



**INTERNATIONAL  
FEDERATION  
OF AMERICAN FOOTBALL**

**REGOLAMENTO DI GIOCO E  
INTERPRETAZIONI  
EDIZIONE 2026**



**Traduzione e adattamento per i campionati della FIDAF  
FEDERAZIONE ITALIANA DI AMERICAN FOOTBALL**



Questo documento è la traduzione del *International Federation of American Football – Football Rules and Interpretation, 2026 Edition*, a cura dell'IFAF Rules Committee, eseguita dalla Commissione Tecnica del Comitato Italiano Arbitri FIDAF.

Per ragioni di brevità nel regolamento si fa un uso prevalente di pronomi maschili, ma le regole si applicano indistintamente a persone di ogni sesso.

Per i campionati italiani, oltre al presente Regolamento, fanno fede i seguenti documenti, che riportano variazioni regolamentari o amministrative in uso:

- Vademecum dei singoli campionati
- Norme Attuative dei singoli campionati
- Regolamento Organico
- Variazioni per il Football a Nove Giocatori

tutti disponibili sul sito federale <http://www.fidaf.org/nuovo/documenti/>

Si ringraziano Riccardo Zampedri per la traduzione, Luca Mancino per il lavoro di impaginazione e Andrea Tognoni, Marco Persia e Mattia Naldi per la revisione.

Si ringrazia Giulio Busi per aver fornito l'immagine di copertina.

Si ringrazia, inoltre, il Prof. Jim Briggs per il supporto fornitoci nella stesura del documento.

Commissione Tecnica CIA

Immagine di copertina: © Giulio Busi @ 2025

## Introduzione

Le regole sono revisionate ogni anno per migliorare il livello di sicurezza dello sport, la qualità del gioco e per chiarire il significato e l'intento delle regole quando necessario. I principi che governano tutti i cambiamenti regolamentari sono che questi:

- devono essere sicuri per tutti i partecipanti;
- devono essere applicabili a tutti i livelli di gioco;
- devono essere possibili da insegnare;
- devono essere amministrabili dagli arbitri;
- devono mantenere l'equilibrio tra attacco e difesa;
- devono essere interessanti per gli spettatori;
- non devono avere un impatto economico proibitivo; e
- mantenere delle affinità con le regole usate dalla NCAA negli Stati Uniti.

Lo statuto di IFAF richiede che tutte le Federazioni affiliate giochino secondo le regole IFAF, con l'eccezione dei seguenti punti

1. le federazioni nazionali possono adattare la Regola 1 per incontrare i bisogni e le circostanze locali, purché nessuno degli adattamenti riduca la sicurezza dei giocatori o degli altri partecipanti
2. le competizioni possono aggiustare le regole a seconda (a) della fascia d'età dei partecipanti e (b) del sesso dei partecipanti;
3. le autorità delle competizioni hanno il diritto di modificare alcune regole specifiche (elencate a pagina 16);
4. le federazioni nazionali possono limitare quanto sopra al fine di garantire l'applicazione delle stesse regole a tutte le competizioni sotto la loro giurisdizione.

Queste regole si applicano a tutte le competizioni organizzate da IFAF ed entrano in vigore il 1 Marzo 2026. Le federazioni nazionali possono adottarle anticipatamente per le loro competizioni nazionali.

**FIDAF: Regolamento in vigore dal giorno 21 febbraio 2026**

Prof Jim Briggs, Editor

Per conto dell' "IFAF Rules Committee"

Javier L'Episcopo, Director

Per conto dell' "IFAF Board"

Chi necessitasse di scrivere all'editore per l'interpretazione di alcune regole o di situazioni di gioco riceverà pronta risposta scrivendo via email a [jim.briggs@americanfootball.sport](mailto:jim.briggs@americanfootball.sport)

Per supporto in lingua italiana, [ctcia@fidaf.org](mailto:ctcia@fidaf.org)

L'editore ci tiene a ringraziare tutte le persone che lo hanno supportato nella revisione di questa edizione del regolamento:

Amir Brooks (Great Britain), Phil Clarke (Great Britain), Eva Cloots (Belgium), John Cooper (Great Britain), Erik De Boeck (Belgium), Frank Eissa Barroso (Great Britain), Will Fazackerley (Great Britain), Dan Harries Davies (Great Britain), Perttu Hautala (Finland), Jonathan Husband (Great Britain), Radek Janhuba (Finland), Mark Looi (Australia), Ali May (Great Britain), Gerry Mellough (Great Britain), Richard Moger (Great Britain), Dave Moore (Great Britain), Cedric Palmans (Belgium), Euan Paterson (Great Britain), Elisey Rodriguez (Portugal), Asbjorn Rohold (Denmark), Hubert Romanczyk (Poland), Mark Schofield (Great Britain), Paul Sutton (Great Britain), Begum Kubra Tokyay (Turkiye), Stephan Tuinenburg (Czechia), Liam Wooton (Great Britain).

---

# Indice dei Contenuti

<b>INDICE DEI CONTENUTI</b>	<b>4</b>
<b>CAMBIAMENTI NELLE REGOLE</b>	<b>5</b>
<b>PUNTI DI ENFASI</b>	<b>9</b>
<b>IL CODICE DEL FOOTBALL</b>	<b>13</b>
<b>REGOLAMENTO E INTERPRETAZIONI</b>	<b>16</b>
<b>REGOLA 1</b>	<b>18</b>
<b>REGOLA 2</b>	<b>36</b>
<b>REGOLA 3</b>	<b>58</b>
<b>REGOLA 4</b>	<b>85</b>
<b>REGOLA 5</b>	<b>91</b>
<b>REGOLA 6</b>	<b>95</b>
<b>REGOLA 7</b>	<b>111</b>
<b>REGOLA 8</b>	<b>129</b>
<b>REGOLA 9</b>	<b>139</b>
<b>REGOLA 10</b>	<b>165</b>
<b>REGOLA 11</b>	<b>174</b>
<b>REGOLA 12</b>	<b>175</b>
<b>SOMMARIO DELLE PENALITÀ</b>	<b>176</b>
<b>SEGNALI ARBITRALI</b>	<b>189</b>
<b>APPENDICE A</b>	<b>192</b>
<b>APPENDICE B</b>	<b>193</b>
<b>APPENDICE C</b>	<b>196</b>
<b>APPENDICE D</b>	<b>198</b>
<b>APPENDICE E</b>	<b>206</b>
<b>APPLICAZIONE DELLE REGOLE (RA)</b>	<b>212</b>
<b>GLOSSARIO DEI TERMINI INGLESI</b>	<b>242</b>

# Cambiamenti nelle Regole

## Cambiamenti maggiori

La lista seguente indica il numero della regola, la descrizione del cambiamento e il numero della pagina in questo regolamento.

