature fatto di materiali che si possano rompere o scheggiarsi.
NOTA: Sono ammessi occhiali sportivi certificati, fatti di materiali sintetici che rispettano specifiche tecniche standard.
- e. La gioielleria non può essere indossata o, se impossibile toglierla, deve essere completamente coperta.
- f. Qualunque aggiunta alla divisa, come asciugamani o scaldamani.
- g. Materiale adesivo, vernice, grasso o qualunque altra sostanza scivolosa applicata ad una persona o al suo equipaggiamento o aggiunte che interferiscono con la palla o gli avversari.
- h. Qualunque strumento elettronico, meccanico o di altra natura avente lo scopo di comunicare con un coach o con altre persone.

ARTICOLO 4. Certificazione delle squadre

Prima della partita ogni squadra 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 2. Definizioni

SEZIONE 1. Aree e linee

ARTICOLO 1. Il campo

Il campo è l'area compresa tra la zona di sicurezza e lo spazio sopra di esso.

ARTICOLO 2. Il terreno di gioco

Il terreno di gioco è l'area compresa dalle linee esterne (side line ed end line), escluse le end zone.

ARTICOLO 3. End Zone

Le end zone sono le aree di 10 yard poste alle due estremità del campo comprese tra le end line e le goal line.

ARTICOLO 4. No-Running Zone

Le No-Running Zone sono quelle aree profonde 5 yard poste ad entrambe le estremità del campo di fronte alle goal line.

ARTICOLO 5. Goal Line

Le goal line, una per ciascuna squadra, saranno poste alle estremità opposte del campo di gioco. Le goal line e i piloncini della goal line sono dentro l'end zone. Ciascuna goal line è parte di un piano verticale che separa l'end zone dal campo di gioco e si estende oltre le side line. La goal line di una squadra è quella che sta difendendo.

ARTICOLO 6. Middle Line

A metà distanza tra le goal line c'è la middle line. La metà della middle line sarà la line to gain per la nuova serie di down e di seguito sarà abbreviata in middle.

ARTICOLO 7. In campo e fuori campo

L'area inclusa tra le side line e le end line è in campo e l'area circostante, comprendente le side line e le end line, è fuori campo.

ARTICOLO 8. Team Area

Le team area sono poste all'esterno dell'area di sicurezza (3 yard fuori dalla side line) e comprese tra le linee delle 5 yard lunga lungo le side line con una profondità di 5 yard (4,58 m).

Se c'è un conflitto con l'area di sicurezza, allora le team area devono essere spostate in altre zone.

Se, a causa di limitazioni dello spazio a disposizione, è necessario posizionare altrove le team area rispetto alla loro posizione normale, entrambe le squadre devono essere trattate equamente. L'area destinata ad entrambe le squadre deve essere approssimativamente della stessa dimensione, nelle vicinanze del campo e ci deve essere una distanza minima di 10 yard (9,15 m) tra di loro.

Quando le team area vengono posizionate dallo stesso lato del campo, ai coach di entrambe le squadre è consentito muoversi nella loro rispettiva team area, come sempre, e usare l'area di sicurezza tra la loro team area e la linea delle 5 yard fino all'altro lato del campo.

Quando le team area vengono posizionate in qualunque altro luogo, i coach di entrambe le squadre possono muoversi ovunque lungo le side line al di fuori dell'area di sicurezza tra le linee delle 5 yard sui lati opposti del campo; o in caso di spazio insufficiente è possibile consentire ai coach di usare l'area di sicurezza ai opposti lati del campo..

L'uso di materiale elettronico (cuffie, video registratori, smartphone, ecc.) nella team area è legale.

SEZIONE 2. Definizione delle squadre e dei giocatori

ARTICOLO 1. Attacco e Difesa

L'attacco è la squadra che mette in gioco la palla con uno snap; la difesa è la squadra avversaria.

Un giocatore della squadra in attacco può essere uno snapper, un portatore di palla o un ricevitore. Un giocatore della squadra in difesa può essere un blitzzer, un rusher o un difensore.

ARTICOLO 2. Snapper

Lo snapper è il giocatore d'attacco che mette in gioco la palla con uno snap.

ARTICOLO 3. Quarterback

Il quarterback è il giocatore d'attacco che per primo entra in possesso della palla dopo lo snap; è anche il primo portatore di palla.

ARTICOLO 4. Lanciatore

Il lanciatore è un portatore di palla che effettua un lancio legale.

ARTICOLO 5. Portatore di palla

Il portatore di palla è un giocatore in possesso di una palla viva.

ARTICOLO 6. Blitz

Un difensore che si posiziona con ogni parte del proprio corpo oltre 7 yard dalla scrimmage line al momento dello snap può dichiararsi come blitz, con un segnale legale, effettuato alzando chiaramente una mano oltre la testa almeno nell'ultimo secondo prima dello snap. Questo garantisce al blitz il diritto di traiettoria, che ha precedenza rispetto al generale diritto di traiettoria dell'attacco, perché il blitz sta inseguendo il portatore di palla. Per mantenere il diritto di traiettoria, la corsa del blitz dovrà avvenire immediatamente dopo lo snap, rapida e diretta verso l'area dove il quarterback riceve lo snap.

Se un blitz esegue un blitz in ritardo, lentamente, verso un punto differente, cambia direzione durante il blitz o non si muove verso il quarterback, il giocatore perde il diritto di traiettoria, ma potrà partecipare comunque all'azione come ogni altro difensore.

Se un blitz è obbligato a cambiare direzione a causa di un fallo dell'attacco (ostruzione), il blitz non perde il suo diritto di traiettoria per un'ulteriore corsa diretta al punto in cui il quarterback ha ricevuto lo snap.

Un difensore che non effettua un segnale ma che supera legalmente la scrimmage line è definito "rusher".

ARTICOLO 7. Fuori campo

Un giocatore è fuori campo quando qualsiasi parte del proprio corpo tocca qualunque cosa fuori campo al di fuori di un altro giocatore o di un arbitro. La palla, non in possesso di un giocatore, è fuori campo quando tocca qualunque cosa fuori campo.

ARTICOLO 8. Giocatore espulso

Un giocatore espulso è un giocatore che venga dichiarato non più in grado di partecipare ulteriormente alla gara.

ARTICOLO 9. Squadra di casa

Se nessuna delle due squadre gioca sul suo campo di casa o durante un torneo (con più di 2 squadre), la squadra elencata per prima sarà la squadra di casa, l'altra sarà la squadra ospite.

SEZIONE 3. Down, Scrimmage e Classificazione dei Giochi

ARTICOLO 1. Down

Un down è l'unità della gara che inizia con uno snap legale dopo che la palla è stata dichiarata pronta al gioco (*ready for play*) e finisce quando la palla diventa morta. "Tra i down" è un intervallo durante il quale la palla è morta. Un gioco è l'azione tra le due squadre durante un down.

ARTICOLO 2. Scrimmage Line (SL)

Quando la palla è dichiarata pronta al gioco, la scrimmage line per ciascuna squadra è il suo piano verticale che passa attraverso il punto della palla più vicino alla propria goal line e si estende alle side line.

Un giocatore ha attraversato la scrimmage line se una qualunque parte del suo corpo è stata oltre la sua rispettiva scrimmage line.

ARTICOLO 3. Lancio in avanti

Un lancio legale in avanti è l'intervallo tra lo snap e quando il lancio legale in avanti oltre la scrimmage line è completo o intercettato. Qualunque lancio in avanti da dietro la scrimmage line che è incompleto o che viene toccato dalla difesa è considerato un gioco di lancio in avanti.

ARTICOLO 4. Corsa

Una corsa è qualunque azione a palla viva che non sia un lancio legale in avanti.

I lanci completati dietro la scrimmage line sono legali e sono giochi di corsa.

SEZIONE 4. La Palla: viva o morta

ARTICOLO 1. Palla viva

Una palla viva è una palla in gioco. Un lancio che non ha ancora toccato terra è una palla viva in volo.

ARTICOLO 2. Palla morta

Una palla morta è una palla non in gioco.

ARTICOLO 3. Quando una palla è pronta al gioco (*ready for play*)

Una palla morta è pronta al gioco quando la palla è posizionata sul terreno ed il Referee avrà fischiato il *ready for play*.

SEZIONE 5. In avanti, oltre e massimo avanzamento

ARTICOLO 1. In avanti e oltre

“In avanti”, “oltre” oppure “avanti a” evidenziano la direzione verso l’end line della squadra avversaria. “All’indietro” oppure “dietro” evidenziano la direzione verso l’end line della propria squadra.

ARTICOLO 2. Massimo avanzamento

Massimo avanzamento è un termine che indica la fine dell'avanzamento del portatore di palla o del ricevitore in volo di ciascuna squadra e si applica alla posizione della punta più avanzata della palla quando la stessa muore per regola tra le end line (punto di palla morta).

SEZIONE 6. Punti

ARTICOLO 1. Punto di applicazione

Un punto di applicazione è il punto dal quale è applicata la penalità per un fallo.

ARTICOLO 2. Punto di palla morta (PM)

Il punto di palla morta è il punto in cui la palla muore.

ARTICOLO 3. Punto del fallo (PF)

Il punto del fallo è il punto in cui è avvenuto il fallo. Se è fuori campo tra le goal line, è il punto adiacente sulla side line. Se è dietro la goal line, il fallo è in end zone.

ARTICOLO 4. Punto fuori campo

Il punto di fuori campo è il punto in cui la palla muore poiché si trova fuori campo.

SEZIONE 7. Fallo, penalità e violazione

ARTICOLO 1. Fallo

Un fallo è un’infrazione alle regole per il quale è prescritta una penalità secondo il regolamento. Un fallo personale volontario è un’infrazione alle regole così estrema o deliberata da mettere un avversario in pericolo di un infortunio molto grave.

ARTICOLO 2. Penalità

Una penalità è il risultato imposto dal regolamento contro una squadra che ha commesso un fallo e può includere una o più delle seguenti alternative: perdita di yard, perdita del down, primo down automatico o espulsione. Se la penalità impone la perdita del down, il down conterà come uno dei 4 della serie.

ARTICOLO 3. Violazione

Una violazione è un’infrazione alle regole per la quale non è prescritta una penalità e che non annulla la penalità per un fallo.

ARTICOLO 4. Perdita del down (LOD)

“Perdita del down” è un’abbreviazione che significa “perdita del diritto a ripetere un down”.

Una perdita del down sarà applicata solo se il fallo è stato commesso dall’attacco prima di un cambio di possesso di squadra.

ARTICOLO 5. Primo Down Automatico (AFD)

“Primo down automatico” è un’abbreviazione che significa “assegnare all’attacco una nuova serie”.

Un primo down automatico sarà applicato solo se il fallo è stato commesso dalla difesa prima di un cambio di possesso di squadra.

SEZIONE 8. Shift e Motion

ARTICOLO 1. Shift

Uno shift è un cambio di posizione simultaneo da parte di due o più giocatori d’attacco dopo che la palla è pronta per il gioco e prima del successivo snap. Lo shift termina quando tutti i giocatori sono stati fermi per almeno un intero secondo.

ARTICOLO 2. Motion

Una motion è un cambio di posizione di un giocatore d’attacco dopo la fine di uno shift e prima dello snap.

SEZIONE 9. Gestire la palla

ARTICOLO 1. Hand-off (*consegnare la palla*)

Un hand-off è il trasferire con successo il possesso della palla da un giocatore ad un compagno di squadra senza lanciairla. Una finta di hand-off è un qualsiasi movimento del portatore di palla con le mani verso un vicino compagno di squadra che simula il trasferimento del possesso. Una finta di lancio (ad esempio un *pump* o un *pitch* simulato) o un portatore di palla che gira il corpo verso un compagno ma senza movimento delle mani non equivale a una finta di hand-off.

ARTICOLO 2. Lancio

Un lancio è un qualunque atto intenzionale di lanciare la palla in qualunque direzione o lasciata cadere a terra. Un lancio è identificato da un lasso di tempo in cui la palla non è in possesso di alcun giocatore. Un lancio inizia con il rilascio finale della palla da parte del lanciatore, dopo che ha eseguito un movimento intenzionale della mano o del braccio durante il quale ha mantenuto un fermo controllo della palla.

Un lancio continua ad essere tale finché è completato a un giocatore oppure la palla muore.

ARTICOLO 3. Fumble

Un fumble è un qualunque atto che non sia lanciare oppure eseguire con successo un hand-off che risulti in una perdita di possesso da parte di un giocatore.

Un fumble può avvenire solo dopo che un giocatore ha guadagnato il possesso della palla.

ARTICOLO 4. Possesso

Possesso significa tenere fermamente o controllare una palla viva.

Un cambio di possesso di squadra si verifica quando un avversario ottiene il possesso della palla.

ARTICOLO 5. Battere

Battere la palla è colpirla intenzionalmente con la mano oppure con le braccia.

ARTICOLO 6. Calciare

Calciare la palla significa colpirla intenzionalmente con il ginocchio, la parte bassa della gamba o il piede, ed è illegale.

SEZIONE 10. Lanci

ARTICOLO 1. Lancio in avanti e all’indietro

Un lancio in avanti è determinato dal punto dove la palla per prima tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre il punto del lancio. Tutti gli altri lanci sono all’indietro, anche se sono laterali (paralleli alla scrimmage line). Uno snap diventa un lancio all’indietro quando lo snapper lascia la palla. Se lo snapper perde il controllo della palla mentre comincia lo snap, si ha un fallo per snap illegale.

ARTICOLO 2. Attraversa la Scrimmage Line

Un lancio legale in avanti ha attraversato la scrimmage line quando per prima cosa tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre la zona neutrale in campo.

ARTICOLO 3. Ricezione e Intercetto

Una ricezione è l'atto con cui un giocatore stabilisce e mantiene il controllo di una palla viva in volo. Una ricezione di un lancio di un avversario o di un fumble è un intercetto. Un giocatore che salta (ovvero quando nessuna parte del suo corpo tocca il terreno) per fare una ricezione o un intercetto deve avere la palla saldamente in controllo quando per prima cosa tocca il terreno in campo con qualsiasi parte del suo corpo e mantenere il completo controllo della palla attraverso tutto il processo di contatto con il terreno per completare un lancio. Se il giocatore perde il controllo della palla e la palla tocca il terreno prima che il processo della ricezione sia completato, allora non è una ricezione.

ARTICOLO 4. Sack

Un sack è la rimozione di una flag (flag pull) del quarterback dietro la scrimmage line che è in possesso di una palla viva. Un giocatore è in possesso della palla sino a che non l'ha completamente rilasciata.

SEZIONE 11. Holding, Ostruzione, Contatto e Mirare (Aiming)

ARTICOLO 1. Holding

Commettere un holding significa trattenere un avversario o il suo equipaggiamento, senza rilasciarlo immediatamente e avendo un impatto sull'avversario

ARTICOLO 2. Ostruzione

Ostruire significa ostacolare un avversario senza contatto muovendosi sulla sua traiettoria. Un giocatore senza diritto di traiettoria che impedisce ad un avversario di correre la sua traccia o impedisce un blitz legale, sta commettendo ostruzione.

Un giocatore che sta fermo (con il diritto di posizione) non sta commettendo ostruzione, anche se questi sta ostacolando un avversario.

ARTICOLO 3. Contatto

Il contatto è toccare un avversario con un impatto. Toccarlo senza un impatto non è contatto.

ARTICOLO 4. Mirare (Aiming)

Mirare significa prendere di mira e iniziare un contatto con un avversario o correre contro un avversario di proposito, anche se con diritto di traiettoria.

Mirare è ogni contatto intenzionale ed evitabile commesso con eccessivo vigore **contro un avversario**, anche nel tentativo di effettuare un flag pull o mentre prova a prendere la palla durante un lancio.

Mirare (Aiming) è l'azione di attaccare la palla in possesso di un avversario o di strapparla al portatore di palla.

SEZIONE 12. Flag Pull, Proteggere le flag, Saltare, abbassarsi, tuffarsi, girare su sé stessi (spinning)

ARTICOLO 1. Flag pull

Un flag pull è la rimozione di una o più flag da un giocatore avversario utilizzando una o più mani. **Il difensore ha il diritto di muoversi verso il portatore di palla e andare a prendere le flag.**

ARTICOLO 2. Proteggere le flag

Proteggere le flag è il tentativo del portatore di palla di evitare un flag pull coprendo la flag con qualunque parte del suo corpo (mano, braccio o gamba) o con la palla **o muovendo la mano sotto l'anca davanti alla flag prima che vi sia un tentativo di flag pull.**

Proteggere le flag è anche stendere esternamente la mano, con o senza palla, verso l'avversario per rendere più difficoltoso per il difensore raggiungere la flag.

ARTICOLO 3. Saltare

Saltare è un tentativo del portatore di palla di evitare un flag pull facendo leva sul terreno in modo tale da portare le flag ad un livello significativamente superiore rispetto a quella della sua corsa normale. Saltare è una categoria di protezione delle flag ed è illegale.

ARTICOLO 4. Abbassarsi (*dipping*)

Abbassarsi è un tentativo del portatore di palla, attraverso un movimento continuo, di evitare un flag pull piegando le ginocchia e portando le flag ad un livello significativamente inferiore rispetto a quella della sua corsa normale. Abbassarsi è legale.

ARTICOLO 5. Girare su se stessi (*spinning*)

Girare su se stessi (*spinning*) è un tentativo del portatore di palla di evitare un flag pull ruotando sull'asse verticale del proprio corpo. Lo *spinning* è legale se l'altezza delle flag non viene significativamente incrementata. *Spinning* assieme ad abbassarsi è legale, combinato con il saltare è illegale.

ARTICOLO 6. Tuffarsi

Tuffarsi è un tentativo del portatore di palla di evitare un flag pull o rendere l'accesso alla flag più difficoltoso mettendo in avanti la parte superiore del proprio corpo, con o senza saltare, abbassarsi o facendo spinning. Tuffarsi è una categoria di protezione delle flag ed è illegale.

SEZIONE 13. Diritto di posizione e Diritto di traiettoria

ARTICOLO 1. Diritto di posizione

Il diritto di posizione è dato a qualunque giocatore fermo in piedi che mantiene la postura normale per un giocatore senza fare movimenti laterali per cambiare la sua posizione. Un movimento puramente in verticale, compresa una spinta dal terreno, con l'intento di effettuare o ricevere un lancio non fanno perdere il diritto di posizione.