I cambiamenti maggiori sono segnalati da un riquadro come questo.

Ogni modifica rispetto all'edizione precedente è evidenziata in grigio.

2-8-3-b	Segnale a "T" definito come segnale non valido di fair catch	p. 40
2-16-10-a	Ridefinita la formazione di scrimmage kick	p. 46
3-1-3-h	Modificati i timeout nei tempi supplementari	p. 60
3-3-6-a-1	Adeguamento del timeout per infortunio per aver finto un infortunio	p. 72
3-5-3 Penalità	Penalità per sostituzione della squadra in difesa dopo il two-minute warning	p. 83
6-3-14-a	Allineamento per gli uomini di linea di difesa durante i giochi di scrimmage kick	p. 105
7-1-5-a-4	Ulteriormente definiti i movimenti pre-snap della squadra in difesa	p. 116
7-1-5-a-5	Identificazione dei segnali di partenza protetti per la difesa e per l'attacco	p. 116
9-1-9-a	Estensione della protezione del Roughing the passer ai giocatori in "postura di lancio"	p. 145
9-1-14	Modifica alla protezione dello snapper nelle azioni di scrimmage kick	p. 147
10-2-2-b	Condotta antisportiva dietro la zona neutrale applicata dal punto precedente	p. 168

## Decisioni Approvate nuove o modificate

D.A. 3-2-4:VI	D.A. 3-3-4:III	D.A. 3-3-4:IV	D.A. 3-3-6:X
D.A. 3-3-6:XII	D.A. 3-3-6:XIII	D.A. 3-3-6:XIV	
D.A. 3-3-6:XV	D.A. 3-3-6:XVI	D.A. 3-5-3:VIII	D.A. 3-5-3:IX
D.A. 3-5-3:X	D.A. 6-5-3:VII	D.A. 9-1-15:II	

## Cambiamenti editoriali

La lista seguente mostra le regole che sono state oggetto di cambiamenti editoriali, quali cancellazioni, correzioni di errori, chiarimenti dovuti a interpretazioni e riscrittura per facilitare la comprensione. La lista include anche le Decisioni Approvate cambiate per coerenza con i cambiamenti nelle regole.

Ogni modifica rispetto all'edizione precedente è evidenziata in grigio.

1-2-3-d	1-2-3-e	1-2-3-f
1-2-3-g	1-2-4-f	1-4-12
1-4-14-a-2	2-7-1	D.A. 2-8-3:II
2-25-11-c	2-27-14-k	3-2-2-g
3-2-4-c	3-2-4-c-5	3-3-6-b
3-3-6-e	3-3-6-f	D.A 3-3-6:XVII
3-3-10-a	3-3-10-b-1	3-3-10-b-2
D.A. 3-5-2:V	4-1-2-b-2 Eccezione 3	4-1-2-c
4-1-2-d	4-1-3-b	7-1-6
D.A. 7-3-11:I	9-1-18	9-2-1-a-1-c
D.A. 9-2-3-:I	9-2-5-b	D.A. 9-2-5:I
D.A. 9-2-5:II	D.A. 9-2-5:III	D.A. 9-3-3-:I
D.A. 10-2-5:XI	11-2-2-c	12-1-2-a-12
12-1-5-a	12-2-3-a	12-2-3-b

### Appendice C

Un “Convertitore delle dimensioni del campo con unità metrica” è stato aggiunto all’Appendice D.

È stata aggiunta una nuova sezione “Applicazione delle regole”

## Elenco delle differenze specifiche del Regolamento FIDAF

Regola	Differenza
1-2-1-a-2	Yard IFAF solo in eventi di grande rilievo televisivo e/o previa autorizzazione di FIDAF per campi sintetici con segnatura permanente per il Football.
1-4-11-c	Gli equipaggiamenti di comunicazione o registrazione dei media, incluse telecamere, attrezzature sonore, computer e microfoni, sono <b>consentiti</b> su o sopra il campo oppure su o sopra la Team Area
3-2-1-c-d-e	Sarà la crew arbitrale a decidere se non vi siano le condizioni di visibilità sufficienti per lo svolgimento della partita
3-3-5	L'approvazione per il rientro in campo dopo un infortunio deve provenire dal medico designato come medico della partita
6-1-1	La restraining line del kicking team in un kickoff sarà la linea delle 35 yard per le partite disputate su campi da 100 yard, e la linea delle 30 yard per tutti gli altri campi.
6-2-1	L'ultima opzione (30 yard di penalizzazione oltre la restraining line della Squadra A) <b>NON</b> è applicata nei campionati FIDAF.
8-3-2	La try sarà sempre giocata nei campionati FIDAF
9-2-1-b	Tabella con descrizione di Comportamenti tollerati nei campionati FIDAF
Regola 12	Non applicata in Italia la Regola relativa all'Instant Replay

## Elenco delle differenze tra le regole IFAF e NCAA

Regola NCAA	Differenza IFAF
1-2-5-f	Procedure di gestione dell'assenza di porte.
1-4-8-d	Timeout caricato per mancato intervento a un problema di equipaggiamento
1-4-11	Droni proibiti.
2-3-6-a	La free-blocking zone è centrata sullo snapper, e non sul "middle lineman"
2-11-3	La definizione di "batting" include la testa
2-16-10-a	Il punter (a sole 7 yard dalla line of scrimmage) e kicker/holder (a sole 5 yard) per avere una formazione di scrimmage kick.
2-27-12	Le squalifiche per la partita successiva sono responsabilità dell'autorità di disciplina.
3-1-1	Durante il coin toss, le squadre devono rimanere nella Team Area
3-2-3	I tempi possono essere estesi per falli durante i field goal o per violazioni di tocco illegale
3-2-4	Reset del play clock solo se scende sotto i 20 secondi prima che la palla sia pronta.
3-3-2	Running clock.
3-3-2-e-1	Il cronometro si ferma per conferire tutti i primi down, non solo negli ultimi due minuti dei tempi.
3-3-5	L'avviso dei 2 minuti dura il tempo necessario per avvisare le squadre. Non è un timeout regolare
3-3-8	Nessun timeout accorciato.
4-1-2-b	La palla può appartenere alla squadra che l'ha ricoperta dopo un fischio intempestivo. La palla potrà appartenere alla squadra B dopo un fischio intempestivo in uno scrimmage kick. Ignorare fischi intempestivi se la palla sarebbe comunque diventata morta nell'azione immediatamente successiva
4-1-3	La palla viene dichiarata morta se i giocatori nelle vicinanze credono che lo sia.
7-2-5	Fumble/lanci all'indietro fuori campo o fermi in campo vengono gestiti con il principio del fumble in avanti. In NCAA tale principio non si applica ai lanci all'indietro che vanno fuori campo in avanti.
9-1-3&4/9-5-1	Non ci sono squalifiche per mezza partita.
9-1-7-c	Il punto per un fallo di blocco fuori dal campo sarà il punto più vicino alla sideline.
9-2-2	Tattiche scorrette aggiuntive.
9-2-2-e	Nessuna espulsione per tacchetti illegali.
9-2-2-f	Ogni numero può essere assegnato ad un solo giocatore durante le gare ufficiali
9-2-7	Il Referee può richiedere che delle persone siano allontanate dal recinto di gioco
9-6	Un fallo di comportamento antisportivo flagrant può essere rivisto per sanzioni addizionali.
10-2-7-a	Anche i falli personali non flagrant possono essere applicati sul gioco successivo
12	La regola sull'Instant Replay– Non valida in Italia

Questa lista ignora le differenze riguardo alle limitazioni del campo, le strutture organizzative dell'NCAA (ad esempio: le conference) o alle limitazioni sull'equipaggiamento. Ignora inoltre piccoli cambiamenti editoriali che non hanno un impatto significativo su come lo sport viene giocato.

# Punti di Enfasi

Per il 2026, il Comitato che redige i regolamenti (di seguito “Rules Committee”) si augura che giocatori, coach e arbitri prestino particolare attenzione ai seguenti punti.

## Controllo delle sideline

I coach che hanno bisogno di parlare con gli arbitri in merito a specifiche decisioni durante la gara devono farlo dalla Team Area. I coach sono incoraggiati a non entrare in campo e a non lasciare la Team Area per discutere le decisioni arbitrali, e chi dovesse farlo verrà sanzionato con un automatico fallo per comportamento antisportivo.

Ai coach è concesso muoversi fino alla sideline per chiamare gli schemi all’attacco e alla difesa, soltanto quando il gioco precedente è completamente cessato. Lo spazio di due yard riservato agli arbitri è destinato loro per svolgere adeguatamente i propri compiti; per garantire la sicurezza degli arbitri, dei giocatori e dei coach; e per permettere alle squadre di dimostrare una corretta sportività all’interno della Team Area. Dal 2025, se un giocatore, un coach o un membro dello staff della squadra si avvicina a un arbitro con un dispositivo per rivedere o visualizzare video durante la partita, ciò comporterà un fallo automatico di comportamento antisportivo (Regola 9-2-1-a-1-m). Un’attenzione particolare deve essere rivolta alla regola che stabilisce che se un coach riceve due falli per comportamento antisportivo durante la partita, deve essere espulso.

La Rules Committee raccomanda agli arbitri di essere più diligenti nell’osservanza di queste azioni e sono istruiti a sanzionare con la flag le violazioni di tale regola quando occorrono in un’area che possono osservare. Ai coach è richiesto di essere un esempio appropriato e professionale per i giocatori, il pubblico e chiunque altro stia guardando la partita, e di intervenire se notano componenti della propria squadra che mantengono un comportamento inaccettabile secondo le linee guida della Sportività del Codice del Football.

## Protezione dei giocatori indifesi/targeting

La Rules Committee continua a sostenere la regola del Targeting, atta a promuovere la sicurezza dei giocatori, ridurre i contatti sulla testa ed eliminare alcune azioni specifiche di targeting dal gioco del football. Il lessico delle regole 9-1-3 e 9-1-4 stabilisce che “nessun giocatore può prendere di mira e colpire violentemente (“forcible contact”) la zona della testa o del collo di un giocatore avversario indifeso o con il crown of the helmet. La definizione di “crown of the helmet”, approvata a partire dalla stagione 2023, ha focalizzato l’attenzione sulla parte superiore del casco. L’espressione “colpire violentemente” ha sostituito “iniziare il contatto” per far sì che l’intento della regola sia maggiormente chiaro.

Queste azioni sono ora descritte in due Regole: targeting e colpire violentemente con la sommità (crown) del casco (Regola 9-1-3) e targeting e colpire violentemente la testa o l’area del collo di un giocatore indifeso (Regola 9-1-4). L’uso del casco come arma e il colpo intenzionale (targeting) nella zona del collo o testa sono fonte di serie preoccupazioni riguardo la sicurezza dei giocatori. Le penalità per i falli relativi alle Regole 9-1-3 e 9-1-4 includono l’espulsione automatica. Continuiamo a enfatizzare che coach e arbitri devono essere diligenti nell’assicurarsi che i giocatori capiscano e rispettino queste regole. La Regola 2-27-14 definisce ed elenca le caratteristiche di un giocatore indifeso.