Il diritto di posizione ha una priorità più alta rispetto al diritto di traiettoria, quando si determina chi è colpevole di aver commesso un fallo.

ARTICOLO 2. Diritto di traiettoria

Il diritto di traiettoria viene dato a un giocatore per determinare chi ha stabilito una direzione di movimento in maniera regolare e non altera la sua direzione

Un giocatore con il diritto di traiettoria ha una priorità più alta quando si determina chi è colpevole di un fallo rispetto a tutti gli altri giocatori, tranne quelli con il diritto di posizione.

REGOLA 3. Periodi e tempo

SEZIONE 1. Inizio dei periodi

ARTICOLO 1. Primo tempo

Prima dell'inizio di ogni gara, ogni squadra dovrà annunciare al Referee un massimo di 2 coach e un massimo di 2 capitani.

3 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. La squadra che vince il coin toss sceglierà se mettere in gioco la palla per prima, con uno snap dalla linea delle proprie 5 yard, nel primo oppure nel secondo tempo. L'altra squadra sceglierà quale goal line difendere.

ARTICOLO 2. Secondo tempo

Nel secondo tempo, le squadre difenderanno le goal line opposte rispetto a quelle che hanno difeso nel primo tempo. La squadra che non ha messo la palla in gioco per prima nel primo tempo, lo farà con uno snap dalla propria linea delle 5 yard.

ARTICOLO 3. Tempi supplementari (Overtime)

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

- Dopo 2 minuti di intervallo, il Referee eseguirà un sorteggio come all'inizio della partita. Il vincitore del sorteggio deciderà se iniziare ciascuno dei seguenti periodi in attacco o in difesa. L'altra squadra deciderà quale parte del campo verrà utilizzata.
- Non saranno disponibili timeout di squadra.
- Il primo 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 (non c'è un primo down alla middle line). Qualora la difesa dovesse segnare durante la prima serie (tranne che durante la try), il tempo supplementare termina.
- Ogni squadra mantiene il possesso della palla durante la serie sino a quando segna (compresa la try da 1 o da 2 punti), o finisce la sua serie di down. 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 di squadra durante un down.
- Se dopo il primo periodo (con 2 serie, incluse le try) il punteggio è ancora in parità, il secondo ed i successivi periodi consisteranno in serie in cui ciascuna squadra giocherà una try da 1 punto dalla linea delle 5 yard. L'overtime finirà quando, dopo che è stato giocato un periodo completo, viene meno la situazione di pareggio oppure se la difesa segna durante la prima serie del periodo.
- 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), verranno utilizzati in successione i passi della seguente procedura per determinare la classifica delle squadre:

- Percentuale negli scontri diretti, se tutte le squadre si sono incontrate.
- Differenza punti negli scontri diretti, se tutte le squadre si sono incontrate.
- Maggior punti segnati negli scontri diretti, se tutte le squadre si sono incontrate.
- Differenziale dei punti totali netti.
- Totale punti segnati.
- Sorteggio. *AR 3-1-4-I*

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 tempi.

ARTICOLO 2. Estensione dei periodi

Un periodo sarà esteso sino a che non sarà giocato un down esente da falli a palla viva (senza perdita del down) la cui penalità venga accettata. Se c'è un offset di falli durante un down in cui il tempo finisce, 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 game clock (tempo della partita) e il play clock (25 secondi) saranno tenuti da un cronometro da polso gestito da un arbitro o da un cronometro da stadio gestito da un assistente sotto la direzione di un arbitro.

ARTICOLO 4. Quando parte il game clock

Quando il game clock è stato fermato per regolamento, partirà quando verrà effettuato il successivo snap legale.

Eccezione: il game clock partirà al *ready for play* quando è stato fermato solo per discrezione del Referee o quando una squadra ha commesso un fallo per conservare il tempo.

AR 3-2-4-I-IV

ARTICOLO 5. Quando si ferma il game clock

Il game clock si fermerà quando finisce ogni tempo, per i timeout di squadra, per gli infortuni o a discrezione del Referee.

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

1. Per assegnare un primo down, anche dopo un cambio di possesso di squadra.
2. Per completare una penalità.
3. Quando la palla o un portatore di palla vengono giudicati fuori campo.
4. Quando un lancio o un fumble (in avanti o all'indietro) toccano il terreno.
5. Quando un compagno di squadra di chi ha commesso un fumble tocca la palla.
6. Quando avviene una segnatura e durante la try successiva.
7. Quando viene accordato un timeout di squadra.

Il tempo di gioco rimarrà fermo durante l'estensione di un tempo o i tempi supplementari.

ARTICOLO 6. Running Clock

Se la differenza nel punteggio è di 30 o più punti, dopo un avviso del Referee, il cronometro non si fermerà più nelle situazioni in cui normalmente lo farebbe negli ultimi 2 minuti.

Il Referee dovrà informare entrambe le squadre durante l'avviso dei 2 minuti che il cronometro non sarà più fermato (Running clock significa "tempo che corre", Ndt) per il tempo rimanente.

Dopo l'avviso dei 2 minuti, la gestione del tempo stabilita (tempo standard o running clock) non cambierà anche nel caso in cui la differenza nel punteggio raggiungesse o scendesse sotto i 30 punti. A.R. 3-2-6, I-II

SEZIONE 3. Timeout

ARTICOLO 1. Come sono caricati

Il Referee dichiarerà un timeout quando la partita viene sospesa per qualunque ragione. Ogni timeout sarà caricato ad una delle squadre o definito come timeout arbitrale. [S3]

Il Referee chiamerà un timeout arbitrale se la discussione della decisione da prendere o altre circostanze comportano una significativa quantità di tempo.

ARTICOLO 2. Timeout di squadra

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

Ogni squadra ha diritto a 2 timeout per tempo. I timeout non utilizzati non possono essere portati al periodo successivo.

ARTICOLO 3. Timeout per infortunio

In caso di giocatore/i infortunato/i, qualunque arbitro può chiamare un timeout, ma in questo caso il/i giocatore/i dovrà/anno 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 60 secondi.

Il Referee può accorciare ogni timeout caricato con il consenso di entrambe le squadre.

Gli altri timeout non dovranno essere più lunghi del tempo che il Referee riterrà necessario ad adempiere lo scopo per cui sono stati chiamati.

Il Referee avviserà entrambe le squadre quando qualunque timeout sarà terminato e 5 secondi più tardi dichiarerà la palla ready for play (R 3-3-4-I).

ARTICOLO 5. Avvisi del Referee

Il Referee avviserà tutti i coach quando mancheranno due minuti o meno al termine di un tempo e la palla è morta o non appena lo diventa. Il game clock verrà fermato per la notifica. AR 3-3-5-I-II

REGOLA 4. Palla viva e 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 side line ed in linea col punto dove la palla è diventata morta per regola, dove viene posizionata a seguito dell'applicazione di una penalità accettata o dove viene assegnata una nuova serie.

Dopo che una palla morta è *ready for play*, diventa una palla viva con l'inizio di uno snap legale.

Uno snap eseguito illegalmente o prima che sia *ready for play* rimane palla morta.

Un fallo che avviene prima che venga eseguito uno snap (delay of game, encroachment, falsa partenza, creare confusione nei segnali dell'attacco, segnale illegale del blitz) manterrà la palla morta.

ARTICOLO 2. Palla viva diventa morta

Una palla viva diventa morta per regolamento e un arbitro fischierà quando:

- a. La palla è fuori campo.
- b. Il portatore di palla è fuori campo.
- c. Qualunque parte del corpo del portatore di palla, eccetto le sue mani o piedi, toccano il terreno. *A.R. 4-1-2-I*
- d. Un portatore di palla simula di toccare il terreno con il ginocchio.
- e. Un lancio o un fumble (in avanti o all'indietro) toccano il terreno.
- f. Un compagno di squadra di chi commette un fumble tocca la palla.
- g. Un giocatore viene in possesso della palla con meno di 2 flag. *A.R. 4-1-2-II*
- h. Un giocatore, con flag non posizionate correttamente, è in possesso della palla, e lo stesso giocatore è responsabile della situazione.
- i. C'è un touchdown o un touchback o una safety o viene segnata una try.
- j. Accade un fallo che fa morire la palla (calcio illegale e 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 di rigiocare il down.

REGOLA 5. Serie dei down

SEZIONE 1. Una serie: iniziata, interrotta, riguadagnata

ARTICOLO 1. Quando assegnare una serie

Una serie di 4 scrimmage down consecutivi sarà assegnata alla squadra che deve rimettere in gioco la palla con uno snap all'inizio di ogni tempo ed in seguito ad una segnatura (inclusa la try), un touchback oppure un cambio di possesso di squadra. [S8]

Una nuova serie sarà assegnata alla squadra in attacco se:

- a. È in possesso legale della palla oltre la middle (dopo l'applicazione di qualunque penalità accettata a palla viva), quando la palla è dichiarata morta ed è la prima volta in questa serie che ciò accade. Se un gioco successivo o una penalità riportano la palla dietro la middle e la palla viene poi avanzata oltre la middle per la seconda volta durante la stessa serie, non verrà assegnato un nuovo primo down. *AR 5-I-I-I-II*
- b. Una penalità accettata risulta in o 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 segnato o non ha ottenuto un nuovo primo down.

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

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 durante un down prima di un qualunque cambio di possesso di squadra, 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 la 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 dopo l'applicazione della penalità.

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

Se avviene 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 di una penalità lasci la palla oltre la middle oppure la 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, il down precedente sarà rigiocato.

REGOLA 6. Calci

SEZIONE 1. Calciare

ARTICOLO 1. Calcio illegale

Il portatore di palla non potrà calciare intenzionalmente la palla. Questo è un fallo che fa morire la palla.

AR 6-1-1-**I-II**

PENALITÀ - 5 yard, **anche perdita del down**, applicata dal punto del fallo. [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]

Nota: Se viene effettuato uno snap dopo il *ready for play* ma prima che gli arbitri siano pronti, qualunque arbitro deve fermare il gioco immediatamente senza penalità e il Referee farà ripetere il down. È compito del Referee dichiarare la palla *ready for play* solo quando tutti gli arbitri sono pronti e in posizione.

PENALITÀ - La palla rimane morta, 5 yard, applicata dal punto di palla morta [S19].

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

PENALITÀ - La palla rimane morta, 5 yard, applicata dal punto di palla morta [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 dello snap.

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

Eseguire uno snap legale significa consegnare alla mano oppure passare la palla all'indietro dalla sua posizione sul terreno con un movimento veloce e continuo della/e mano/i che risulta in una perdita di possesso della palla. 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 - La palla rimane morta, 5 yard, applicata dal punto di palla morta [S19].

ARTICOLO 3. Obblighi per la squadra in attacco

Non c'è un numero minimo di giocatori sulla scrimmage line al momento dello snap.

- a. Dopo che lo snapper ha toccato la palla e prima che effettui lo snap tutti i giocatori dell'attacco devono essere in campo e dietro la propria scrimmage line (fallo di encroachment)
- b. L'attacco deve aver completato la propria prima shift o ogni eventuale shift successiva prima che venga effettuato lo snap. AR 7-1-3-I
- c. Nessun giocatore della squadra in attacco potrà fare una falsa partenza o alcun movimento brusco che simuli l'inizio dell'azione.

PENALITÀ - La palla rimane morta, 5 yard, applicata dal punto di palla morta [S19].

- d. Quando inizia lo snap, un giocatore dell'attacco può essere in motion, ma non può muoversi verso la goal line avversaria. Si ha una shift illegale quando al momento dello snap ci sono due o più giocatori che si muovono. AR 7-1-3-II

PENALITÀ - 5 yard, applicata dalla scrimmage line [S19].

- e. Il quarterback non può correre con la palla oltre la scrimmage line, a meno che la palla non sia stata in possesso di un altro giocatore e poi restituita al quarterback o sia stata toccata in volo da un difensore. AR 7-1-3-III-VII
- f. Quando viene eseguito uno snap sulla o dentro 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 portatore di palla subiscono un flag pull dietro la scrimmage line prima che un gioco di lancio in avanti sia stato completato, non c'è fallo di corsa illegale AR 7-1-3-III-V

PENALITÀ - 5 yard, anche perdita del down, applicata dalla scrimmage line [S19].

- g. Il quarterback ha 7 secondi per lanciare la palla o fare un hand-off dopo lo snap. Se questo limite viene superato, la palla diventa morta sulla scrimmage line.

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 difensori devono essere in campo e dietro la propria scrimmage line (offside) AR 7-1-4-I
- b. Dopo che la palla è dichiarata *ready for play* nessun difensore può toccare la palla finché lo snap non viene completato.
- c. Nessun difensore potrà usare parole oppure segnali che disorientano gli avversari quando si preparano a mettere la palla in gioco.
- d. Un massimo di 2 giocatori può dichiararsi come blitz. Se un giocatore che esegue il segnale si trova a meno di 7 yard dalla scrimmage line o se un giocatore effettua un segnale non valido o se più di 2 giocatori contemporaneamente tengono alzata la propria mano dopo che lo snapper ha toccato la palla, si ha un fallo per segnale illegale. AR 7-1-4-II-VII

PENALITÀ - La palla rimane morta, 5 yard, applicata dal punto di palla morta [S18].

- e. Tutti i difensori che si trovano interamente a 7 yard o più dalla scrimmage line allo snap possono superare la scrimmage line molteplici volte, finché la palla non muore. Non è richiesto ai giocatori che richiedono il diritto di traiettoria di dichiararsi come blitz e tutti i giocatori a 7 yard o più dalla scrimmage line allo snap possono portare pressione al quarterback durante l'azione.
- f. Tutti i difensori a meno di 7 yard dalla scrimmage line allo snap devono rimanere dietro la loro scrimmage line fino a che non è stato eseguito un hand-off, è stata eseguita una finta di hand-off oppure il quarterback ha lanciato la palla.

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

ARTICOLO 5. Hand-off

- a. L'attacco può eseguire un numero illimitato di hand-off fintanto che entrambi i giocatori coinvolti sono dietro la scrimmage line, purché la palla non sia stata portata oltre la scrimmage line e che non vi siano stati cambi di possesso di squadra.
- b. Non può essere eseguito un hand-off in avanti allo snapper.

PENALITÀ - 5 yard, anche perdita del down, applicata dal punto del fallo [S19].

SEZIONE 2. Lanci e Fumble

ARTICOLO 1. Lancio all'indietro

Un portatore di palla può lanciare la palla all'indietro purché questa non sia stata portata oltre la scrimmage line e che non vi siano stati cambi di possesso di squadra. *AR 7-2-1-I-IV*

PENALITÀ - 5 yard, anche perdita del down, applicata dal punto del fallo [S35].

ARTICOLO 2. Lancio completo

Qualsiasi lancio ricevuto da un giocatore eleggibile che si trova all'interno del campo è completo e la palla continua ad essere in gioco a meno che non sia completato nell'end zone degli avversari. *AR 7-2-2-I-VII*

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 e riceve il lancio ma atterra toccando per prima cosa sulla o fuori da una linea laterale o di fondo campo. [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 di un giocatore, che è il punto di palla morta.

ARTICOLO 4. Fumble

Quando un fumble colpisce il terreno o viene toccato al volo da un compagno di squadra del portatore di palla (colui che commette il fumble) senza stata toccata prima da un avversario, la palla muore e appartiene alla squadra che ha commesso il fumble nel punto in cui il portatore di palla ha perso il possesso della palla, questo è il punto di palla morta. Se il giocatore che ha commesso il fumble o un avversario guadagnano il possesso prima che la palla diventi morta, la palla resta viva. *AR 7-2-4-I-II*

ARTICOLO 5. Tocco illegale e Battere la palla

- a. Al **lanciatore** è concesso **toccare, battere** o ricevere un lancio, **che è stato effettuato da sé stesso**, solo dopo che questo è stato toccato da un difensore.
- b. Nessun giocatore dell'attacco che va fuori campo volontariamente durante un down potrà toccare un lancio in volo. Se un giocatore dell'attacco è costretto ad andare fuori campo a causa di un fallo e rientra immediatamente in campo o in end zone, il giocatore rimane eleggibile a toccare, battere o ricevere un lancio.

PENALITÀ – Perdita del down sulla scrimmage line [S19].

- c. **Un lancio all'indietro non potrà essere battuto in avanti dalla squadra che ha effettuato il lancio.**
Al di fuori della limitazione sopra citata, i giocatori che sono in campo sono eleggibili a toccare o battere un lancio in ogni direzione. AR 7-2-5-I-III

PENALITÀ – 5 yard, anche perdita del down, applicata dal punto del fallo. [S19]

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. *AR 7-3-1-I-IV*

ARTICOLO 2. Lancio illegale in avanti

Un lancio in avanti è illegale se:

- a. Effettuato da un giocatore della squadra in attacco che è oltre la zona neutrale quando la palla è rilasciata.
- b. Effettuato dopo che un portatore di palla ha attraversato 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, applicata dal punto del fallo [S35].

ARTICOLO 3. Pass Interference (*interferenza sul lancio*)

La pass interference è un contatto fisico che avviene durante un gioco di lancio legale in avanti finché il lancio viene toccato da un giocatore o cade incompleto.

La pass interference è un contatto che interferisce con un giocatore avversario mentre la palla è in volo. È responsabilità del difensore evitare gli avversari.

Non è pass interference quando 2 o più giocatori eleggibili stanno facendo un tentativo simultaneo e in buona fede per toccare, battere o prendere il lancio. I giocatori eleggibili di entrambe le squadre hanno eguali diritti sulla palla, ma è responsabilità del giocatore nella posizione svantaggiosa evitare l'avversario. *AR 7-3-3-I-III*

PENALITÀ – 10 yard, applicata dal punto base. Perdita del down per i falli commessi dall'attacco. [S33]

Primo down automatico per i falli commessi dalla difesa. [S33]

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 illegale (R 9-1-1).