## Contatto illegale contro un quarterback/passer

A causa della posizione che occupa in campo, il passer è spesso in una posizione vulnerabile, con scarse possibilità di proteggere se stesso adeguatamente da, o prepararsi per, un contatto violento (forcible). Alla luce di questo, esiste una specifica regola (Regola 9-1-9) che affronta e gestisce questa situazione particolare: “Nessun difensore può usare violenza non necessaria sul passer quando è ovvio che la palla è stata lanciata”.

La regola, quindi, elenca una serie di atti specifici che diventano illegali quando hanno luogo nei confronti di un passer o un potenziale passer. La Rules Committee nel tempo ha fornito alternative affinché il quarterback possa proteggere se stesso, come ad esempio scivolare con i piedi in avanti e lanciare legalmente la palla fuori dalla tackle box. La definizione di giocatore indifeso è stata estesa per includere un giocatore d'attacco in postura di lancio che rivolge la propria attenzione a fondocampo, anche se il lancio non viene effettuato. A causa della situazione estremamente vulnerabile che la posizione del quarterback comporta, è importante che tutti gli arbitri, e in particolare il Referee e il Centre Judge, siano concentrati e riconoscano quando un passer è minacciato o è in una posizione indifesa. La crew arbitrale deve rendere una priorità quella di garantire al quarterback tutta la protezione che il regolamento prevede.

## Fingere un infortunio

Con l'avvento degli attacchi “up-tempo” (con ritmo sostenuto, Ndt), c'è una tendenza crescente tra i giocatori della difesa che simulano un infortunio nel tentativo di rallentare o spezzare il ritmo dell'attacco e tentare di guadagnare un timeout ingiustificato. Secondo le regole ad un giocatore che è realmente vittima di un infortunio deve essere rivolta la massima protezione; tuttavia, occasionalmente alcuni potenziali infortuni possono essere sospetti, avvengono in situazioni inusuali tra le azioni e sembrano delle messe in scena. La Rules Committee ha affrontato seriamente la questione discutendo su potenziali opzioni che disincentivino i giocatori dal fingere un infortunio, tra cui includere del tempo aggiuntivo prima che un giocatore possa ritornare in campo dopo un infortunio.

Ci si aspetta che gli Head Coach diffondano una cultura all'interno delle loro squadre perché questo tipo di azioni disoneste non siano in alcun modo tollerate. Fingere un infortunio non è etico ed è completamente contrario allo spirito di una sana ed equa competizione. Mette il nostro grande sport in cattiva luce!

Per la stagione 2026, è stata approvata una nuova regola per affrontare queste tattiche. Se un giocatore risulta infortunato dopo che la palla è stata posizionata dagli arbitri, a quella squadra verrà caricato un timeout di squadra o una penalità di *delay of game* se tutti i timeout sono stati utilizzati. Un'attenzione particolare è rivolta alla dichiarazione formulata con parole forti nel “Codice del Football” (Etica dei coach, sezione g).

## Commozioni Cerebrali

I coach e il personale medico dovrebbero esercitare cautela nel trattare giocatori che presentino segnali di una commozione cerebrale. Quando in dubbio, gli arbitri chiameranno un timeout per infortunio per ogni giocatore che mostri segnali di commozione cerebrale. Si veda l'Appendice C per informazioni dettagliate.

## Azioni pre-snap dell'attacco e della difesa / Segnali disorientanti / allineamento offensivo

L'intento delle regole prima dello snap è quello di definire e regolamentare quello che attacco e difesa sono autorizzati a fare. L'attacco, per definizione, ha il vantaggio di conoscere il segnale, la cadenza o il suono per la partenza dell'azione; la difesa ha il vantaggio di non avere restrizioni in termini di movimento dei giocatori prima dello snap. Per scoraggiare tattiche sulla line of scrimmage progettate per provocare il fallo dell'avversario o in generale per ottenere un vantaggio immeritato per una delle squadre, gli arbitri devono stare in grande allerta per ogni tipo di azione illegale prima dello snap da parte di entrambe le squadre. Inoltre, i coach non dovrebbero insegnare movimenti o azioni illegali costruiti con l'intenzione di far commettere fallo agli avversari.

La terminologia aggiornata della Regola 7 chiarisce che, per la Squadra A, qualsiasi movimento che simuli l'azione allo snap costituisce un fallo. Ciò include lo spostamento improvviso (shift) di uno o più giocatori che simuli l'inizio di un'azione di gioco. La Squadra B sarà soggetta allo stesso standard di non simulare azioni al momento dello snap come per la Squadra A. I movimenti coordinati della Squadra B, inclusi quelli laterali e all'indietro che simulano l'azione allo snap, costituiscono un fallo. Inoltre, la difesa non può utilizzare parole o segnali che simulano il suono o la cadenza, o interferire in altri modi con i segnali di inizio azione dell'attacco. Ciò include l'utilizzo di un applauso effettuato da uno dei giocatori della difesa che possa disorientare l'attacco. I termini "move" e "stem" sono riservati a cadenza della difesa e non possono essere utilizzati dall'attacco. Inoltre, per la stagione in corso, l'allineamento offensivo sarà oggetto di particolare attenzione. Sono state introdotte linee guida per garantire coerenza nel trattamento degli uomini di linea ristretta che non si trovano sulla loro line of scrimmage. Inoltre, ci assicureremo che la Squadra A sia allineata correttamente allo snap, specialmente quando è presente un giocatore con un numero eleggibile "coperto". Questo tipo di formazioni saranno valutate allo stesso modo in cui lo facciamo per le "giocate speciali" e l'attacco deve essere preciso nel proprio allineamento o sarà penalizzato."

## Comportamento antisportivo/Taunting

Attualmente la Rules Committee è soddisfatta del solido metro di giudizio adottato dagli arbitri nel valutare i problemi legati alle celebrazioni in campo e l'attenzione a questo aspetto continuerà. Per la stagione corrente, verrà posta enfasi affinché gli arbitri penalizzino ogni azione volta a denigrare o schernire (taunting), fatta nei confronti diretti dell'avversario. Queste sono azioni spiacevoli da vedere in una partita e possono portare a conflitti inutili tra le squadre, e quindi devono essere eliminate. Inoltre, qualsiasi azione che simuli violenza con armi da fuoco, incluso il brandire un'arma, è comportamento antisportivo e dovrà essere penalizzata.