REGOLA 8. Le signature

SEZIONE 1. Valore delle signature

ARTICOLO 1. Signature

I punti relativi alle signature saranno:

Touchdown = 6 Punti [S5]

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

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

Touchdown dalla difesa sulla try = 2 Punti [S5]

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

Safety sulla try = 1 Punto (punti assegnati agli avversari) [S6]

SEZIONE 2. Touchdown

ARTICOLO 1. Come viene segnato

Un touchdown sarà segnato quando:

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

SEZIONE 3. Try (*trasformazione*)

ARTICOLO 1. Come viene segnata

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

ARTICOLO 2. Opportunità per segnare

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

- 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 termina il tempo nel secondo periodo, la try sarà comunque giocata. La squadra che ha segnato dovrà decidere se tentare da 1 o da 2 punti prima la palla venga dichiarata pronta al gioco (*ready for play*) per la try.
- La try inizia quando la palla è pronta al gioco.
- Lo snap deve essere effettuato in mezzo alle side line sopra la linea delle 5 yard (1 punto) o delle 10 yard (2 punti) degli avversari.
- La try termina quando una delle due squadre segna o la palla diventa morta secondo le regole.
- Le penalità accettate comportano o la ripetizione della try o la try risulta in una signature o la fine della try. Se la try 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 try. *AR 8-3-2-I-IV*

ARTICOLO 3. Gioco successivo

Dopo una try, la palla sarà messa in gioco dagli avversari sulla propria linea delle 5 yard, se non ci sono penalità da applicare.

SEZIONE 4. Safety

ARTICOLO 1. Come viene segnata

Si ha una safety quando:

- La palla muore con una qualsiasi parte sopra o dietro la goal line, eccetto che per un lancio incompleto o fumble fatto da fuori dell'end zone, e la squadra che difende questa goal line è responsabile del fatto che la palla si trovi lì.
- Una penalità accettata per un fallo lascia la palla sopra oppure dietro la goal line della squadra che ha commesso il fallo. *AR 8-4-1-I-III*

ARTICOLO 2. Snap dopo la Safety

Dopo 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 con una qualsiasi parte sopra o dietro la goal line, eccetto che per un lancio incompleto o fumble 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 difensore intercetta un lancio in avanti tra la propria linea delle 5 yard e la sua goal line, e il suo momentum iniziale porta il giocatore dentro la end zone e la palla rimane all'interno della end zone dove viene dichiarata morta.

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 di contatto

ARTICOLO 1. Contatto Illegale

- Nessun giocatore potrà colpire intenzionalmente un avversario o un arbitro.
- Nessun giocatore potrà montare, saltare o stare sopra un altro giocatore.
- Nessun giocatore potrà trattenere un altro giocatore.
- Tutti i giocatori in piedi (R 2-13-1) hanno il diritto di posizione e gli avversari devono evitare il contatto.
- Il portatore di palla non ha alcun diritto di posizione ed ha il dovere di evitare il contatto con i giocatori avversari. **Se portatore di palla e difensore contribuiscono equamente al contatto, il fallo è da imputare all'attacco.**
- Tutti i giocatori dell'attacco hanno il diritto di traiettoria sino a quando un lancio legale in avanti è ancora possibile e i difensori devono evitare il contatto. Quando un lancio in avanti è in aria, tutti i giocatori hanno il diritto di giocare per la palla, ma senza Mirare (Aiming) (*playing through*, giocare attraverso) un avversario. **Se ricevitore e difensore contribuiscono equamente a un contatto illegale, il fallo è da imputare alla difesa.**
- Tutti i blitz che effettuano un blitz secondo le regole hanno il diritto di traiettoria e i giocatori dell'attacco devono evitare il contatto.
NOTA: se non c'è contatto, può comunque esserci un'ostruzione del giocatore dell'attacco.
- Nessun giocatore potrà commettere un fallo di Aiming (mirare)

PENALITÀ - 10 yard, anche perdita del down, applicata dal punto base. Primo down automatico per i falli commessi dalla difesa [S38].

AR 9-1-1-R-I-VIII, AR 9-1-1-B-I-XV

ARTICOLO 2. Interferenza con l'amministrazione della gara

- Nessun sostituto o coach potrà colpire o interferire in qualunque modo con la palla, con un giocatore o con un arbitro durante la partita.

PENALITÀ - 10 yard, anche perdita del down, applicata dal punto base. Primo down automatico per i falli commessi dalla difesa [S38].

SEZIONE 2. Falli di non contatto

ARTICOLO 1. Atti antisportivi

- Nessun giocatore, sostituto o coach 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. *AR 9-2-1-I*
- 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.
- È fallo non restituire immediatamente una flag strappata all'avversario o non lasciarla nel punto dove è stata strappata. È preferibile che i giocatori restituiscano la flag all'avversario.
- Tutti i giocatori o coach che commettono due comportamenti antisportivi durante la stessa gara verranno espulsi.

PENALITÀ - 10 yard, applicata dal punto di palla morta, amministrata come un fallo a palla morta [S27].

ARTICOLO 2. Tattiche scorrette

- Nessun giocatore potrà ostruire un avversario.

PENALITÀ - 5 yard, applicata dal punto base [S43].

- Nessun portatore di palla potrà saltare o tuffarsi.

PENALITÀ - 5 yard, anche perdita del down, applicata dal punto del fallo [S51]

- Nessun portatore di palla potrà proteggersi le flag. *AR 9-2-2-I-VI*

PENALITÀ - 5 yard, anche perdita del down, applicata dal punto del fallo [S52].

- Nessun giocatore potrà togliere una o entrambe le flag a un avversario a meno che non sia il portatore di palla, un avversario che finge di essere il portatore di palla o quando un avversario ha toccato la palla in volo. *AR 9-2-2-X-XV*

PENALITÀ - 5 yard, applicata dal punto base [S52].

- Nessun giocatore potrà calciare intenzionalmente un lancio o un fumble. Questo fallo non cambia lo stato della palla, a meno che sia un compagno di squadra di chi ha commesso il fumble a calciare la palla.

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

- La partecipazione al gioco di più di 5 giocatori è illegale.

PENALITÀ - 5 yard, il punto del fallo è la scrimmage line, applicata dalla scrimmage line [S22].

- g. Coach e sostituti non potranno stare fuori dalla team area durante un down.

PENALITÀ - 5 yard, il punto del fallo è la scrimmage line, applicata dalla scrimmage line [S27].

- h. 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 che commette la violazione [S3]. PENALITÀ – 5 Yard, se la squadra non ha più timeout disponibili [S21].

SEZIONE 3. Sostituzioni

ARTICOLO 1. Procedure per le sostituzioni

Un qualsiasi numero di sostituti legali può entrare in campo allo scopo di rimpiazzare un compagno di squadra dopo che la palla è morta. L'attacco può effettuare sostituzione finché lo snapper non tocca la palla. La difesa può effettuare sostituzione finché la palla non viene messa in gioco con uno snap.

- a. Dopo che palla è stata messa in gioco con uno snap, nessun sostituto di entrambe le squadre potrà entrare nel campo di gioco.

PENALITÀ – 5 yard, il punto del fallo è la scrimmage line, applicata dalla scrimmage line. [S22].

- b. Nessun giocatore dell'attacco potrà entrare o uscire dal campo di gioco dopo che lo snapper ha toccato la palla.
c. Nessun finto sostituto o sostituzioni possono essere usati per confondere gli avversari. Nessuna tattica associata a giocatori sostituti o al processo di sostituzione può essere usata per confondere gli avversari. AR 9-3-1-I-II

PENALITÀ – La palla rimane morta, 5 yard, applicata dalla scrimmage line. [S22].

REGOLA 10. Applicazione delle penalità

SEZIONE 1. Generalità

ARTICOLO 1. Falli “flagrant”

Un fallo “flagrant” è un fallo che mette un avversario in pericolo di un infortunio serio o che è contrario ai principi della sportività. I falli “flagrant” richiedono l’espulsione. [S47]

Qualunque giocatore o coach che commette due comportamenti antisportivi durante la stessa partita sarà espulso.

Un giocatore o un coach espulso devono lasciare la team area e rimanere fuori dalla vista del campo.

Ulteriori provvedimenti possono essere presi dall’organizzazione del torneo o del campionato.

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 un atto ovviamente scorretto non specificatamente previsto dalle regole, il Referee può prendere qualsiasi decisione consideri equa, come assegnare una penalità, espellere un giocatore o un coach, imporre la perdita del down, aggiudicare un primo down a una squadra, aggiudicare una segnatura oppure sospendere o dare persa la partita. A.R. 10-1-2-I-VI

NOTA: Il Referee dovrebbe, ma non necessariamente, avvisare la squadra e informarla che il fallo verrà chiamato se continuano a ripetere una certa situazione scorretta.

È necessaria molta esperienza per capire quando il Referee deve o meno utilizzare tale regola. Gli arbitri devono confrontarsi tra loro prima di un eventuale annuncio del Referee in modo da essere certi che l’azione intrapresa sia appropriata

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 una squadra che ha subito il fallo, ma un giocatore che è 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 il down successivo.

ARTICOLO 2. Simultaneo allo snap

Un fallo che viene commesso simultaneamente allo snap è considerato come avvenuto durante quel 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 alla squadra che ha subito i falli, e questa potrà scegliere quale delle penalità far applicare.

ARTICOLO 4. Offsetting fouls (falli che si annullano tra loro)

Se al Referee vengono riportati 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 con le seguenti eccezioni:

- 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, questa può declinare l’offset dei falli e così mantenere il possesso della palla, dopo l’applicazione della penalità relativa al proprio fallo.
- Quando un fallo a palla viva viene amministrato come un fallo palla morta non si può avere un offset con nessun altro fallo, e ogni penalità verrà applicata secondo l’ordine in cui i falli sono accaduti.

AR 10-2-4-I-IV

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.

I falli commessi a palla morta commessi da parte di entrambe le squadre simultaneamente si annullano, il numero o il tipo di down stabilito prima dei falli resta invariato e le penalità relative si cancellano. AR 10-2-5-I

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 (PB)

Il punto base è la scrimmage line con le seguenti eccezioni:

- a. Per i falli dell'attacco commessi dietro la scrimmage line, il punto base è il punto del fallo. *AR 10-3-1-a-I-VIII*
- b. 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. *AR 10-3-1-b-I-X*
- c. Per i falli commessi dopo un cambio di possesso di squadra, il punto base è il punto di palla morta. Se il fallo è commesso durante l'ultima corsa fatta dalla squadra che finisce il down in possesso e il fallo è commesso dietro il punto di palla morta, il punto base è il punto del fallo. *AR 10-3-1-c-I-VI*
- d. Per i falli dopo un cambio di possesso di squadra, commessi da una squadra dentro la propria end zone, prima che la palla venga portata fuori dalla end zone, il punto di applicazione è il punto del Touchback (linea delle 5 yard) *AR 10-3-1-d-I-IV*

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.

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

1. I falli con una penalità di 10 yard della squadra che non ha segnato durante un touchdown, sono applicati sulla try. Gli altri falli commessi dalla squadra che non ha segnato vengono declinati per regola.
2. I falli dopo un touchdown e prima che la palla sia dichiarata pronta al gioco per la try, sono applicati sulla try.
3. I falli con una penalità di 10 yard della squadra che non ha segnato durante una try con successo, sono applicati al successivo snap. Gli altri falli commessi dalla squadra che non ha segnato vengono declinati per regola.
4. I falli con una penalità di 10 yard della squadra che non ha segnato dopo un cambio di possesso di squadra durante una try saranno applicati al successivo snap. Gli altri falli vengono declinati per regola.
5. I falli dopo una try sono applicati nella serie successiva.

AR 10-3-2-I-X

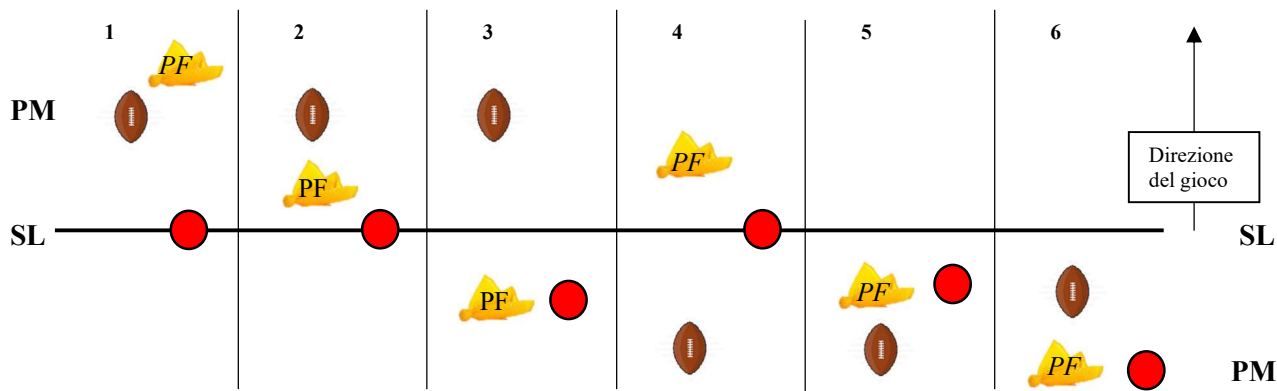
ARTICOLO 3. Procedure di applicazione di metà distanza

Nessuna penalità che comporti una perdita di yard, incluse le try, dovrà essere applicata per una distanza superiore alla metà della distanza che intercorre tra il punto di applicazione della penalità stessa e la goal line della squadra che ha commesso il fallo. *AR 10-3-3-I-II*

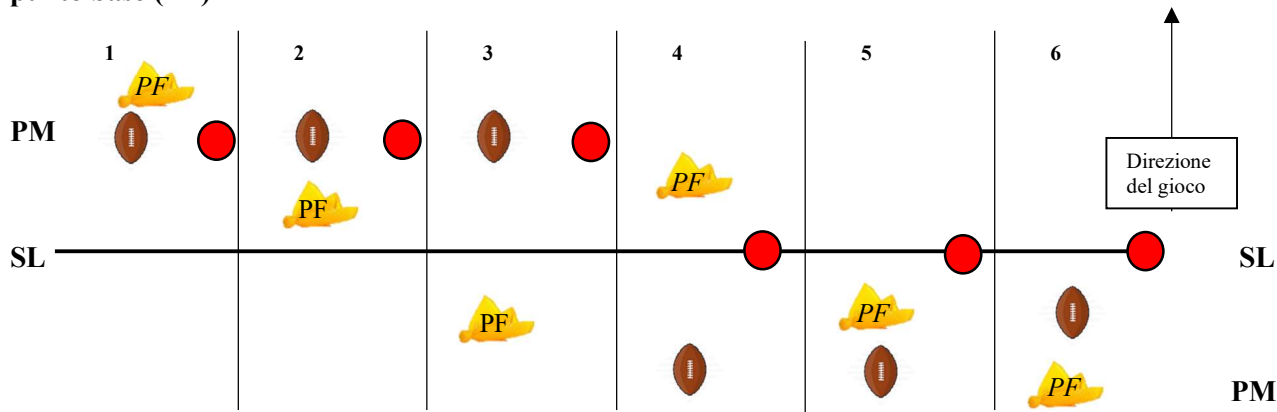
Applicazione del punto base

Il punto base verrà usato per: pass interference, contatto illegale, *interferenza con l'amministrazione della gara, partecipazione illegale, ostruzione, flag pull illegale e calciare intenzionalmente un lancio*. Seguono le sei possibili situazioni relative al punto base, marcate con un punto rosso.

Falli dell'attacco – Il punto del fallo (PF) in relazione alla Scrimmage Line (SL) definisce il punto base (PB)

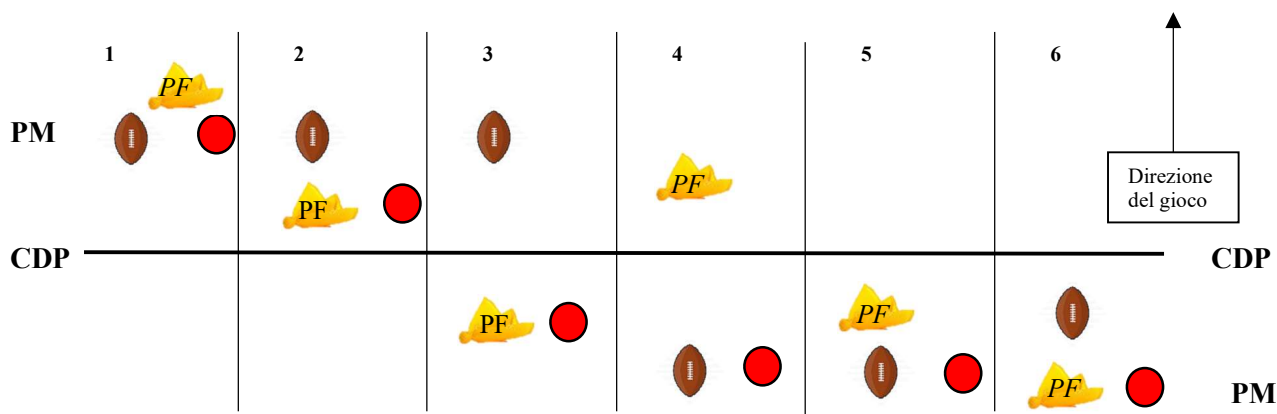


Falli della difesa – Il punto di palla morta (PM) in relazione alla Scrimmage Line (SL) definisce il punto base (PB)



Falli dopo cambio di possesso (CDP): Il punto del fallo (PF) in relazione al punto di palla morta (PM) definisce il punto base (PB)

Solamente per i falli durante l'ultima corsa da parte della squadra in possesso, nelle altre situazioni il punto base (PB) è il punto di palla morta (PM).



Filosofia delle applicazioni

Una breve guida semplificata (“regole empiriche”) per aiutare la comprensione delle regole. Le applicazioni ufficiali devono essere fatte secondo le regole.

I falli di contatto illegale e comportamento antisportivo sono da 10 yard, i falli di non-contatto sono da 5 yard.

Una perdita del down viene applicata solo per falli a palla viva, il primo down automatico invece viene applicato sia per falli a palla viva che a palla morta.

I falli commessi prima dello snap fanno rimanere la palla morta e **saranno applicati** dal punto di palla morta (scrimmage line).

Snap illegale, ritardo di gioco, encroachment, falsa partenza, offside, creare confusione nei segnali dell’attacco e segnale illegale del blitzer.

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

Ritardo di lancio, tocco illegale, motion illegale, blitz illegale, interferenza della side line, partecipazione illegale e sostituzione illegale

I falli che possono essere commessi solo dal portatore di palla **saranno** applicati sul punto del fallo ed includono la perdita del down.

Calcio illegale, corsa illegale, gioco di corsa illegale, hand-off illegale, lancio illegale (in avanti e all’indietro), saltare, tuffarsi, protezione della flag e lancio all’indietro battuto in avanti da un giocatore d’attacco.

Un calcio illegale del portatore di palla fa morire la palla e la penalità è applicata come fallo a palla morta.

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

Ostruzione, flag pull illegale, calciare intenzionalmente un lancio, pass interference, contatto illegale, interferenza con l’amministrazione della gara.

Il punto base sarà la peggior scelta tra la scrimmage line e il punto del fallo per i falli dell’attacco e la peggior scelta la scrimmage line e il punto di palla morta per i falli della difesa.

I falli di comportamento antisportivo sono applicati come falli a palla morta.

I falli a palla viva commessi da entrambe le squadre durante l’azione si annullano (offset) e il down verrà rigiocato.

Eccezione: la squadra che per ultima è in possesso della palla può declinare l’offset dei falli e mantenere il possesso della palla se non aveva commesso il fallo prima di aver guadagnato il possesso della palla. Il fallo della squadra che per ultima ha il possesso della palla verrà applicato (“principio delle mani pulite”).

I falli dopo un cambio di possesso di squadra saranno applicati dal punto di palla morta. Il principio della peggior scelta tra il punto del fallo ed il punto di palla morta sarà usato solo per falli che avvengono durante l’ultima corsa.

I falli nella propria end zone dopo un cambio di possesso saranno applicati dal punto del Touchback.

Se la distanza tra il punto di applicazione e la goal line è inferiore al doppio della penalità, la palla sarà posizionata a metà distanza rispetto alla goal line.

REGOLA 11. Gli arbitri: giurisdizione e doveri

SEZIONE 1. Doveri generali

ARTICOLO 1. Giurisdizione degli arbitri

La giurisdizione degli arbitri comincia con il sorteggio e termina quando il Referee dichiara il punteggio finale. [S14]

ARTICOLO 2. Numero di arbitri

La gara sarà disputata sotto la supervisione di 2 (R e FJ), 3 (R, DJ e FJ) o 4 arbitri (R, DJ, FJ e SJ).

ARTICOLO 3. Responsabilità

- Ogni arbitro ha doveri specifici come prescritto dal Manuale IFAF per l'Arbitraggio del Flag Football ma ognuno ha eguale giurisdizione in materia di giudizio.
- Tutti gli arbitri indosseranno un'uniforme ed utilizzeranno l'equipaggiamento prescritti dal Manuale IFAF per l'Arbitraggio del Flag Football.

SEZIONE 2. Referee (R)

ARTICOLO 1. Posizione

La posizione iniziale del Referee nei giochi da scrimmage è dietro e dal lato del FJ nel backfield offensivo. Nelle crew a 2, il Referee si posiziona e arbitra come un Down Judge.

ARTICOLO 2. Responsabilità di base

- Il Referee ha la supervisione generale ed il controllo della gara, ha la responsabilità ultima relativa al punteggio e le sue decisioni sono finali in merito al regolamento e ad altre materie riguardanti la gara.
- Il Referee ispezionerà la superficie di gioco e ne riferirà ogni irregolarità agli organizzatori, **alle squadre** e agli altri arbitri.
- Il Referee ha giurisdizione in merito all'equipaggiamento dei giocatori.
- Il Referee dichiarerà la palla pronta al gioco (*ready for play*), assegnerà una nuova serie ed amministrerà le penalità.
- Avviserà entrambi **le squadre** in merito a qualsiasi espulsione.
- Dopo lo snap, il Referee sarà responsabile di giudicare la legalità del gioco nelle vicinanze della palla quando è dietro la scrimmage line.
Il Referee è responsabile della copertura del quarterback.

SEZIONE 3. Down Judge (DJ)

ARTICOLO 1. Posizione

La posizione iniziale del Down Judge è sulla linea laterale sulla scrimmage line sulla side line dove è presente il down marker.

ARTICOLO 2. Responsabilità di base

- Il Down Judge è responsabile del funzionamento dell'indicatore del down. Ne istruisce l'addetto che usa l'indicatore del down all'esterno della side line opposta alla tribuna principale. L'indicatore del down segna la posizione della palla.
- Il Down Judge conterà il numero dei giocatori dell'attacco e terrà il conteggio dei down.
- Il Down Judge ha giurisdizione sulla scrimmage line e sulla sua side line.
- Una volta che la palla attraversa la scrimmage line dal suo lato del campo, il Down Judge sarà responsabile di giudicare la legalità del gioco attorno alla palla e il massimo avanzamento dal suo lato del campo.

SEZIONE 4. Field Judge (FJ)

ARTICOLO 1. Posizione

La posizione iniziale del Field Judge è sulla linea laterale 7 yard dietro il lato difensivo della scrimmage line sulla side line opposta a quella dove è presente il down marker

ARTICOLO 2. Responsabilità di base

- a. In una crew a 2 o a 3, il Field Judge è responsabile del game clock o della supervisione dell'operatore del cronometro da stadio.
- b. Il Field Judge ha giurisdizione sulla sua side line.
- c. Una volta che la palla attraversa la scrimmage line dal suo lato del campo, il Field Judge sarà responsabile di giudicare la legalità del gioco attorno alla palla e il massimo avanzamento dal suo lato del campo.

SEZIONE 5. Side Judge (SJ)

ARTICOLO 1. Posizione

La posizione iniziale del Side Judge è sulla linea laterale 7 o più yard dietro il lato difensivo della scrimmage line sulla side line dove è presente il down marker.

ARTICOLO 2. Responsabilità di base

- a. Il Side Judge è responsabile del game clock o della supervisione dell'operatore del cronometro da stadio.
- b. Il Side Judge sarà responsabile di osservare i ricevitori che corrono tracce lunghe per giudicare sui lanci lunghi e lo stato della palla e il massimo avanzamento nella sua area di competenza.

REGOLA 12. Challenge

SEZIONE 1. Coach Conference

ARTICOLO 1. Richiedere un Challenge

Una volta per ogni tempo di gioco e una volta durante i supplementari, una squadra può chiedere un timeout e immediatamente richiedere una Coach Conference per contestare una decisione (Ndt, ad esempio, il conteggio del down) o un'applicazione arbitrale. Tale contestazione, definita "Challenge", può riguardare il gioco precedente oppure l'applicazione della regola dopo di essa. Il Challenge deve essere richiesto prima che venga effettuato lo snap del gioco successivo e prima che il Referee dichiari la fine del primo tempo o della partita.

Un Challenge può essere richiesto solo per contestare l'applicazione errata di una regola o di una penalità. Le chiamate soggette ad interpretazione o giudizio arbitrale non possono essere contestate. Inoltre, non può essere richiesto un Challenge se già richiesto per lo stesso motivo dall'altra squadra. AR 12-1-1-I-V

ARTICOLO 2. Procedura

Dopo che una squadra ha richiesto un Challenge, il Referee chiamerà un timeout arbitrale. La squadra richiedente spiegherà al Referee, in presenza di un secondo arbitro, che cosa sta contestando in particolare e la motivazione. Il Referee deciderà se il regolamento consente di concedere o meno il Challenge. Il secondo arbitro informerà la squadra avversaria circa l'oggetto del Challenge concesso e poi tutti gli arbitri in campo coinvolti nella decisione si raduneranno lontani da entrambe le squadre.

Il Referee spiegherà e discuterà la decisione o l'applicazione che viene contestata coi membri della crew coinvolti.

Il Referee può richiedere maggiori informazioni alla squadra che ha richiesto il Challenge se necessario per arrivare alla decisione finale.

Tutti gli arbitri coinvolti devono fornire le informazioni accuratamente e fedelmente, al fine di poter stabilire se la decisione/applicazione fatta in campo è stata corretta oppure se gli arbitri hanno perso qualche dettaglio e bisogna correggere quanto inizialmente deciso.

Una volta che la decisione è stata presa, il Referee, accompagnato da un altro arbitro, illustrerà alla squadra che ha richiesto il Challenge perché si è cambiato (o meno) quanto determinato in campo e fornirà tutte le informazioni rilevanti relative al gioco successivo (posizione della palla, down, tempo); queste informazioni verranno fornite anche alla squadra avversaria.

ARTICOLO 3. Video Review

Alla squadra che richiede un Challenge non è consentito fornire video, foto, audio, testimonianze o altre prove al fine di sostenere la propria contestazione. Il Referee deve ignorare qualunque offerta di questo tipo.

ARTICOLO 4. Timeout

- a. Se il Challenge viene concesso e la regola/applicazione viene cambiata, alla squadra richiedente non dovrà essere caricato alcun timeout e il gioco riprenderà subito dopo.
 - b. Se il Challenge non viene concesso o la regola/applicazione non viene cambiata, alla squadra richiedente verrà caricato un timeout e concesso il tempo ad esso relativo.
- Se la squadra non ha timeout rimanenti o durante i supplementari, si ha una violazione e non verrà concesso alcun timeout.

















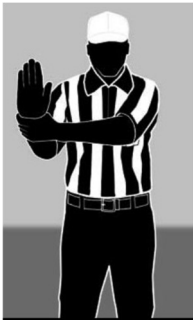

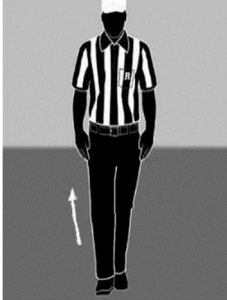

VIOLAZIONE - Caricare un timeout alla squadra richiedente. [S3] Penalità - 5 yard, se non ci sono timeout rimanenti. [S21]

Sommario delle penalità

LEGENDA: “N° Seg.” indica il numero del segnale arbitrale (Segnale n° xx); “R-S-A” indica il numero di REGOLA, SEZIONE ed ARTICOLO, “App” indica il punto di applicazione.

	N° seg	R-S-A	App
PERDITA DI 10 YARD con PERDITA DEL DOWN o PRIMO DOWN AUTOM.			
Pass interference	33	7-3-3	PB
Contatto illegale	38	9-1-1	PB
Interferenza con l'amministrazione della gara	38	9-1-2	PB
PERDITA DI 10 YARD			
Comportamento antisportivo	27	9-2-1	PM
PERDITA DI 5 YARD CON PERDITA DEL DOWN			
Calcio illegale del portatore di palla	19	6-1-1	PF
Corsa illegale, gioco di corsa illegale	19	7-1-3	SL
Hand-off illegale	19	7-1-5	PF
Lancio illegale all'indietro	35	7-2-1	PF
Lancio all'indietro battuto in avanti dalla squadra in attacco	19	7-2-5	PF
Lancio illegale in avanti	35	7-3-2	PF
Saltare o Tuffarsi	51	9-2-2	PF
Proteggere le flag	52	9-2-2	PF
PERDITA DI 5 YARD			
Snap illegale	19	7-1-1	PM
Ritardo di gioco	21	7-1-1	PM
Snap illegale	19	7-1-2	PM
Encroachment, Falsa partenza	19	7-1-3	PM
Motion illegale, shift illegale	19	7-1-3	SL
Offside, Creare confusione nei segnali dell'attacco, Segnale illegale del blitz	18	7-1-4	PM
Blitz illegale	18	7-1-4	SL
Ostruzione	43	9-2-2	PB
Flag pull illegale	52	9-2-2	PB
Calciare illegalmente un lancio	19	9-2-2	PB
Partecipazione illegale	22	9-2-2	SL
Interferenza della side line	27	9-2-2	SL
Timeout caricato senza timeout disponibili	21	9-2-2	PM
Sostituzione illegale	22	9-3-1	SL
PERDITA DEL DOWN			
Ritardo di lancio	21	7-1-3	SL
Tocco illegale	19	7-2-5	SL
TIMEOUT CARICATO			
Giocatore che indossa equipaggiamento illegale che non lascia il campo	3	9-2-2	PM
Giocatore che non indossa equipaggiamento obbligatorio che non lascia il campo	3	9-2-2	PM
Giocatore che sanguina che non lascia il campo	3	9-2-2	PM
Challenge respinto	3	12-1-4	PM

Segnali degli Arbitri

<p>S 1</p>  <p>Ready for play</p>	<p>S 3</p>  <p>Ferma il tempo</p>	<p>S 5</p>  <p>Touchdown</p>	<p>S 6</p>  <p>Safety</p>
<p>S 8</p>  <p>Primo Down</p>	<p>S 9</p>  <p>Perdita del down</p>	<p>S 10</p>  <p>Lancio incompleto</p>	<p>S 14</p>  <p>Fine del tempo</p>
<p>S 18</p>  <p>Offside Blitz illegale</p>	<p>S 19</p>  <p>Falsa partenza Procedura illegale</p>	<p>S 21</p>  <p>Ritardo di gioco Ritardo di lancio</p>	<p>S 22</p>  <p>Partecipazione illegale Sostituzione illegale</p>
<p>S 27</p>  <p>Comportamento antisportivo</p>	<p>S 33</p>  <p>Pass Interference</p>	<p>S 35</p>  <p>Lancio illegale in avanti o all'indietro</p>	<p>S 38</p>  <p>Contatto illegale</p>
<p>S 43</p>  <p>Ostruzione</p>	<p>S 47</p>  <p>Espulsione</p>	<p>S 51</p>  <p>Saltare Tuffarsi</p>	<p>S 52</p>  <p>Protezione della flag Flag pull illegale</p>

INTERPRETAZIONI

Un'interpretazione della regola, o regola approvata (AR), è una decisione ufficiale su una data esposizione dei fatti. Serve ad illustrare lo spirito e l'applicazione della regola.

AR 1-3-1 Equipaggiamento

I. Uno o più giocatori di una squadra stanno indossando pantaloni o maglie molto larghi.

RULING: Equipaggiamento illegale. Questo tipo di pantaloni o maglie non sono necessari per giocare. È ovvio che i giocatori stanno tentando di avere un vantaggio.

NOTA: Se la squadra non è in grado di reperire un equipaggiamento legale perde la gara a tavolino.

II. Un giocatore indossa una cintura con un lungo pezzo di essa che penzola.

RULING: Equipaggiamento illegale.

III. Un giocatore non ha infilato la maglia nei pantaloni, penzola sopra la cintura e copre il supporto delle flag.

RULING: Equipaggiamento illegale. Le flag devono essere interamente scoperte.

IV. Una squadra con maglie rosse e pantaloni bianchi usa delle flag con trama arcobaleno

RULING: Equipaggiamento legale. Le flag deve avere un colore contrastante coi pantaloni, non con le maglie.

AR 3-2-4 Quando parte il game clock

I. Durante gli ultimi 2 minuti di una metà tempo, il game clock viene fermato per assegnare un primo down.

RULING: Il game clock ripartirà allo snap.

II. Il lancio è incompleto e la palla rotola lontano dal campo di gioco, nessun giocatore aiuta gli arbitri a riportare la palla sulla scrimmage line.

RULING: Il Referee potrà far fermare il game clock a sua discrezione e il tempo ripartirà al *ready for play*.

III. Durante una partita a punteggi ravvicinati con 4 minuti da giocare, l'attacco della squadra in vantaggio commette volontariamente multipli delay of game per consumare tempo.

RULING: Il game clock si fermerà per la penalità e ripartirà allo snap per regolamento.

IV. Durante una partita a punteggi ravvicinati con meno di 2 minuti da giocare e con l'attacco della squadra in svantaggio in campo, un giocatore d'attacco che si trova oltre la neutral zone effettua un lancio fuori dal campo, o che cade a terra, o che viene preso al volo da un compagno, con l'intento di fermare il tempo.

RULING: Penalità – 5 yard dal punto del fallo e perdita del down per lancio illegale. Il game clock verrà fatto ripartire al segnale di ready-for-play.

AR 3-2-6 Running Clock

I. Durante una partita con punteggio già ampiamente acquisito (più di 30 punti, dopo avviso del Referee) con 1 minuto rimanente e in running clock, un giocatore infortunato non riesce a lasciare il campo.

RULING: Il tempo verrà fermato per l'infortunio e sarà fatto ripartire alla snap successivo secondo le regole.

NOTA: Il principio è lo stesso se un timeout viene richiesto da una delle squadre.

II. Durante una partita con punteggio già ampiamente acquisito (più di 30 punti, dopo avviso del Referee) con 1 minuto rimanente e in running clock, la squadra in svantaggio commette un fallo.

RULING: Il tempo non verrà fermato per amministrare la penalità.

AR 3-3-4 Durata dei Timeout

I. Con 12 secondi rimanenti da giocare, l'attacco della squadra in svantaggio completa un lancio sulla linea delle 4 yard e richiede un timeout per fermare l'orologio a 6 secondi. Il capitano dell'attacco informa il Referee che vogliono continuare il gioco senza utilizzare l'intera durata del timeout.

RULING: L'Arbitro chiede al capitano della difesa se è disposto ad abbreviare il timeout. Se essi sono d'accordo, l'Arbitro informa entrambe le squadre che dichiareranno la palla pronta, dopo 5 secondi lo fanno.

NOTA: Se il capitano della difesa non è d'accordo, verrà concesso l'intero timeout di 60 secondi.

AR 3-3-5 Avvisi del Referee

I. La palla diventa morta alla fine del gioco e il game clock scende sotto i 2 minuti prima che il Referee dichiari la palla ready for play.

RULING: L'arbitro con il game clock fermerà il cronometro a 2:00 e il Referee informerà entrambe le squadre del tempo rimasto da giocare. Il game clock ripartirà allo snap per regolamento.

NOTA: Lo stesso si applica se il Referee dichiara la palla ready for play (la palla è ancora morta) e l'attacco non ha ancora effettuato lo snap.

II. La palla diventa morta alla fine del gioco e il game clock è già sotto i 2 minuti.

RULING: L'arbitro con il game clock fermerà il cronometro immediatamente e il Referee informerà entrambe le squadre del tempo esatto rimasto da giocare. Il game clock ripartirà allo snap per regolamento.

AR 4-1-2 Palla morta diventa viva

I. Il runner incespica e, nel tentativo di riguadagnare l'equilibrio, appoggia la mano a terra o si dà la spinta dal terreno usando la palla, pur mantenendone il possesso. Poi continua la sua corsa.

RULING: La palla resta viva, nessuno dei requisiti della R 4-1-2 può essere applicato.

NOTA: Se il runner perde il controllo della palla nel contatto col terreno sarà un fumble e la palla muore (R 4-1-2-e).