Le regole sul riscaldamento prepartita sono stabilite per assicurare un'opportuna sportività prima dei nostri incontri. Gli arbitri devono essere attenti durante il prepartita in qualsiasi momento in cui i giocatori sono in campo.

I comportamenti antisportivi prima di una partita sono dannosi per lo sport e dovrebbero essere monitorati e le violazioni penalizzate dagli arbitri. Gli episodi dopo la partita sono di competenza dell'autorità disciplinare. I coach e i giocatori dovrebbero essere consapevoli delle loro azioni e non possono permettere che una scarsa sportività macchi il lavoro positivo della partita. I regolamenti disciplinari determineranno eventuali impatti post-partita per i giocatori, i coach e le istituzioni coinvolti.

## Ritmo della partita, sostituzione e lunghezza della gara

Dall'implementazione del play clock da 40 secondi, abbiamo assistito a un uso sempre crescente dell'attacco *up-tempo*. Questo stile di gioco è spesso utilizzato per impedire alla difesa di adeguarsi

(*match up*) alla situazione di gioco corrente non potendo effettuare sostituzioni, il che può creare un vantaggio per l'attacco.

Le regole e le meccaniche arbitrali correttamente eseguite funzionano bene per impedire all'attacco di ottenere un vantaggio non previsto, consentendo alla difesa di adeguarsi (*match up*) quando l'attacco effettua sostituzioni. La disponibilità di un Centre Judge migliora la capacità della crew di amministrare in modo coerente il processo di sostituzione. Il rispetto di queste linee guida consentirà alla difesa un ragionevole lasso di tempo per cambiare il personale, se desiderato, in seguito a una sostituzione dell'attacco.

Altrettanto importanti sono le azioni in cui l'attacco non effettua sostituzioni. In queste situazioni, gli arbitri sono stati istruiti a non aumentare significativamente il ritmo utilizzato per posizionare la palla (*spot*) e renderla ready-for-play. Fare ciò metterebbe la squadra in difesa in un netto svantaggio non previsto dal regolamento. È importante che venga mantenuto un ritmo costante nel posizionamento del pallone e nel renderlo ready-for-play in tutte le partite. Ciò consentirà ai coach della difesa di riconoscere quanto tempo è disponibile prima che la palla sia ready-for-play e se avranno l'opportunità di apportare modifiche al personale in campo.

Una corretta applicazione di queste linee guida assicurerà che le meccaniche degli arbitri non influenzino l'equilibrio tra attacco e difesa e che nessuna squadra ottenga un vantaggio non previsto dal regolamento, indipendentemente dallo stile di gioco.

## Sportività

Dopo aver riesaminato diverse azioni riguardanti comportamenti antisportivi, il comitato è fermo nel suo sostegno alle regole sul comportamento antisportivo così come sono attualmente scritte e arbitrate. Molti di questi falli riguardano giocatori che scherniscono (*taunting*) il loro avversario o attirano inopportuna attenzione su di sé in modo premeditato, eccessivo o prolungato. Ai giocatori dovrebbe essere insegnata la disciplina che rafforza il football come gioco di squadra.

La Rules Committee ricorda agli head coach la loro responsabilità per il comportamento dei loro giocatori prima e dopo, così come durante, la partita. I giocatori devono essere messi in guardia contro eventuali comportamenti antisportivi pre-gara sul campo che possono portare a conflitti tra le squadre. Tali azioni possono portare a penalità applicate al kickoff di apertura, comprese potenziali espulsioni dei giocatori. Il ripetersi di tale comportamento antisportivo da parte di una squadra può comportare un'azione punitiva da parte dell'autorità disciplinare contro l'head coach e la loro istituzione.

Si ricorda a coach e giocatori la loro responsabilità di mostrare classe e sportività in tutte le attività post-partita. Le azioni post-partita che sono antisportive possono anch'esse comportare un'azione da parte dell'autorità disciplinare verso la squadra o il giocatore.

# Il Codice del Football

## Introduzione

Il Football è uno sport di contatto, aggressivo e rude. Ci si aspetta che i giocatori, i coach e tutti coloro che sono associati con questo sport si attengano agli standard più elevati di sportività e comportamento. Non c'è posto per tattiche scorrette, comportamenti antisportivi o tattiche deliberatamente create per infliggere un infortunio.

IFAF ritiene che:

- a. Il Codice del Football dev'essere parte integrante di questo codice etico e debba essere letto ed osservato con attenzione.
- b. Aggirare o violare le regole per guadagnare un vantaggio marchio un coach o un giocatore come inadatto per essere associato col football.

Attraverso gli anni, la Rules Committee ha cercato, attraverso le regole e le penalità, di proibire tutte le forme di violenza non necessaria, tattiche scorrette e comportamenti antisportivi. Ma le regole da sole non possono arrivare allo scopo. Solo i migliori sforzi continuativi di coach, giocatori, arbitri e tutti gli amici del football possono preservare gli alti standard etici che il pubblico ha il diritto di aspettarsi da questo sport. Quindi come guida per i giocatori, arbitri e coach, e tutti coloro responsabili dello stato del football la commissione pubblica il seguente codice:

## Etica dei coach

Insegnare deliberatamente ai giocatori a violare le regole è un gesto indifendibile. Insegnare a commettere intenzionalmente holding, "beating the ball" (termine non traducibile in italiano, ndt), shift illegale, fingere un infortunio, commettere interferenza, lanciare in avanti in modo illegale, o commettere violenza intenzionalmente è deleterio alla formazione del carattere dei giocatori. Questo tipo di istruzione non è solamente scorretta nei confronti di un avversario, ma è demoralizzante per i giocatori affidati alle cure di un coach e non dovrebbe avere posto nel football.

Quelle che seguono sono pratiche considerate non etiche:

1. Cambiare i numeri durante la partita per ingannare gli avversari.
2. Usare il casco come un'arma. Il casco serve alla protezione dei giocatori.
3. Targeting e contatti "violenti". Giocatori, coach e arbitri dovrebbero enfatizzare l'eliminazione del targeting e dei contatti "violenti" un giocatore indifeso e/o con la parte superiore del casco.
4. L'uso di farmaci non terapeutici nel gioco del football. Il non rispettare gli obiettivi e gli scopi dello sport amatoriale è proibito.
5. "Beating the ball" tramite un uso non corretto di un segnale di partenza. Questo equivale a cercare deliberatamente un vantaggio indebito sull'avversario. Un segnale di partenza onesto è necessario, ma un segnale che ha come obiettivo il partire una frazione di secondo prima che la palla venga messa in gioco nella speranza che gli arbitri non se ne accorgano è illecito. È paragonabile ad uno sprinter che prima di correre i 100 metri si accorda con lo starter per avere un avviso un attimo prima che venga dato il segnale di partenza.
6. Eseguire uno shift in un modo che simuli l'inizio dell'azione o usare altre tattiche scorrette per attirare l'avversario in offside. Questo può essere interpretato solo come un tentativo deliberato di guadagnare un vantaggio immeritato.

7. Fingere un infortunio per qualsiasi ragione non è etico. Un giocatore infortunato deve ricevere tutte le protezioni garantite dalle regole, ma fingere un infortunio è disonesto, antisportivo e contrario allo spirito delle regole. Comportamenti del genere non possono essere tollerati tra sportivi dotati di integrità.

IFAF ritiene anche che:

1. Nel suo rapporto con i giocatori sotto la sua guida, un coach dovrebbe sempre essere consapevole della tremenda influenza che può esercitare, nel bene o nel male. Il coach non dovrebbe mai porre il valore di una vittoria sopra quello dell'instillare i più alti ideali e i tratti del carattere più desiderabili nei suoi giocatori. La sicurezza e il benessere dei suoi giocatori dovrebbero sempre essere al primo posto nella sua mente e non dovrebbero mai essere sacrificati per il prestigio personale o la ricerca egoista di gloria.
2. Nell'insegnare il gioco del football, il coach deve essere consapevole che determinate regole esistono per proteggere i giocatori e fornire standard comuni per determinare un vincitore e uno sconfitto. Ogni tentativo di aggirare queste regole, di procurarsi un vantaggio indebito su un avversario, o di insegnare comportamenti deliberatamente antisportivi non hanno posto nel gioco del football né qualsiasi coach colpevole di questi insegnamenti ha alcun diritto di definirsi un coach. Un coach dovrebbe fornire l'esempio di vincere senza vantarsi e perdere senza astio. Un coach che si comporta seguendo questi principi non deve aver paura del fallimento, perché in ultima analisi il successo di un coach si misura nel rispetto che ha saputo guadagnare dai suoi giocatori e dai suoi avversari.
3. La diagnosi e il trattamento degli infortuni è un problema medico, e in nessuna circostanza sarà considerato un problema del coach.
4. Per nessuna circostanza il coach dovrà autorizzare l'uso di droghe. Medicinali, stimolanti o droghe dovrebbero essere usati solo quando autorizzati da, e sotto la supervisione di, un medico. L'ignorare volontariamente l'abuso di droghe da parte di giocatori sotto la loro guida potrebbe essere interpretato come il condonare queste azioni. I coach devono essere al corrente, e mantenersi aggiornati, sulle politiche IFAF in fatto di droghe.

## **Rivolgersi a un avversario**

Parlare a un avversario in qualsiasi modo che sia umiliante, volgare, offensivo o “trashy” (fastidioso, “rozzo”, ndt), o con lo scopo di suscitare una reazione fisica, o vessatorio è contro le regole. I coach sono incoraggiati a discutere frequentemente questi comportamenti e a supportare tutte le azioni degli arbitri per controllarli.

## **Rivolgersi agli arbitri**

Quando un arbitro decreta una penalità o prende una decisione, egli sta semplicemente svolgendo il suo dovere per come ritiene appropriato. Egli è in campo per sostenere l'integrità del gioco del football e le sue decisioni sono definitive e irrevocabili e dovrebbero essere accettate da giocatori e coach.

Il nostro Codice Etico dice che:

1. Criticare gli arbitri rivolgendosi ai giocatori o al pubblico, sia in via ufficiale che ufficiosamente è considerato non etico.
2. Per un coach il rivolgere, o il permettere a chiunque sulla sua sideline di rivolgere, commenti non lusinghieri a qualsiasi arbitro durante lo svolgimento di una partita, o avere comportamenti che potrebbero incitare giocatori o spettatori contro gli arbitri è una violazione del regolamento e deve quindi essere considerato un comportamento indegno per un coach.

## **Holding**

L'uso illegale delle mani o delle braccia è un gioco scorretto, riduce l'importanza dell'abilità e non appartiene al gioco. L'obiettivo del gioco è di avanzare la palla tramite strategia, velocità ed abilità senza trattenere illegalmente il proprio avversario. Tutti i coach e giocatori dovrebbero conoscere la regola per l'utilizzo consentito delle mani in attacco o in difesa. L'holding è una penalità chiamata di frequente: è importante enfatizzarne l'importanza.

## **Sportività**

Un giocatore o un coach che viola intenzionalmente una regola è colpevole di gioco scorretto e comportamento antisportivo; che sfugga o meno a una penalità egli scredita il buon nome del gioco, nome che sarebbe suo dovere di giocatore o coach sostenere.

# Regolamento e Interpretazioni

## Regolamento

Le regole del Football IFAF sono state divise in regole amministrative e regole di condotta. Le regole amministrative sono generalmente quelle che riguardano la preparazione della partita. Le regole di condotta sono quelle che riguardano direttamente lo svolgimento della partita. Alcune regole amministrative (come indicato) possono essere modificate di comune accordo con le squadre. Altre (come indicato) non sono modificabili. Nessuna regola di condotta può essere modificata per comune accordo. Tutte le squadre devono svolgere le loro competizioni in accordo a queste regole.