II. Un ricevitore perde una flag all'inizio del gioco, continua la sua traccia, completa la ricezione di un lancio e corre poi alcune yard prima che un difensore gli strappi la flag rimanente.

RULING: Il lancio è completo ma la palla muore quando il ricevitore ne ha il possesso (R 4-1-2-g). Le yard extra dopo la ricezione non verranno considerate, il difensore non ha necessità di togliere alcuna flag. Lo stesso si applica se il ricevitore perde entrambe le flag prima della ricezione.

NOTA: Non c'è differenza fra la perdita di una flag accidentalmente oppure strappata illegalmente da un difensore. La palla viene dichiarata morta in entrambi i casi. Se il ricevitore riesce a recuperare la flag persa e riposizionarla prima di ricevere il lancio, la palla resta viva e il gioco continua.

AR 5-1-1 Quando assegnare una serie

I. 2 & middle sulla linea delle 19 yard, la corsa è stata fermata sulla middle line. La palla viene posizionata con la punta che penetra per un pollice sulla middle line larga 4 pollici.

RULING: Non è primo down, la metà campo è la metà della middle line. Se la palla fosse penetrata per 3 pollici sulla middle line, sarebbe stato un primo down.

II. 1 & goal sulla linea delle 19 yard di B, il quarterback subisce un flag pull sulla linea delle 23 yard di A.

RULING: 2 & goal sulla linea delle 23 yard di A, non è possibile nessun nuovo primo down.

Gioco successivo: la squadra A completa un lancio sulla linea delle 13 yard di B.

RULING: 3 & goal sulla linea delle 13 yard di B, non deve essere assegnata una nuova serie.

AR 6-1-1 Calciare illegalmente una palla

I. 2 & middle sulla linea delle 9 yard di A, il quarterback **calcia la palla (punt)** dalla linea delle proprie 4 yard per evitare un sack.

RULING: Penalità per calcio illegale del portatore di palla, **applicata al punto del fallo**. La palla diventa morta. **Il gioco successivo è un 3 & middle dalle 4 yard della squadra in attacco.**

NOTA: Se fosse stato un 4 & middle, la serie sarebbe finita per fine dei down. Gioco successivo: **1 & middle per gli avversari sulla linea delle 5 yard.**

II. 2 & middle sulla linea delle 9 yard di A, il lancio in avanti viene calciato da un ricevitore per evitare un intercetto, la palla cade incompleta.

DECISIONE: Penalità per calciare illegalmente un lancio (R 9-2-1-e), ovvero un altro fallo. Gioco successivo **2 & middle dalla linea delle 4 ½ yard.**

NOTA: Lo stesso vale se un difensore calcia un pallone in volo

AR 7-1-3 Obblighi per la squadra in attacco (Gioco di corsa illegale)

I. Dopo che la palla viene dichiarata ready for play, l'attacco rompe l'huddle e si mette in formazione (primo shift); dopo 3 secondi cambia formazione e immediatamente viene effettuato lo snap.

RULING: Fallo per shift illegale, il gioco viene fermato e la palla rimane morta.

II. Dopo che la palla viene dichiarata ready for play, l'attacco rompe l'huddle e si mette in formazione (primo shift); dopo 3 secondi, il ricevitore sulla destra inizia una motion verso il quarterback, si muove in cerchio attorno a lui e continua a muoversi verso la side line di destra, parallelo alla scrimmage line, nel momento in cui viene effettuato lo snap.

RULING: Nessun fallo, gioco legale.

III. 2 & middle sulla linea delle 24,5 yard, il quarterback, **che parte "sotto" al centro**, effettua un passo in avanti e allunga la palla oltre il middle prima di subire un flag pull.

RULING: Nessun Primo Down. Penalità per gioco di corsa illegale. **3** & middle sulla linea delle 19,5 yard.

NOTA: La stessa interpretazione si applica sulla goal line. Tecnicamente potrebbe essere anche un gioco di corsa illegale nella no-running zone.

IV. 2 & middle sulla linea delle 19 yard, il quarterback si sposta su un lato del campo (*roll out*), attraversa la scrimmage line con un piede e gli viene tolta una flag da un difensore posizionato a meno di 7 yard dalla scrimmage line allo snap. Poi il quarterback effettua un lancio.

RULING: Penalità per gioco di corsa illegale, nessun fallo per lancio illegale, la palla è morta prima che il lancio fosse effettuato. Quando il quarterback ha attraversato la scrimmage line (R 2-3-2) tutti i difensori hanno il diritto di togliere flag al portatore di palla. Gioco successivo: **3** & middle sulla linea delle 14 yard.

NOTA: Non c'è fallo per blitz illegale se il difensore tecnicamente supera la scrimmage line nel tentativo di strappare una flag, anche se il quarterback torna dietro la scrimmage line prima che gli venga tolta una flag.

V. 2 & goal sulla linea delle 5 yard, il quarterback effettua un lancio che viene ricevuto sulla linea delle 5 yard Il ricevitore porta, poi, la palla in end zone.

RULING: Penalità per gioco illegale. Un lancio in avanti deve superare la scrimmage line perché l'azione sia considerata di lancio in avanti (R 2-3-3). Gioco successivo: **3** & goal sulla linea delle 9 yard (fuori dalla no-running zone), non è più necessaria un'azione di lancio in avanti.

VI. 2 & goal sulla linea delle 4 yard, il quarterback effettua un lancio che viene deviato da un difensore dietro la scrimmage line. Il quarterback riceve la palla e corre in end zone.

RULING: Touchdown, nessun gioco di corsa illegale. Un lancio toccato dalla difesa è considerato un lancio in avanti (R 2-3-3).

VII. 2 & goal sulla linea delle 8 yard, il quarterback effettua un lancio che viene deviato da un ricevitore dietro la scrimmage line o che rimbalza indietro dalla schiena dello snapper. Il quarterback prende al volo la palla, finge un'azione di lancio e successivamente corre nella end zone avversaria.

RULING: Non c'è touchdown, penalità per corsa illegale (R 7-1-3-e) e tocco illegale (R 7-2-5-a) da parte del quarterback. **Il gioco successivo è 3 & goal dalla linea delle 13 yard di B (penalità per tocco illegale declinata perché meno conveniente)**

NOTA: Se quest'azione avvenisse nella no-running zone sarebbe un fallo anche per non aver eseguito un lancio in avanti oltre la scrimmage line.

AR 7-1-4 Offside e Blitz

I. Un difensore reagisce ai segnali del quarterback e supera la scrimmage line.

RULING: La palla rimane morta. Penalità per offside, la palla rimane morta.

NOTA: Se il difensore entra in contatto con un ricevitore con un impatto (il ricevitore viene spostato dalla sua posizione), ci sarà inoltre una penalità per contatto illegale.

II. Un difensore, posizionato a 7 yard dalla scrimmage line, alza la sua mano per una frazione di secondo o alza la sua mano appena oltre l'altezza della sua spalla.

RULING: È un segnale non valido (illegale), **fischiate** subito per fermare l'azione.

NOTA: Informate il giocatore, prima del down successivo di dare un segnale più chiaro per poter ottenere il diritto di traiettoria.

III. 3 o più blitz chiedono contemporaneamente il diritto di traiettoria con un segnale chiaro.

RULING: Penalità per segnale illegale del blitz, **fischiate** subito per fermare l'azione.

IV. 2 blitz chiedono contemporaneamente il diritto di traiettoria con un segnale chiaro. Prima dello snap uno dei due abbassa la mano e successivamente un altro difensore, posizionato a più di 7 yard dalla scrimmage line, alza la sua mano con un chiaro segnale e lo tiene sino all'ultimo secondo prima dello snap.

RULING: Nessun fallo per segnale illegale del blitz. Gli ultimi 2 blitz che hanno dato il segnale avranno il diritto di traiettoria.

V. Un difensore (#46), posizionato a 6 yard dalla scrimmage line, alza la sua mano segnalando di voler effettuare un blitz.

RULING: Penalità per segnale illegale del blitz, **fischiate** subito per fermare l'azione.

NOTA: Il FJ dovrebbe fare il possibile per avvisare il giocatore prima del fallo con "Numero 46 sei a sole 6 yard dalla scrimmage line."

VI. Un difensore (#46), posizionato a 7,5 yard dalla scrimmage line, alza la sua mano segnalando di voler effettuare un blitz. Il giocatore poi anticipa la partenza dello snap ed è a 6 yard dalla scrimmage line quando avviene lo snap.

RULING: Penalità per segnale illegale del blitz, **fischiate** subito per fermare l'azione

NOTA: Se il #46 dovesse abbassare la mano e cominciare il suo blitz a 6 yard, si avrebbe un blitz illegale, fallo a palla viva. Se il #46 dovesse abbassare la mano e non superasse la scrimmage line, allora il gioco potrebbe continuare senza alcun fallo.

VII. Un difensore, posizionato a 10 yard dalla scrimmage line, alza una mano per un segnale di blitz. Il giocatore inizia a correre verso la scrimmage line anticipando lo snap e si trova a 7,5 yard dalla scrimmage line con la mano alzata quando viene effettuato lo snap della palla e continuare il blitz.

RULING: Nessun fallo, il blitz ha il diritto di traiettoria.

NOTA: Se il blitz abbassa la mano durante la corsa prima dello snap, può comunque legalmente effettuare un blitz ma senza diritto di traiettoria.

AR 7-2-1 Lancio all'indietro

I. 2 & middle sulla linea delle 3 yard. Il quarterback, per evitare un flag pull, effettua un lancio all'indietro da dentro la sua end zone che cade incompleto dietro la end line

RULING: Nessun fallo, ma è safety, poiché la palla appartiene all'attacco nel punto dell'ultimo possesso che è la end zone.

NOTA: E' safety anche se **questo** lancio all'indietro o fumble cade incompleto in end zone.

II. 2 & middle sulla linea delle 3 yard. Il quarterback, per evitare un flag pull, effettua un lancio all'indietro dalla linea della 1 yard che atterra **fuori dal campo o a terra in end zone.**

RULING: Nessuna safety, nessun fallo. Gioco successivo: 3 & middle sulla linea della 1 yard.

NOTA: Se si trattasse di un lancio in avanti la decisione sarebbe simile. Gioco successivo 3 & middle sulla linea della 3 yard.

III. 2 & middle sulla linea delle 3 yard. Lo snap è alto, passa sopra la testa del quarterback e cade incompleto nella end zone o fuori dal campo.

RULING: Nessuna safety. Gioco successivo: 3 & middle sulla linea delle 3 yard.

IV. 4 & goal sulla linea delle 3 yard di B. Lo snap è alto e il quarterback batte la palla in avanti per evitare che lo snap (che è un lancio all'indietro) tocchi terra e finisca la serie. Lo snapper riesce a ricevere la palla e avanza fino all'end zone..

RULING: Fallo per batting illegale dell'attacco (R 7-2-5-c), nessuna segnatura e fine della serie per perdita del down.

AR 7-2-2 Lancio completo

I. Due giocatori avversari entrano contemporaneamente in controllo di un lancio quando entrambi sono in aria ed entrambi atterrano simultaneamente in campo.

RULING: Ricezione simultanea, la palla è assegnata alla squadra che ha lanciato (R 2-10-3).

NOTA: Se i giocatori avversari non atterrano simultaneamente, la palla verrà assegnata al primo giocatore che tocca il terreno in campo con il possesso della palla.

II. Un giocatore in volo riceve un lancio, tiene la palla fermamente nelle sue mani, e mentre ritorna verso il terreno in campo, la punta della palla tocca il terreno prima di qualunque altra parte del suo corpo. Mantiene il fermo controllo della palla e questa non viene persa.

RULING: Lancio completo.

NOTA: Se il giocatore avesse perso il controllo della palla, sarebbe stato lancio incompleto. Un ricevitore in volo deve mantenere il controllo della palla durante tutto il processo e sopravvivere al terreno.

III. Un giocatore in volo riceve un lancio, tiene la palla fermamente nelle sue mani, e il corpo del giocatore, ma non la palla, tocca il terreno in campo. Immediatamente dopo aver colpito il terreno, perde la palla. Con un secondo sforzo il ricevitore, ancora a terra, riguadagna il controllo della palla (che non ha mai toccato il terreno).

RULING: Lancio completo.

IV. Un ricevitore si allunga per prendere la palla ma non riesce a riceverla con le mani. Prima che la palla tocchi terra, il ricevitore blocca la palla tra le ginocchia e poi va a terra senza perder la palla.

RULING: Lancio completo. La regola non specifica come la palla debba essere controllata.

V. Un ricevitore riceve un lancio in volo e prima di toccare il terreno un difensore entra in contatto con lui e gli fa perdere il controllo della palla. La palla cade a terra.

RULING: Lancio incompleto penalità per contatto illegale. Il lancio non è stato completato (R 2-10-3) ed il fallo è avvenuto mentre la palla era in aria. Inoltre il contatto è avvenuto dopo che la palla è stata toccata, quindi non può essere pass interference.

VI. Un ricevitore si trova sul lato destro del campo dove un difensore entra in contatto con lui prima che la palla venga lanciata dal quarterback. Il lancio cade incompleto sul lato sinistro del campo.

RULING: Contatto illegale della difesa. Entrare in contatto con un avversario è un fallo, sia che la palla venga lanciata verso di lui sia che venga lanciata altrove.

VII. Un ricevitore controlla la palla in aria e, mentre è ancora in aria, effettua un lancio all'indietro verso un altro ricevitore. Il secondo ricevitore completa la ricezione e avanza la palla per un ulteriore guadagno di yard.

RULING: Gioco legale. Il lancio è stato inizialmente controllato ma non completato e lo stato della palla rimane lo stesso del primo lancio (R 2-9-2). Il lancio è completato con la seconda ricezione e con il contatto con il terreno (R 2-10-3).

NOTA: La stessa interpretazione si avrebbe se la palla venisse solo toccata o battuta e che la palla vada in avanti o all'indietro. Se il ricevitore, anziché in volo, fosse a contatto con il terreno quando il lancio viene controllato, allora la ricezione sarebbe completata e sarebbe un fallo per lancio illegale all'indietro.

AR 7-2-4 Fumble

I. 2 & middle sulla linea delle 13 yard. Il portatore di palla perde il controllo della palla (fumble) sulla linea delle 20 yard e la palla colpisce il terreno sulla linea delle 16 yard (fumble all'indietro).

RULING: La palla è morta quando tocca terra, nessun fallo. Gioco successivo: 3 & middle sulla linea delle 20 yard.

NOTA: L'esito sarebbe stato il medesimo anche se la palla avesse colpito il terreno sulla linea delle 24 yard (fumble in avanti). Stesso esito anche se un compagno di squadra avesse preso al volo la palla.

II. Con meno di 2 minuti sul game clock, il portatore di palla lascia cadere intenzionalmente la palla sul terreno, prima di subire un flag pull, per fermare il tempo.

RULING: Il game clock verrà fermato, e questa azione verrà considerata un lancio (R 2-9-2). Se il portatore di palla lascia cadere la palla dietro la scrimmage line non ci saranno falli, considerando questa azione un lancio incompleto. Se il portatore di palla lascia cadere la palla oltre la scrimmage line, verrà applicata una penalità per lancio illegale. Il game clock ripartirà allo snap per regolamento.

AR 7-2-5 Tocco illegale e battere la palla

I. 2 & goal sulla linea delle 20 yard di B. Il quarterback effettua un lancio in avanti verso un ricevitore sulla linea delle 10 yard di B, invece di tentare di ricevere il lancio, il ricevitore batte la palla in avanti verso un altro ricevitore che riceve la palla in end zone.

RULING: Gioco legale. Touchdown

II. 2 & goal sulla linea delle 20 yard di B. Prima dello snap un ricevitore va in motion verso lo snapper, il quarterback sulla linea delle 24 yard di B non è in grado di controllare lo snap e, invece di consegnare la palla in avanti verso il ricevitore, batte la palla verso di lui/lei. Il ricevitore prende la palla e avanza fino all'end zone.

RULING: Fallo per batting illegale in attacco sulla linea delle 24 yard di B. Lo snap è un passaggio all'indietro e non può essere battuto in avanti. Gioco successivo 3 & goal sulla linea delle 21 yard di A.

NOTA: Tecnicamente il ricevitore è il quarterback, perché è il primo giocatore ad avere il possesso della palla. Quindi si verifica anche una corsa illegale. Il gioco successivo sarebbe 3 & goal sulla linea delle 25 yard, che ovviamente verrà declinata per scegliere l'altra più conveniente.

III. 2 & goal sulla linea delle 20 yard di B. Il quarterback effettua un lancio all'indietro a un ricevitore sulla linea delle 22 yard di B. Il ricevitore, invece di ricevere il lancio, lo batte la palla in avanti verso un altro ricevitore che riceve la palla sulla linea delle 19 yard di B e avanza fino all'end zone.

RULING: Fallo per batting illegale in attacco sulla linea delle 22 yard di B. Gioco successivo 3 & goal sulla linea delle 23 yard di A.

AR 7-3-1 Lancio legale in avanti

I. 2 & middle sulla linea delle 3 yard. Il quarterback, per evitare un flag pull, effettua un lancio in avanti dalla sua end zone che cade incompleto pochi pollici davanti ai suoi piedi.

RULING: Nessun fallo, non esiste l'intentional grounding nel Flag Football. Gioco successivo: 3 & middle sulla linea delle 3 yard.

II. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback effettua da dietro la sua scrimmage line un lancio in avanti con un'ampia parabola che questi stesso riceve per un guadagno di 10 yard.

RULING: Penalità per tocco illegale, il quarterback può ricevere il proprio lancio solo dopo che viene toccato da un difensore (R 7-2-5-a). Gioco successivo: 3 & middle sulla linea delle 7 yard.

III. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback effettua da dietro la sua scrimmage line un lancio in avanti che viene toccato da un difensore e ritorna nelle mani del quarterback.

RULING: Nessun fallo per tocco illegale, il quarterback può avanzare la palla (R 7-2-5-a).

IV. 2 & middle sulla linea delle 15 yard. Il quarterback si muove per evitare il blitz (scrambles) e sulla linea delle 17 yard effettua un lancio completo sulla linea delle 23 yard.

RULING: Penalità per corsa illegale (R 7-1-3-e) e per lancio illegale in avanti (R 7-3-2-a). Gioco successivo 3 & middle sulla linea delle 10 yard (o un 3 & middle sulla linea delle 12 yard di A).

AR 7-3-3 Pass Interference (interferenza sul lancio)

I. Dopo lo snap, il quarterback si muove sulla destra e lo snapper corre una traccia sulla destra. Il ricevitore dal lato destro si muove sulla traiettoria di un difensore che stava marcando lo snapper. Il difensore deve cambiare traiettoria per evitare il contatto e lo snapper è libero per ricevere il lancio.

RULING: Penalità per ostruzione da parte dell'attacco. Non è una pass interference perché la palla non è in aria. Se ci fosse contatto fra il ricevitore e il difensore, sarebbe fallo di contatto illegale da parte dell'attacco.

NOTA: se il ricevitore fosse fermo, allora sarebbe il difensore a dover cambiare traiettoria per evitare il contatto - il diritto di posizione è predominante rispetto al diritto di traiettoria.

II. Due ricevitori sono posizionati sul lato destro della formazione. Il ricevitore interno esegue una traccia angolata verso l'esterno, mentre l'altro effettua una traccia profonda, incrociandosi. I difensori, in copertura a uomo, si scontrano involontariamente.

RULING: Nessun fallo, l'attacco non è responsabile dei movimenti dei difensori.

NOTA: Se il ricevitore che va profondo incrocia la traiettoria di un difensore impedendogli di coprire il ricevitore interno, allora sarebbe fallo di ostruzione. È una chiamata molto difficile e necessita di esperienza per essere fatta.

III. Un ricevitore sta correndo una traccia dritta verso un difensore che è fermo. Una volta di fronte a lui, il ricevitore taglia verso l'esterno e lo spinge leggermente. Il difensore non viene sbilanciato ma non riesce più a recuperare la copertura sul ricevitore, che riesce a ricevere il lancio.

RULING: Pass interference dell'attacco (o contatto illegale), c'è stato un contatto che ha avuto un impatto sul gioco prima che il lancio venisse effettuato, poiché il ricevitore è riuscito ad accelerare e a guadagnare spazio extra sul difensore.

AR 8-3-2 Opportunità per segnare (penalità sulla try)

I. Viene accettata una penalità su una try da 1 punto e la try ripetuta dalla linea delle 10 yard.

RULING: L'attacco può fare un gioco di lancio o di corsa per segnare 1 punto.

II. Viene accettata una penalità su una try da 1 punto e la try ripetuta dalla linea delle 2,5 yard.

RULING: L'attacco può fare solamente un gioco di lancio in avanti per segnare 1 punto.

III. Viene accettata una penalità su una try da 2 punti e la try ripetuta dalla linea delle 2 yard.

RULING: L'attacco può fare solamente un gioco di lancio in avanti per segnare 2 punti.

IV. Durante una try il portatore di palla protegge la flag sulla linea delle 3 yard e poi segna.

RULING: Penalità per protezione della flag con perdita del down. La segnatura non è valida, la try finisce (non viene ripetuta).

AR 8-4-1 Safety

I. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Un blitz afferra i pantaloni del quarterback quando questo è nella sua end zone, facendogli perdere momentaneamente l'equilibrio. Il quarterback poi effettua un lancio incompleto in avanti.

RULING: Penalità per contatto illegale (holding) applicata dalla linea delle 7 yard. Gioco successivo: 1 & middle dalla linea delle 17 yard.

II. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback nella sua end zone tiene la palla davanti alla flag nel momento in cui il difensore cerca di strapparla. Il difensore manca la flag e poi il quarterback completa un lancio con un guadagno di 14 yard.

RULING: La penalità per protezione della flag viene applicata dal punto del fallo, che si trova in end zone, risultando in una safety.

- III. 3 & goal sulla linea delle 21 yard. Un difensore intercetta la palla sulla linea delle 7 yard e il momentum lo porta nella sua end zone. **Un** avversario gli toglie una flag in end zone.
RULING: Safety perché la regola del momentum si applica solo per gli intercetti che avvengono nelle ultime 5 yard dalla end zone (R 8-5-1-b).

AR 9-1-1-R Diritto di posizione, diritto di traiettoria

- I. Un difensore si allinea vicino alla scrimmage line, direttamente di fronte a un ricevitore (copertura individuale).

RULING: Il ricevitore deve evitare il contatto sui primi passi, perché il difensore ha il diritto di posizione. Se il difensore inizia a muoversi, perderà il diritto di posizione, dovrà evitare il contatto e dare la precedenza all'attaccante.

- II. Un difensore si allinea vicino alla scrimmage line, direttamente di fronte ad un ricevitore. Allo snap si muove immediatamente verso l'interno ed entra in collisione con il ricevitore che anche si muoveva verso il centro del campo.

RULING: Contatto illegale della difesa. Non appena si muove il difensore perde il diritto di posizione ed è responsabile di evitare il contatto. Il ricevitore deve evitare il punto dove il difensore staziona allo snap, ma non può anticipare la direzione verso dove il difensore si muoverà.

- III. Un difensore si allinea vicino alla scrimmage line, direttamente di fronte a un ricevitore e allarga le braccia lateralmente per ostruire l'avversario. Dopo lo snap, il difensore non si muove, il ricevitore, nel tentativo di aggirarlo, entra in contatto con un braccio del difensore.

RULING: Contatto illegale (Mirare (Aiming)), da parte del difensore. Anche con il diritto di posizione, il difensore non può cercare il contatto con azioni non necessarie.

NOTA: Il medesimo ruling si applica ad uno snapper fermo in piedi che ostruisce un blitzer allargando lateralmente le braccia.

- IV. Un difensore sta coprendo la sua zona guardando il quarterback. Un attaccante sta correndo attraverso il campo e lo colpisce intenzionalmente da dietro.

RULING: Contatto illegale (Mirare (Aiming)), da parte dell'attacco. Anche con il diritto di traiettoria, agli attaccanti non è permesso Mirare (Aiming) e colpire un avversario. (R 9-1-1)

- V. Un difensore sta costringendo il portatore di palla verso la side line. Il portatore di palla prova a rimanere in campo mantenendo la sua traiettoria **per guadagnare un primo down**, anziché uscire dal campo. **Il difensore non rallenta mentre prova a effettuare un deflag e i due giocatori collidono.**

RULING: Contatto illegale del portatore di palla. Il difensore non è obbligato a rallentare e dare spazio al portatore di palla, hanno il diritto a mirare il punto più vicino possibile per effettuare un deflag. Il portatore di palla è in controllo del gioco, non ha il diritto di traiettoria e deve mostrare l'intenzione di evitare il contatto. Se il portatore di palla non calcola bene la traiettoria prevista del difensore, è colpa sua.

NOTA: Se il portatore di palla si ferma e successivamente (1 secondo) il difensore corre contro il portatore di palla provocando un contatto, allora si fa un fallo di Contatto illegale (Mirare (Aiming)) del difensore.

- VI. Due difensori costringono il portatore di palla a passare in mezzo a loro. Il portatore di palla tenta di passare attraverso lo spazio tra i due difensori ed arriva al contatto con uno di essi (o con entrambi).

RULING: **Contatto illegale** del portatore di palla. Il portatore di palla deve evitare il contatto anche quando lo costringe a fermare il suo avanzamento.

- VII. Un difensore che sta correndo verso il portatore di palla scivola e cade di fronte al portatore di palla. Il portatore di palla deve saltare oltre l'avversario per evitare un contatto. Il difensore tenta comunque di raggiungere la flag del portatore di palla per un flag pull, ma la manca e il portatore di palla continua la sua corsa.

RULING: Fallo del portatore di palla (saltare). Un portatore di palla è responsabile di evitare qualunque contatto con un difensore, anche se questo significa correre attorno ad un giocatore a terra per evitare di commettere un altro fallo.

- VIII. Un ricevitore effettua una ricezione con la schiena rivolta al difensore, che si avvicina a lui per tentare di strappare le flag; si ferma, stabilendo il suo diritto di posizione in quanto in posizione stazionaria. Dopo la ricezione il ricevitore si gira sul posto e, nell'atto di girarsi, entra in contatto con il difensore. Poi il ricevitore si allontana dal difensore e dopo aver guadagnato alcune yard subisce un flag pull.

RULING: Nessun fallo per contatto illegale. Il ricevitore non perde il suo diritto di posizione girandosi. (R 2-13-1)

NOTA: Un movimento extra del ricevitore (o del difensore) che causa un contatto risulterà in un fallo per contatto illegale.

AR 9-1-1-B Provocare un contatto (blitzer)

- I. Un blitzer corre velocemente verso il quarterback e un ricevitore che sta correndo una traccia deve modificare la propria direzione per evitare il blitzer.
RULING: Nessun fallo. Un ricevitore deve dare al blitzer il diritto di traiettoria, che ha una priorità più alta del suo diritto di correre la traccia. Se fosse stato un altro difensore, che non aveva fatto un segnale valido per guadagnare il diritto di traiettoria, ad effettuare il blitz, sarebbe stato un fallo della difesa per ostruzione.
- II. Un blitzer corre velocemente verso il quarterback e un ricevitore, che sta correndo una traccia, ostruisce o arriva al contatto col blitzer.
RULING: Penalità per ostruzione o contatto illegale contro l'attacco. Tutti i ricevitori devono evitare le traiettorie di corsa dei blitzer.
- III. Un blitzer corre lentamente verso il quarterback e un ricevitore, che sta correndo una traccia, viene ostruito.
RULING: Penalità per ostruzione contro il difensore. Un blitzer ha il diritto di traiettoria solamente se si muove velocemente (R 2-2-6) e i ricevitori devono aver la possibilità di poter calcolare la traccia del blitzer.
- IV. Un blitzer corre verso il quarterback e quando il quarterback inizia a muoversi lateralmente (roll out), il blitzer cambia direzione.
RULING: Il blitzer perde il diritto di traiettoria quando cambia direzione e da quel momento deve aver cura di non ostruire alcun ricevitore.
- V. Un blitzer corre contro verso lo snapper, fermo in piedi fin dallo snap.
RULING: Penalità per contatto illegale (Mirare (Aiming)) contro la difesa. Il diritto di posizione dello snapper vale più del diritto di traiettoria del blitzer (R 2-13-2).
- VI. Un blitzer si allinea di fronte allo snapper e dopo lo snap effettua un blitz verso il quarterback. Lo snapper rimane stazionario, utilizzando il suo diritto di posizione, e il blitzer cambia direzione per evitare il contatto con lo snapper. Successivamente dopo, lo snapper inizia a correre una traccia che punta verso il blitzer e lo fa entrare in collisione con l'avversario.
RULING: Penalità per contatto illegale (Mirare (Aiming)) contro l'attacco. Il blitzer perde il diritto di traiettoria quando cambia direzione, ma questo non autorizza lo snapper a provocare una collisione.
- VII. Un blitzer corre verso la scrimmage line, ma si ferma prima di superarla.
RULING: Nessun fallo. Il blitzer non è obbligato a superare la scrimmage line, ma, fermandosi, perde il diritto di traiettoria e da quel momento deve evitare i giocatori dell'attacco.
- VIII. Un ricevitore attraversa la traccia del blitzer. Il blitzer cerca di evitare il contatto, ma entra in collisione con l'attaccante.
RULING: Penalità per contatto illegale contro l'attacco.
- IX. Un ricevitore attraversa la traccia del blitzer. Il blitzer non cerca di evitare il contatto ed entra in collisione con l'attaccante.
RULING: Penalità per ostruzione contro l'attacco e penalità per contatto illegale (Mirare (Aiming)) contro la difesa. Offset dei falli e il down sarà ripetuto.
- X. Un ricevitore sta attraversando la traiettoria del blitzer, senza ostruirlo. Il blitzer colpisce il ricevitore estendendo il braccio quando gli passa nelle vicinanze.
RULING: Contatto illegale (Mirare (Aiming)) del blitzer. Anche con il diritto di traiettoria, il blitzer non può iniziare appositamente un contatto.
- XI. Il blitzer si ferma di fronte al quarterback dopo che la palla è stata rilasciata e tocca il quarterback con le mani sui fianchi.
RULING: Nessun fallo per il tocco, perché il contatto deve avere un impatto.
- XII. Il blitzer si ferma di fronte al quarterback dopo che la palla è stata rilasciata e spinge il quarterback con le mani sui fianchi, obbligandolo a fare due passi per mantenere l'equilibrio.
RULING: Penalità per contatto illegale della difesa.
- XIII. Il blitzer si ferma di fronte al quarterback nel momento in cui questi rilascia la palla. Il movimento naturale del lancio porta il quarterback a fare un passo in avanti lo porta ad entrare in contatto con il blitzer.
RULING: Nessun fallo per il contatto, poiché entrambi i giocatori sono fermi ed hanno il diritto di posizione, nel significato della R 2-13-1.

XIV. Il blitzer salta in verticale senza spostarsi dalla posizione nel momento in cui il quarterback rilascia la palla. Il quarterback effettua 3 passi in avanti dopo il lancio e arriva al contatto con il blitzer.
RULING: Penalità per contatto illegale dell'attacco. Il blitzer ha il diritto di posizione anche se salta e le azioni del quarterback evidenziano come quest'ultimo sia stato responsabile del contatto. Se il momentum del salto avesse portato il blitzer verso il quarterback, allora sarebbe stato fallo della difesa.

XV. Nel momento in cui il quarterback inizia il movimento di rilascio della palla, il blitzer salta in avanti nel tentativo di deviare la palla e colpisce la palla o il braccio prima che lasci la mano del quarterback.
RULING: Penalità per contatto illegale (Mirare (Aiming)), perché il punto di attacco era una palla in possesso di un portatore di palla (R 9-1-1).

AR 9-2-1 Atti antisportivi

I. Il quarterback lancia un intercetto e un difensore ritorna la palla per un facile touchdown. Prima di superare la goal line, il difensore sbeffeggia il quarterback usando parole o a gesti.
RULING: Touchdown. La penalità per comportamento antisportivo verrà applicata sulla try, che verrà giocata dalla linea delle 15 yard per 1 punto e dalla linea delle 20 yard per 2 punti.

AR 9-2-2 Flag pull

I. Un portatore di palla muove le mani sopra i suoi fianchi nel momento in cui un difensore tenta di toglierli una flag. Non c'è contatto, ma il difensore manca la flag.
RULING: Penalità per protezione della flag. Una mano (o la palla) davanti alla flag rende più difficile raggiungerla e crea uno svantaggio, anche senza contatto.

NOTA: L'applicazione (5 yard e perdita del down) sarà dal punto del fallo. Esempio: 2 & goal dalla linea delle 18 yard di B, protezione della flag dalla linea delle 10 yard di B. Gioco successivo 3 & goal dalla linea delle 15 yard di B.

II. Un portatore di palla muove le mani sopra i suoi fianchi nel momento in cui un difensore si tuffa verso di lui in un tentativo disperato di strappare una flag. Non c'è contatto e il difensore manca ampiamente la flag.
RULING: Nessun fallo. Ci deve essere un serio tentativo di flag pull per rendere il movimento sopra le flag del portatore di palla un fallo. Per i difensori è legale tuffarsi e saltare.

III. Un portatore di palla sta correndo diretto verso un difensore e, appena si trova a distanza ravvicinata, sposta il suo corpo in avanti.
RULING: Penalità per tuffo contro l'attacco (R 2-12-2). Il difensore deve evitare la testa ed il corpo del portatore di palla e l'azione del portatore di palla, in questa situazione, rende più difficile raggiungere e di conseguenza strappare le flag.

IV. Un portatore di palla sta correndo diretto verso un difensore ed estende la palla in avanti per guadagnare una yard extra prima di farsi togliere una flag.
RULING: Penalità per protezione della flag. Il difensore deve evitare la palla in possesso del giocatore e l'azione del portatore di palla, in questa situazione, rende più difficile raggiungere e di conseguenza strappare le flag.

V. Un portatore di palla è inseguito da un difensore ed appena prima di essere raggiunto estende la palla in avanti per guadagnare yard extra prima di farsi togliere un flag.
RULING: Nessun fallo. L'estensione della palla per un flag pull che viene da dietro non ostruisce il difensore.

VI. Un portatore di palla effettua una giravolta (*spinning*) per evitare un flag pull da parte di un difensore. Quando sta girando, il portatore di palla colpisce l'avversario con un gomito.
RULING: Contatto illegale del portatore di palla. Il movimento *spinning*, anche se di per sé non illegale, presuppone che il portatore di palla sia responsabile per il contatto
NOTA: Questo si applica anche se il portatore di palla provoca un contatto abbassandosi (*dipping*).

VII. Il portatore di palla si abbassa (*dipping*) per evitare un flag pull con la palla fra le mani di fronte al petto e i gomiti aperti verso l'esterno. Il difensore riesce a raggiungere le flag ma entra in contatto con il braccio del portatore di palla che è all'altezza delle flag in seguito al dipping.
RULING: Fallo di protezione delle flag da parte del portatore di palla. Il movimento del portatore di palla non è illegale di per sé ma deve fare attenzione a non impedire al difensore di raggiungere le flag.

VIII. Un portatore di palla si ferma e salta verticalmente facendo un movimento di spin per evitare un flag pull.
RULING: Fallo per salto da parte del portatore di palla. Il salto del portatore di palla impedisce al difensore di raggiungere le flag poiché alza il loro livello.

IX. Un portatore di palla si ferma e salta lateralmente (o indietro) con (o senza) un movimento di spin per evitare un flag pull.

RULING: Nessun fallo. Saltare in qualsiasi direzione senza cambiare in modo significativo il livello delle flag è legale.

NOTA: Anche abbassare il livello delle flag (dipping) è legale.

X. Un portatore di palla sta correndo lungo la side line verso l'angolo della end zone avversaria. Un difensore prova a costringerlo a uscire dal campo (senza contatto) con una chiusura dello spazio veloce e costante verso la side line senza tentare un flag pull. Il portatore di palla salta verso la goal line e, anche dopo un contatto con il difensore sulla linea della 1 yard di B, riesce a toccare con la palla il piloncino della end zone prima di toccare terra fuori dal campo.

RULING: Sarebbe touchdown, ma ovviamente la penalità per contatto illegale (Mirare (Aiming)) da parte del portatore di palla sarà applicata dalla scrimmage line, vanificando la segnatura. Fintanto che il difensore agisce in modo prevedibile, il portatore di palla deve prevedere e anticipare l'azione del difensore. Non c'è fallo per salto o tuffo perché il difensore non sta facendo un tentativo di flag pull.