Le regole amministrative che possono essere alterate di comune accordo tra le squadre includono (marcate da un Ø nel testo):

1-2-5-f-3    1-2-5-f-4    1-4-5-b-2    1-4-12-a    3-2-1-b    3-2-2-a

Alcune regole possono essere modificate dall'amministrazione del gioco, senza mutuo consenso delle squadre. Queste sono contenute nelle regole (marcato Ø nel testo):

1-2-1-f    1-2-1-g    1-2-1-h    1-2-1-i    1-2-1-j    1-2-1-k    1-2-4-f  
1-2-5-c    1-2-7-c    1-2-7-d    1-2-7-f    3-2-4-a    3-2-4-b

Alcune regole possono essere modificate dall'amministrazione della partita senza consenso, ma solo se non è possibile rispettare la regola. Le squadre sono incoraggiate a rispettare gli standard quando possibile. Queste sono contenute nelle regole (marcate § nel testo):

1-2-1-a    1-2-1-b    1-2-1-c    1-2-1-d    1-2-3-a    1-2-3-c    1-2-5-b  
1-2-6    1-3-2-b    1-4-13-a    3-2-1-c    3-2-1-e

Alcune regole amministrative permettono alle competizioni di stabilire nei loro regolamenti quale sia il corso d'azione da seguire. (Una Federazione Nazionale può scegliere la politica da adottare per tutte le competizioni sotto la sua giurisdizione). Queste sono contenute nelle regole (marcate ∇ nel testo):

3-1-3    3-2-1    3-3-2    3-3-3-c    3-3-3-d    3-3-8-b-3

Altre regole amministrative non possono essere modificate. Il Referee deve riferire alle autorità appropriate se queste regole vengono violate (marcate • nel testo):

1-1-1-a    1-1-2    1-1-3-a    1-1-3-b    1-1-4    1-1-5  
1-1-6    1-1-7-b    1-1-7-c    1-2-1-a-1    1-2-1-a-2    1-2-1-e  
1-2-1-l    1-2-1-m    1-2-1-n    1-2-1-o    1-2-2    1-2-3-b  
1-2-4-a    1-2-4-b    1-2-4-c    1-2-4-d    1-2-4-e    1-2-5-a  
1-2-5-c    1-2-5-d    1-2-5-e    1-2-5-f    1-2-7    1-2-7-a  
1-2-7-b    1-2-7-e    1-2-8-a    1-2-8-b    1-2-8-c    1-2-8-d  
1-2-8-e    1-2-9-a    1-2-9-b    1-3-1-a    1-3-1-b    1-3-1-c  
1-3-1-d    1-3-1-e    1-3-1-f    1-3-1-g    1-3-1-h    1-3-1-i  
1-3-2-c    1-3-2-d    1-3-2-e    1-3-2-e-1    1-3-2-e-2    1-4-5-b-1  
1-4-5-b-3    1-4-9    1-4-9-a    1-4-9-b    1-4-9-c    1-4-9-d  
1-4-11-a    1-4-11-a-1    1-4-11-a-2    1-4-11-a-3    1-4-11-b    1-4-11-c  
1-4-11-d    1-4-11-e    1-4-11-f    1-4-12    3-2-1-d    3-2-1-e  
11-1-1    11-2-1    11-2-2

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

## Interpretazioni e applicazione delle regole

L'interpretazione di una regola del football, conosciuta anche come Decisione Approvata (D.A), è la decisione ufficiale su un dato insieme di avvenimenti. Serve per mostrare lo spirito e l'applicazione di una regola.

Le responsabilità degli arbitri e le loro meccaniche sono specificate nell'edizione corrente del *Manuale dell'Arbitraggio del Football* ("MOFO"), pubblicato da IAFOA - <http://www.myiafoa.org/>.

Il suo Capitolo 3 è stato aggiornato ed è qui riprodotto come "Applicazione delle regole" (pagina 212) per enfatizzare gli standard dell'arbitraggio, che dovrebbero essere considerati come parte delle regole.

Il Codice del Football, che compare in questo "Regolamento Ufficiale del Football e Interpretazioni", dovrebbe essere studiato attentamente in modo che la condotta e le pratiche accettate siano chiare a tutte le persone associate con il football americano.

Prof. Jim Briggs, Rules Editor

# REGOLA 1

## Gioco, Campo, Giocatori ed Equipaggiamento

Le Federazioni Nazionali possono adattare la Regola 1 per andare incontro ai bisogni ed alle circostanze locali, a patto che nessun adattamento riduca la sicurezza dei giocatori o degli altri partecipanti.

Per i campionati FIDAF, fare riferimento al Regolamento Organico e ai vademecum delle singole competizioni.

### SEZIONE 1. Disposizioni Generali

#### Il Gioco

- ARTICOLO 1. a. • Il football viene giocato tra due squadre composte da non più di 11 giocatori ciascuna, su un campo rettangolare con una palla gonfiata avente la forma di uno sferoide prolato.
- b. Una squadra può giocare legalmente con meno di 11 giocatori, ma commette un fallo per formazione illegale se non soddisfa i seguenti requisiti:
1. Quando la palla viene calciata con un free kick, almeno quattro giocatori della Squadra A devono stare su ciascun lato del kicker (Regola 6-1-2-c-3)
  2. Allo snap, la Squadra A deve avere almeno cinque giocatori che indossano una maglia numerata dal 50 al 79 schierati sulla line of scrimmage e non più di quattro giocatori schierati nel backfield (Regole 2-21-2, 2-27-4 e 7-1-4-a) (*Eccezione*: Regola 7-1-4-a-5). (**D.A 7-1-4-IV-VI**)

#### Goal Line

ARTICOLO 2. • Le goal line, una per ciascuna squadra, saranno tracciate alle due estremità del campo di gioco, ed a ciascuna squadra saranno garantite opportunità di avanzare la palla attraverso la goal line avversaria trasportandola correndo, passandola o calciandola.