NOTA: Ci sarebbe stato fallo anche per il tuffo (con salto) se il difensore avesse fatto un tentativo di flag pull. La difesa può scegliere quale penalità accettare (stessa penalità, stessa applicazione.)

XI. Un portatore di palla sta correndo lungo la side line verso l'angolo della end zone avversaria. Il difensore si avvicina lentamente al portatore di palla parallelamente alla side line mantenendo la distanza di 2 yard da questa. Il portatore di palla cerca di passare attraverso questo varco oltre il difensore. All'ultimo momento, il difensore all'improvviso fa un passo nella traccia del portatore ed entrambi entrano in collisione.

RULING: Penalità per contatto illegale (Mirare (Aiming)) da parte del difensore. Il portatore di palla non può prevedere e anticipare l'ultima mossa del difensore e non ha alcuna possibilità di evitare il contatto; il difensore deve giocare in modo prevedibile.

NOTA: Se ci sono azioni di entrambi i giocatori e c'è il dubbio su chi sia responsabile, è fallo dell'attacco.

XII. Un blitzer strappa la flag del quarterback una frazione di secondo dopo che la palla è stata lanciata. Il difensore si tiene la flag e inizia a muoversi verso il ricevitore nel tentativo di aiutare i suoi compagni a fermarne l'avanzata.

RULING: Nessun fallo per flag pull illegale poiché la difesa ha il diritto di effettuare un serio tentativo di flag pull. C'è però una penalità per comportamento antisportivo per aver tenuto in mano la flag. Il blitzer deve riconsegnare la flag all'avversario immediatamente oppure lasciarla sul terreno prima di correre verso il ricevitore.

XIII. Dopo che il quarterback ha lanciato la palla all'indietro ad un proprio compagno, il blitzer continua la sua corsa e gli strappa una flag.

RULING: Penalità per flag pull illegale. Il flag pull inabilita il quarterback a correre con la palla se questa dovesse essergli lanciata in seguito in un gioco trucco (trick play).

NOTA: Se il lancio fosse stato incompleto oppure completato oltre la scrimmage line non ci sarebbe stata alcuna possibilità da parte del quarterback di ritornare in possesso della palla legalmente, quindi non dovrebbe essere chiamato alcun fallo per deflag illegale. Può esserci però fallo per comportamento antisportivo se il blitzer provocasse il quarterback con il suo flag pull ritardato.

XIV. Il difensore strappa la flag nel momento in cui il ricevitore tocca la palla. Il ricevitore tocca la palla una prima volta (muff) e completa la ricezione con un secondo tentativo.

RULING: Nessun fallo per flag pull illegale. Il difensore si aspetta un completo, che renderebbe il ricevitore un portatore di palla, e non è necessario che aspetti il completamento della ricezione per tentare il flag pull.

NOTA: In questo caso il ricevitore non può avanzare la palla perché questa muore se il portatore di palla ha meno di 2 flag. (R 4-1-2-g). Anche in caso di flag pull illegale (prima che il ricevitore tocchi la palla), il portatore di palla non potrebbe avanzare, ma avrebbe guadagnato yard extra con la penalità.

XV. Dopo lo snap, il quarterback finge un hand-off a un suo compagno che simula di avere il possesso della palla. Il blitzer cambia la sua direzione e strappa la flag al giocatore che simulava di essere il portatore di palla. Il quarterback quindi lancia la palla verso il giocatore che simulava di essere il portatore di palla. Il lancio viene ricevuto e il portatore di palla avanza fino all'end zone.

RULING: Nessun fallo per flag pull illegale perché il blitzer ha diritto di strappare la flag a un giocatore che simula di essere il portatore di palla (R 9-2-2-d). La palla è morta quando il lancio viene ricevuto perché il portatore della palla ha meno di due flag (R 4-1-2-g)

AR 9-3-1 Sostituzioni

- I. La palla è ready to play e l'attacco è in formazione per effettuare lo snap. Il giocatore che di solito gioca come quarterback si dirige verso la propria side line, apparentemente per discutere con il suo coach, ma si ferma in campo continuando a guardare in direzione della sua side line. Lo snapper quindi tocca la palla ed effettua lo snap a un giocatore che di solito è running back, il quale effettua un lancio legale in avanti per il giocatore che inizialmente si era diretto verso la side line ma che allo snap era andato a fondo campo, il quale segna un touchdown.

RULING: La palla rimane morta, fallo dell'attacco per sostituzione illegale. Tattica scorretta associata al processo delle sostituzioni. Penalità di 5 yard dalla scrimmage line e ripetizione del down. Una volta che il giocatore si dirige verso la sua side line, è legittimo per la difesa aspettarsi che ci sarà una sostituzione e che lo snap non sia imminente.

NOTA: Perché non ci sia fallo il giocatore deve dimostrare chiaramente che il processo di sostituzione è finito, ad esempio posizionandosi come ricevitore e rimanendo fermo per almeno 1 secondo. Non sarebbe stato fallo se l'azione avvenisse una volta che lo snapper tocca la palla, perché una volta fatto questo, non sono più possibili sostituzioni (R 7-1-3-a) e quindi la difesa non è più legittimata ad aspettarsene.

- II. La palla è ready to play e l'attacco è in formazione legale quando un giocatore lascia il campo dalla team area della squadra. Dopo un po', un altro giocatore entra in campo e sembra parlare con un coach, in modo tale che la difesa non riconosca la sostituzione. Lo snapper poi tocca la palla ed effettua lo snap velocemente. Il quarterback effettua un lancio lungo a un compagno di squadra.

RULING: Penalità per tattica scorretta. 10 yard dalla scrimmage line e ripetizione del down. L'attacco non può usare il processo di sostituzione per "nascondere" un giocatore, e ciò legittima il Referee a giudicare tale azione come tattica scorretta.

AR 10-1-2 Tattiche scorrette

- I. Il portatore di palla sta correndo lungo la linea laterale per andare a segnare, i difensori sono lontani. Un giocatore sostituito si avvicina dalla side line e strappa una flag del portatore di palla.

RULING: Il gioco muore quando il portatore della palla subisce il flag pull, ma il Referee deve assegnare la segnatura che è stata impedita solo dall'atto scorretto. Il prossimo gioco sarà una try dopo l'applicazione della penalità. Il giocatore viene espulso.

NOTA: Se questo avviene vicino alla metà campo, la decisione adeguata potrebbe essere un primo down in un punto oltre la middle, così come potrebbe essere l'assegnazione di una segnatura, secondo il giudizio del Referee.

- II. La difesa commette ripetutamente falli di offside prima dello snap per consumare il tempo e per avvicinarsi all'avviso del 2 minuti del Referee, per mantenere il vantaggio nella partita.

RULING: Il Referee deve fermare il tempo e informare la squadra che l'azione verrà considerata come tattica scorretta e che il tempo verrà fatto partire con uno snap legale.

NOTA: Lo stesso si applica se l'attacco ripetutamente commette falli per consumare il tempo. Se proseguono con tale tattica scorretta, il Referee può assegnare la perdita del down o dare un primo down alla difesa.

- III. La difesa commette ripetutamente falli di blitz illegale partendo 1 yard dalla scrimmage line per strappare subito la flag al QB o intercettare lo snap.

RULING: Penalità per blitz illegale ma l'azione non verrà considerata come tattica scorretta. L'attacco ha la possibilità di guadagnare terreno e declinare la penalità o guadagnare le 5 yard di penalità.

NOTA: Se questo avviene vicino alla goal line e la penalità viene applicata con la metà distanza, allora si concretizza una tattica scorretta.

- IV. 2 & middle sulla linea delle 21 yard di A (meno di 5 yard al centrocampo). Un difensore commette offside immediatamente dopo che lo snapper ha toccato la palla per forzare l'attacco ad un 1 & goal situazione dalla linea delle 24 yard di Bs.

RULING: Tattica scorretta da parte della difesa, penalizzare con 10 yard. Non vi è alcuna possibilità di errore del giocatore, quindi si deve presumere un fallo intenzionale per ottenere un vantaggio. L'attacco può declinare la penalità. I giocatori della difesa e i coach verranno avvisati che ogni ulteriore infrazione comporterà sia una penalità di 10 yard per tattica scorretta che altre 10 yard per comportamento antisportivo applicato ed espulsione del giocatore colpevole di offside.

- V. Un coach della squadra in difesa entra in campo e trattiene un ricevitore ovviamente libero prima che questo possa raggiungere la end zone. Il quarterback deve rinunciare al lancio comodo che avrebbe consentito di segnare, ma lancia poi a un altro ricevitore che si trova in end zone, che riceve e segna.

RULING: Fallo a palla viva per interferenza con l'amministrazione della gara, ma il Referee deve applicarlo come fallo a palla morta e applicare la penalità nel gioco successivo. Il coach viene espulso.

VI. L'attacco segna un touchdown nell'azione finale, il punteggio raggiunge la parità e la partita viene estesa per giocare la try. Durante la try, il QB effettua un lancio in avanti che viene intercettato da un difensore che corre verso la end zone avversario. Il QB è l'unico giocatore in posizione per effettuare un tentativo di flag pull. Il flag pull fallisce ma il QB contatta il difensore sulla linea delle 21 yard di B facendolo cadere a terra sulla linea delle 24 yard di B.

RULING: Fallo per Contatto Illegale da parte del QB. La try è finita. Una partita non può terminare con una penalità accettata (R 3-2-2), pertanto verrà accordato alla difesa un 1 & middle dalla loro linea delle 15 yard senza tempo sul cronometro.

NOTA: Se il QB non tenta di strappare la flag ma spinge invece il difensore verso terra, si avrà la medesima applicazione, ma il QB dovrà essere squalificato, non solo a causa del fallo, ma anche per aver impedito intenzionalmente una segnatura.

AR 10-2-4 Offsetting fouls (falli che si annullano tra loro)

I. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback effettua un lancio completo o lancia un intercetto sulla linea delle proprie 15 yard. Prima della ricezione, lo snapper ostruisce il blitz sulla linea delle 10 yard e un difensore entra in contatto un ricevitore sulla linea delle 20 yard.

RULING: Offsetting fouls, il down verrà rigiocato.

II. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback lancia un intercetto sulla linea delle proprie 15 yard che viene ritornato sulla linea delle 6 yard. Prima della ricezione, lo snapper ostruisce il blitz sulla linea delle 10 yard e durante il ritorno il blitz ostruisce lo snapper sulla linea delle 12 yard.

RULING: La difesa può declinare l'offset dei falli e tenere la palla dopo l'applicazione della sua penalità (R 10-2-4 a). Il punto base è il punto del fallo. Gioco successivo: 1 & goal dalla linea delle 17 yard per la squadra precedentemente in difesa.

III. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback lancia un intercetto sulla linea delle proprie 15 yard, che viene ritornato sulla linea delle 6 yard. Prima della ricezione, un difensore entra in contatto un ricevitore sulla linea delle 10 yard e durante il ritorno lo snapper trattiene il portatore di palla sulla linea delle 12 yard (contatto illegale).

RULING: Offsetting fouls, il down verrà rigiocato.

IV. 3 & middle sulla linea delle 23 yard. Il portatore di palla commette una protezione della flag sulla linea delle 17 yard della squadra in difesa, e un difensore trattiene il portatore di palla per agevolarsi il flag pull. L'azione finisce sulla linea delle 12 yard della squadra in difesa. Il coach dell'attacco vorrebbe declinare la penalità della squadra avversaria e ottenere un primo down dopo l'applicazione della penalità per protezione della flag dal punto del fallo.

RULING: Offsetting fouls, il down verrà rigiocato, è l'unica opzione. Ci sarà un offset dei falli – non delle penalità, al coach non deve essere data alcuna opzione.

AR 10-2-5 Falli a palla morta

I. Dopo che la palla è morta, due avversari hanno uno scambio verbale ed iniziano a spingersi uno contro l'altro.

RULING: Gli arbitri devono separare i due giocatori e lanciare la flag per contatto illegale di entrambi. Anche con un offset delle penalità (R 10-2-5), gli arbitri devono dimostrare che tale comportamento non viene tollerato. In caso di rissa, entrambi i giocatori devono essere espulsi.

NOTA: Se un giocatore colpisce l'avversario per primo e questo contrattacca, i falli non si annullano (offset), e devono essere amministrati nell'ordine di avvenimento, includendo l'applicazione della metà distanza se necessario.

AR 10-3-1-a Punto base (falli dell'attacco)

I. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il ricevitore commette un Pass Interference sulla linea delle 22 yard di A e il lancio cade incompleto.

RULING: Il punto di palla morta è la scrimmage line (R 7-2-3), quindi il basic spot è la scrimmage line. La penalità verrà applicata dalla linea delle 7 yard di A. Gioco successivo 3 & middle dalla linea delle 3,5 yard di A.

NOTA: Stesso basic spot e applicazione se il ricevitore ricevesse il lancio e avanzasse.

II. 4 & goal sulla linea delle 4 yard della difesa. Mentre il lancio del quarterback si sta avvicinando, il ricevitore spinge un difensore per ottenere la separazione e riceve la palla in end zone.

RULING: Penalità per l'interferenza dell'attacco, non c'è touchdown. La serie finisce con perdita del down. Il gioco successivo sarà 1 & middle per la squadra in difesa dalla linea delle proprie 5 yard.

III. Il quarterback arretra in end zone e gli viene tolta una flag in end zone. Lo snapper ostruisce il blitz sulla linea delle 10 yard.

RULING: Il punto base è la scrimmage line. La penalità è applicata dalla linea delle 7 yard. Gioco successivo: 2 & middle sulla linea delle 3,5 yard. Declinare il fallo porterebbe a una safety.

- IV. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard e subisce un flag pull sulla linea della 1 yard. Lo snapper ostruisce il blitz in end zone.
RULING: Il punto base è il punto del fallo. La penalità è applicata in end zone, risultando in una safety. Declinare il fallo porterebbe a un 3 & middle sulla linea della 1 yard.
- V. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard e subisce un flag pull sulla linea della 1 yard. Lo snapper ostruisce il blitz sulla linea delle 5 yard.
RULING: Il punto base è il punto del fallo. La penalità è applicata dalla linea delle 5 yard. Gioco successivo: 2 & middle sulla linea delle 2,5 yard. Declinare il fallo porterebbe a un 3 & middle sulla linea della 1 yard.
- VI. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard e completa il lancio sulla linea delle proprie 15 yard. Lo snapper ostruisce il blitz sulla linea delle 5 yard.
RULING: Il punto base è il punto del fallo. La penalità è applicata dalla linea delle 5 yard. Gioco successivo: 2 & middle sulla linea delle 2,5 yard. Declinare il fallo porterebbe a un 3 & middle sulla linea delle 15 yard.
- VII. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard e completa il lancio sulla linea delle proprie 15 yard. Lo snapper ostruisce il blitz sulla linea delle 20 yard dell'attacco.
RULING: Il punto base è la scrimmage line. La penalità è applicata dalla linea delle 7 yard. Gioco successivo: 2 & middle sulla linea delle 3,5 yard. Declinare il fallo porterebbe a un 3 & middle sulla linea delle 15 yard.
NOTA: In caso di incompleto l'applicazione sarebbe stata la stessa, ma in questo caso declinare il fallo porterebbe a un 3 & middle sulla linea delle 7 yard.
- VIII. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard, il lancio viene completato e il ricevitore porta la palla in touchdown. Durante la corsa e prima che ci sia la segnatura, lo snapper ostruisce un difensore nell'end zone avversaria.
RULING: Il punto base è la scrimmage line. La penalità è applicata dalla linea delle 7 yard. Gioco successivo: 2 & middle sulla linea delle 3,5 yard.

AR 10-3-1-b Punto base (falli della difesa)

- I. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il difensore commette un Pass Interference sulla linea delle 22 yard di A e il lancio cade incompleto
RULING: Il punto di palla morta è la scrimmage line (R 7-2-3), quindi il basic spot è la scrimmage line. La penalità verrà applicata dalla linea delle 7 yard di A. Gioco successivo 1 & middle dalla linea delle 17 yard di A.
- II. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il difensore commette un Pass Interference sulla linea delle 22 yard di A ma il ricevitore riceve il lancio e avanza fino alla linea delle 24 yard di A.
RULING: Il punto di palla morta è la fine della corsa, quindi il basic spot è il punto di palla morta. La penalità verrà applicata dalla linea delle 24 yard di A. Gioco successivo 1 & goal dalla linea delle 16 yard di B.
- III. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra in end zone e subisce un flag pull in end zone. Un difensore ostruisce lo snapper sulla linea delle 10 yard.
RULING: Il punto base è la scrimmage line, la penalità è applicata dalla linea delle 7 yard. Gioco successivo: 2 & middle sulla linea delle 12 yard.
NOTA: L'applicazione sarebbe stata la stessa anche in caso di lancio incompleto da parte del quarterback per evitare il sack.
- IV. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla linea della 1 yard e subisce un flag pull sulla linea della 1 yard. Un difensore ostruisce lo snapper sulla linea delle 5 yard.
RULING: Il punto base è la scrimmage line. La penalità è applicata dalla linea delle 7 yard. Gioco successivo: 2 & middle sulla linea delle 12 yard.
- V. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla linea della 1 yard e completa il lancio sulla linea delle proprie 15 yard. Un difensore ostruisce lo snapper che esegue la sua traccia in end zone.
RULING: Il punto base è il punto di palla morta. La penalità è applicata dalla linea delle 15 yard della squadra in attacco. Gioco successivo: 2 & middle sulla linea delle 20 yard della squadra in attacco.
- VI. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla linea della 1 yard e completa il lancio sulla linea delle proprie 15 yard. Un difensore ostruisce un ricevitore sulla linea delle 20 yard.
RULING: Il punto base è il punto di palla morta. La penalità è applicata dalla linea delle 15 yard della squadra in attacco. Gioco successivo: 2 & middle sulla linea delle 20 yard della squadra in attacco.

VII. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard, il lancio viene completato e il ricevitore porta la palla in touchdown. Prima del lancio, un difensore ostruisce lo snapper sulla linea delle 10 yard.
RULING: Il punto base è il punto di palla morta (la goal line della squadra in difesa). La penalità è declinata per regolamento (R 10-3-2-1) e la segnatura è valida.
NOTA: Se il fallo fosse stato un contatto illegale, la penalità sarebbe stata applicata sulla try.

VIII. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Un blitzer prende i pantaloni del quarterback dietro la scrimmage line e, nonostante ciò, il quarterback effettua comunque un lancio completo sulla linea delle 12 yard della squadra in attacco.
RULING: Penalità per contatto illegale (holding). Il punto base è il punto di palla morta. La penalità sarà applicata dalla linea delle 12 yard della squadra in attacco e primo down automatico. Gioco successivo: 1 & middle sulla linea delle 22 yard della squadra in attacco.

IX. 4 & middle sulla linea delle 9 yard, il quarterback effettua un lancio e un giocatore della difesa calcia la palla in volo per evitare che venga ricevuta. Il lancio cade a terra incompleto.
RULING: Penalità per calcio illegale di un lancio, il punto base è la scrimmage line. La penalità sarà applicata dalla linea delle 9 yard. Gioco successivo: 4 & middle sulla linea delle 14 yard della squadra in attacco.

X. 4 & middle sulla linea delle 9 yard, il quarterback effettua un lancio e un giocatore della difesa calcia la palla in volo per evitare che venga ricevuta. La palla viene comunque ricevuta dall'attacco e avanzata sino alla linea delle proprie 22 yard.
RULING: Penalità per calcio illegale di un lancio. Il punto base è il punto di palla morta. La penalità sarà applicata dalla linea delle 22 yard della squadra in attacco. Gioco successivo: 1 & goal sulla linea delle 23 yard della squadra in difesa.

AR 10-3-1-c Punto base (cambio di possesso)

I. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback effettua un lancio, intercettato sulla linea delle 21 yard della squadra in attacco e il ritorno si ferma sulla linea delle 12 yard. Dopo il cambio di possesso di squadra, lo snapper trattiene (contatto illegale) il portatore di palla sulla linea delle 18 yard della squadra in attacco.
RULING: Il punto base è il punto di palla morta. La penalità sarà applicata dalla linea delle 12 yard. Gioco successivo: 1 & goal sulla linea delle 6 yard per la squadra precedentemente in difesa.

II. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback effettua un lancio, intercettato sulla linea delle 21 yard della squadra in attacco e il ritorno si ferma sulla linea delle 12 yard della squadra in attacco. Dopo il cambio di possesso di squadra, un compagno di squadra del ritornatore blocca lo snapper sulla linea delle 18 yard della squadra in attacco.
RULING: Il punto base è il punto del fallo. La penalità sarà applicata dalla linea delle 18 yard. Gioco successivo: 1 & goal sulla linea delle 23 yard per la squadra precedentemente in difesa.

III. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback effettua un lancio, intercettato sulla linea delle 21 yard della squadra in attacco ed il ritorno si ferma sulla linea delle 12 yard della squadra in attacco. Dopo il cambio di possesso di squadra, un compagno di squadra del ritornatore blocca lo snapper sulla linea delle 10 yard della squadra in attacco.
RULING: Il punto base è il punto di palla morta. La penalità sarà applicata dalla linea delle 12 yard. Gioco successivo: 1 & goal sulla linea delle 17 yard per la squadra precedentemente in difesa.

IV. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback effettua un lancio, intercettato sulla linea delle 21 yard della squadra in attacco e il ritornatore perde la palla (fumble) sulla linea delle 12 yard della squadra in attacco. Lo snapper prende la palla al volo e corre sino alla linea delle 20 yard della squadra in attacco. Dopo il primo cambio di possesso di squadra, un compagno di squadra dello snapper trattiene il ritornatore sulla linea delle 18 yard della squadra in attacco.
RULING: Penalità per contatto illegale (holding). La difesa otterrà la palla (R 5-2-2), il punto base è il punto di palla morta (R 10-3-1-c). Gioco successivo: 1 & goal sulla linea delle 10 yard della squadra in attacco per la squadra precedentemente in difesa.

V. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. 7 yard. Il quarterback effettua un lancio, intercettato sulla linea delle 21 yard e il ritornatore perde la palla (fumble) sulla linea delle 12 yard della squadra in attacco. Lo snapper prende la palla al volo e corre sino alla linea delle 20 yard. Dopo il secondo cambio di possesso di squadra, un compagno di squadra dello snapper ostruisce un avversario sulla linea delle 18 yard della squadra in attacco.
RULING: Penalità per ostruzione. L'attacco otterrà la palla, il punto base è il punto del fallo (R 10-3-1-c ultima corsa relativa). Gioco successivo: 1 & middle sulla linea delle 13 yard.

VI. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback effettua un lancio, intercettato sulla linea delle 21 yard della squadra in attacco e il ritornatore fa fumble sulla linea delle 12 yard della squadra in attacco. Lo snapper prende al volo la palla e corre fino alla linea delle 20 yard della squadra in attacco. Dopo il cambio di possesso di squadra, un compagno di squadra del ritornatore blocca un avversario sulla linea delle 18 yard. Dopo il secondo cambio di possesso di squadra, un compagno di squadra dello snapper colpisce un avversario sulla linea delle 15 yard della squadra in attacco.

RULING: L'attacco declinerà l'offset dei falli e manterrà il possesso della palla dopo l'applicazione della penalità per contatto illegale (R 10-2-4 Eccezione 1). Il punto base è il punto del fallo (R 10-3-1-c ultima corsa relativa). Gioco successivo: 1 & middle sulla linea delle 7,5 yard.

AR 10-3-1-d Punto base (applicazione del touchback)

I. 2 & goal dalla linea delle 12 yard di B. Un difensore intercetta la palla in end zone commette un fallo di protezione della flag mentre si trova ancora in end zone e prima di avanzare fino alla linea delle 15 yard di B, dove gli viene strappata la flag.

RULING: Il fallo avviene prima che la palla venga portata fuori dall'end zone, quindi il punto di applicazione è il punto del touchback (R 10-3-1-d). La serie di A è terminata, gioco successivo 1 & middle dalla linea delle 2,5 yard di B.

NOTA: Stessa applicazione se la palla rimanesse in end zone e lì finisse l'azione.

II. 2 & goal dalla linea delle 12 yard di B. Un difensore intercetta la palla in end zone commette un fallo di protezione della flag mentre si trova ancora in end zone e prima di avanzare fino alla linea delle 15 yard di B, dove gli viene strappata la flag. Al momento del flag pull lo snapper trattiene il portatore di palla per raggiungere la flag.

RULING: Offset delle penalità, ripetere il down.

NOTA: Da regolamento, la difesa può scegliere di declinare l'offset delle penalità (R 10-2-4-a) e accetta l'applicazione della propria penalità dal punto del touchback.

III. 3 & goal sulla linea delle 21 yard di B. Un difensore intercetta la palla sulla linea delle 3 yard e il momentum lo porta nella propria end zone. Dopo aver evitato un flag pull coprendo la flag con la palla, un altro avversario gli toglie una flag in end zone.

RULING: Il risultato del gioco è un touchback, il punto di applicazione è il punto del touchback.

NOTA: Stessa applicazione se fosse un altro difensore a commettere un fallo.

IV. 3 & goal sulla linea delle 21 yard di B. Un difensore intercetta la palla sulla linea delle 3 yard e la avanza sino alla linea delle 14 yard di B. Durante il ritorno, un suo compagno di squadra, nella propria end zone, colpisce un avversario.

RULING: Safety accettando la penalità. Il punto di applicazione del fallo (contatto illegale) è il punto del fallo nell'end zone. (R 10-3-1-c).

NOTA: Stessa applicazione se il lancio venisse intercettato in end zone e il fallo avvenisse in end zone dopo che il portatore di palla aveva lasciato l'end zone.

AR 10-3-2 Procedure

I. 3 & goal sulla linea delle 19 yard di B. 3 blitz simultaneamente fanno il segnale per richiedere il diritto di traiettoria.

RULING: La palla rimane morta. Fallo per segnale illegale del blitz, fischiate subito per fermare l'azione. La penalità verrà applicata dalla linea delle 19 yard. Gioco successivo: 3 & goal sulla linea delle 14 yard di B.

II. 2 & middle sulla linea delle 15 yard di A. Il portatore di palla protegge la flag sulla linea delle 22 yard di B.

RULING: La penalità sarà applicata dal punto del fallo, che porta la palla dietro la middle. La penalità per un fallo a palla viva sarà applicata prima che un nuovo primo down venga dichiarato. Gioco successivo: 3 & middle sulla linea delle 23 yard di A.

III. 2 & middle sulla linea delle 15 yard di A. Il portatore di palla protegge la flag sulla linea delle 18 yard di B.

RULING: La penalità sarà applicata dal punto del fallo, che lascia la palla oltre la middle, una nuova serie viene assegnata alla squadra A. Gioco successivo: 3 & middle sulla linea delle 23 yard di A.

IV. 4 & middle sulla linea delle 9 yard di A. Un difensore viene colpito da un lancio in avanti sulla parte inferiore della gamba, il lancio cade incompleto.

RULING: Nessun fallo per calcio illegale di un lancio, perché il contatto è non stato intenzionale. La serie finisce per fine dei down. Gioco successivo: 1 & middle sulla linea delle proprie 5 yard per la squadra precedentemente in difesa.

V. 2 & goal sulla linea delle 10 yard di B. Il lancio è completo per un touchdown. La difesa commette una pass interference.

RULING: Touchdown. La penalità verrà applicata sulla try (R 10-3-2-1).

VI. Try sulla linea delle 5 yard. Il lancio è completo in end zone per un touchdown. La difesa commette un fallo di contatto illegale durante il gioco nella end zone.

RULING: Touchdown, la try da 1 punto è valida. Gioco successivo: 1 & middle sulla linea delle proprie 2,5 yard per la squadra precedentemente in difesa.

VII. Try dalla linea delle 5 yard. Il lancio viene completato in end zone. L'attacco commette un contatto illegale in end zone prima che venga effettuato il lancio.

RULING: Nessuna segnatura. La try termina per la perdita del down.

VIII. Try dalla linea delle 5 yard. Il lancio viene intercettato in end zone. L'attacco commette un contatto illegale durante il ritorno sulla linea delle 18 yard di B.

RULING: Nessuna segnatura. La try è finita, la penalità verrà applicata sulla serie successiva. Gioco successivo 1 & middle dalla linea delle 15 yard di B.

NOTA: Se il contatto fosse stato del ritornatore, la try sarebbe finita ugualmente senza alcuna segnatura e la penalità sarebbe stata portata alla serie successiva. Gioco successivo 1 & middle dalla linea delle 2,5 yard di B.

IX. Durante il primo tempo supplementare, la squadra 1 (primo attacco) segna un touchdown e tenta una try da 1 punto. Il lancio è completato per un touchdown. La squadra 2 (prima difesa) commette un fallo di contatto illegale durante la try.

RULING: La try è valida (1 punto), la penalità sarà applicata sullo snap successivo (R 10-2-6). Gioco successivo: 1 & goal per la squadra 2 dalla linea delle proprie 15 yard.

NOTA: Durante i tempi supplementari, non sarà mai assegnato un primo down sulla middle, solo una penalità può portare a un primo down automatico. La squadra 1 non può accettare la penalità e ripetere la try dalla linea delle 5 yard per ottenere 2 punti. (R 8-3-2-e)

X. Durante il primo tempo supplementare, la squadra 1 ha segnato un touchdown e la try da 1 punto. Anche la squadra 2 segna un touchdown e tenta una try da 1 punto. Il lancio viene ricevuto per un touchdown. La difesa (squadra 1) commette fallo di contatto illegale durante il gioco.

RULING: La try è valida (1 punto). La partita è in parità e verrà giocato un secondo tempo supplementare. La penalità verrà applicata sullo snap successivo (R 10-3-2-3). Gioco successivo: try da 1 punto per la squadra 1 dalla linea delle 15 yard.

AR 10-3-3 Procedure di applicazione di metà distanza

I. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. L'attacco commette una falsa partenza.

RULING: La palla rimane morta. Penalità applicata dalla linea delle 7 yard. Gioco successivo: 2 & middle sulla linea delle 3,5 yard.

II. 4 & goal sulla linea delle 13 yard di B. La difesa commette una pass interference in end zone. Il lancio è incompleto.

RULING: Penalità applicata dalla linea delle 13 yard e primo down automatico. Gioco successivo: 1 & goal sulla linea delle 6,5 yard.

AR 12-1-1 Challenge

I. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. L'attacco commette una falsa partenza. La penalità viene applicata dalla linea delle 7 yard con 5 yard. Gioco successivo: 2 & middle dalla linea delle 2 yard. Il coach dell'attacco o il capitano fanno notare che dovrebbe essere applicata la metà distanza.

RULING: Se il Referee riconosce che l'applicazione è stata sbagliata, si corregge e si informa il coach. Se il Referee non cambia idea, il coach può chiedere un challenge e la procedura comincia. Il Referee chiama il time out, il challenge viene permesso, perché si tratta di un'applicazione, e avrà successo.

II. Durante una try trasformata con successo, la difesa commette un blitz illegale. Il Referee posiziona la palla sulla linea delle 5 yard per la serie successiva. Il coach dell'attacco fa notare che la palla dovrebbe essere posizionata sulla linea delle 2,5 yard dopo l'applicazione della penalità. Il Referee informa il coach che solo le penalità da 10 yard potrebbero essere applicate nella serie successiva. Il coach è in disaccordo e chiede un challenge.

RULING: Il Referee chiama un timeout, concede il challenge, perché si tratta di un'applicazione, ma il challenge non avrà successo. Il Referee può mostrare al coach la regola R 10-3-2 su supporto cartaceo o elettronico. Gioco successivo 1 & middle dalla linea delle 5 yard di B.

NOTA: Se l'attacco non avesse timeout a disposizione, il challenge non verrebbe concesso.

III. Una squadra ha richiesto un challenge che ha avuto successo. Successivamente, durante lo stesso tempo, il coach vuole chiedere un secondo challenge su una decisione della crew arbitrale. Il Referee informa il coach di aver già chiamato un challenge durante quel tempo di gioco e di non poterne avere un secondo. Il coach insiste ancora per ottenere un challenge.

RULING: Il Referee ignora la richiesta del coach, il gioco continua.

NOTA: Se il coach continua a discutere ad alta voce dalla side line, il Referee può penalizzare la squadra per comportamento antisportivo.

IV. 2 & goal dalla linea delle 16 yard della squadra in difesa. L'azione si conclude con un lancio incompleto, il DJ annuncia 4 & goal, tutti gli altri arbitri sono d'accordo. Il gioco successivo inizia, il lancio viene ricevuto sulla linea delle 5 yard e il gioco viene fermato sulla linea delle 2 yard. Il Referee annuncia una nuova serie per la difesa. Il coach dell'attacco chiama un challenge circa il down successivo.

RULING: Il Referee chiama un timeout, il challenge sarà consentito, perché si tratta di una decisione circa il down successivo. Non avere chiamato un challenge sul primo errato quarto down non fa perdere il diritto di poter chiamare un challenge sul down successivo (nuova serie).

Il coach dell'attacco spiega di non aver giocato un terzo down in questa serie e vuole ottenere un altro down per poter giocare i consueti 4 down.

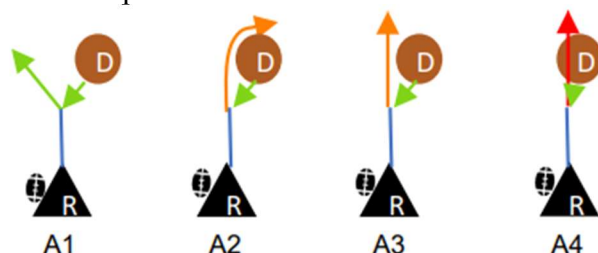
Il challenge non avrà successo, perché le squadre non possono richiedere un cambiamento su una decisione che è accaduta prima dell'ultimo down giocato. Per essere permesso e avere successo, il coach dell'attacco avrebbe dovuto chiedere il challenge sul quarto down sbagliato prima che venisse giocato.

V. 2 & goal dalla linea delle 16 yard della squadra in difesa. L'azione si conclude con un lancio incompleto, il DJ annuncia 4 & goal, tutti gli altri arbitri sono d'accordo. Il gioco successivo inizia, il lancio viene ricevuto sulla linea delle 5 yard e il gioco viene fermato sulla linea delle 2 yard. Entrambe le squadre cominciano a effettuare le sostituzioni mentre il DJ annuncia di aver commesso un errore e che il down successivo darà una quarto down per l'attacco dalla linea delle 2 yard; il Referee è d'accordo. Il coach dalla difesa chiama un challenge circa la decisione della crew arbitrale.

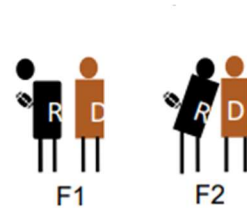
RULING: Il Referee chiama un timeout, il challenge sarà consentito, perché si tratta di una decisione circa il down successivo. Non avere chiamato un challenge sul primo errato quarto down (perché avrebbe dovuto?) non fa perdere il diritto di poter chiamare un challenge sul down successivo (nuova serie). Il coach della difesa spiega di aver già giocato un quarto down non contestato e vuole ottenere la palla per aver concluso i down. Il challenge avrà successo. Dopo che il quarto down erroneamente annunciato è stato iniziato dallo snap, viene giocato come annunciato e una nuova serie deve essere istituita.

Contatti tra portatore di palla e difensore.

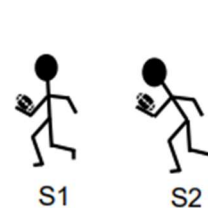
Vista da sopra



Vista dal fronte/dietro



Vista dal lato



Falli di A	A1	A2	A3	A4
F1+S1	No flag	Attenzione ai contatti illegali	Attenzione ai contatti illegali	Contatto illegale
F1+S2	No flag	Attenzione ai contatti illegali	Attenzione ai contatti illegali	Contatto illegale
F2+S1	Attenzione ai contatti illegali	Contatto illegale	Contatto illegale	Contatto illegale ed espulsione
F2+S2	Attenzione ai contatti illegali	Contatto illegale	Contatto illegale	Contatto illegale ed espulsione

ATTENZIONE ai falli di Contatto Illegale della squadra B se l'obiettivo è l'avversario e non le flag.