#### Squadra Vincente e Punteggio Finale

- ARTICOLO 3. a. • Alle squadre saranno assegnati punti per le signature, in accordo con le regole e, a meno che la vittoria non venga assegnata per forfait, la squadra che avrà realizzato più punti alla fine della partita sarà dichiarata la squadra vincente.
- b. • Quando il Referee dichiara conclusa la partita il punteggio è definitivo.

#### Arbitri

ARTICOLO 4. • La partita dovrà essere giocata sotto la supervisione degli arbitri come specificato nella Regola 11.

## Capitani

ARTICOLO 5. • Ciascuna squadra indicherà al Referee non più di quattro giocatori come suoi capitani in campo. Un giocatore per volta potrà parlare a nome della sua squadra in ogni interazione con gli arbitri.

## Persone Soggette alle Regole

ARTICOLO 6. a. • Tutte le persone soggette alle regole sono soggette alle decisioni degli arbitri.

b. Queste persone soggette alle regole sono: tutti coloro si trovino in una Team Area, giocatori, riserve, giocatori sostituiti, coach, preparatori atletici, cheerleader, membri della banda, mascotte, annunciatori, operatori audio-video-luci ed altre persone affiliate con le squadre.

## Entità Soggette alle Regole

ARTICOLO 7. a. Queste regole si applicano a tutte le competizioni omologate da IFAF o da federazioni affiliate ad IFAF. Stante l'accordo con IFAF, le regole possono essere modificate dall'autorità preposta alla competizione, quando è appropriato e necessario fare modifiche riguardanti:

1. l'età dei partecipanti
  2. il sesso dei partecipanti
- b. • Le organizzazioni arbitrali affiliate a IFAF dovranno usare il Manuale per l'Arbitraggio del Football in corso di validità pubblicato da IAFOA.
- c. • Le squadre e/o le competizioni affiliate a IFAF che non si attengono alle regole di gioco IFAF sono soggette a sanzioni.

# SEZIONE 2. Il Campo

## Dimensioni e Segnature

ARTICOLO 1. Il campo è un'area rettangolare le cui dimensioni, linee, pali e piloncini sono indicati nell'Appendice D.

a. § Dove le dimensioni dello stadio non permettono la delimitazione di un campo di grandezza regolare, l'organizzazione della partita può usare la yard IFAF come unità di misura.

1. Una yard IFAF è lunga normalmente 36 pollici (91,44cm), ma può essere accorciata fino a non meno di 34.12 pollici (86,67cm) solo se è necessario per far entrare un campo da 100 yard più due end-zone da 10 yard nello spazio disponibile.
2. Se la lunghezza del campo è stata ridotta dal *fattore yard IFAF*, tutte le altre dimensioni e segnature indicate nelle regole dovranno essere ridotte appropriatamente (**Eccezione**: la lunghezza delle brevi linee indicanti le yard e la larghezza delle linee). La lunghezza della catena (Regola 1-2-7) dovrà essere ridotta per corrispondere alla segnature del campo.

**FIDAF: La yard IFAF verrà utilizzata solo in eventi di grande rilievo televisivo e/o previa autorizzazione di FIDAF per campi sintetici con segnature permanente per il Football.**

- b. § Tutte le linee di segnature del campo dovranno essere bianche e larghe 4 pollici. (**Eccezione**: le linee laterali e la end line possono essere più larghe di 4 pollici, e le goal line possono essere larghe 4 o 8 pollici, e Regola 1-2-1-h).
- c. § Sono obbligatorie brevi linee indicanti le yard, larghe 4 pollici e lunghe 24 pollici, all'interno delle sideline e delle hash mark, e tutte le linee indicanti le yard staranno alla distanza di 4 pollici dalle sideline (Regola 2-12-6).
- d. § Un'area di colore bianco tra la sideline e la linea di restrizione dei coach è obbligatoria.

- e. • Segnature di colore bianco, o segnature decorative di colore contrastante (ad esempio: i nomi delle squadre) sono permesse nelle end zone, ma non devono essere più vicine di quattro piedi a qualsiasi linea.
- f.  Colori contrastanti nelle end zone possono confinare con qualsiasi linea.
- g.  Segnature di colore contrastante, incluso il simbolo della competizione e i nomi e simboli delle squadre sono permessi tra le sideline e tra le goal line, sotto queste condizioni: (si veda Appendice D):
  1. Tutte le linee delle yard, goal line, e sideline deve essere chiaramente visibili nella loro interezza. Nessuna porzione di queste linee può essere coperta dalle segnature decorative.
  2. Nessuna di queste segnature può toccare o circondare le hash mark, le brevi linee indicanti le yard o i numeri.
  3. Un solo simbolo decorativo al centro del campo ed un massimo di 4 strisce decorative sono permessi
- h.  Le goal line possono essere di un colore contrastante con le linee bianche.
- i.  La pubblicità è permessa sul campo, a patto che rispetti le restrizioni delle regole 1-2-1-e, 1-2-1-f e 1-2-1-g.
- j.  Numeri bianchi non più alti di 6 piedi e non più larghi di 4 piedi, con la parte alta dei numeri posta a 9 yard dalle linee laterali sono raccomandati.
- k.  Freccie direzionali, posizionate accanto ai numeri (con l'eccezione della metà campo) indicanti la direzione verso la più vicina goal line sono raccomandate. La freccia è un triangolo con la base di 18 pollici e due lati lunghi 36 pollici.
- l. • Le due hash mark devono essere tracciate a 60 piedi dalle sideline. Le hash mark e le segnature delle yard dovranno misurare 24 pollici di lunghezza.
- m. • Le linee delle nove yard, lunghe 12 pollici, e poste ogni 10 yard dovranno essere posizionate a 9 yard dalle sideline. Non sono richieste se sul campo sono presenti i numeri in accordo con la regola 1-2-1-j.
- n.  In uno stadio al coperto, la copertura non dovrà essere inferiore ai 90 piedi dal campo
- o.  Se la partita viene giocata in uno stadio con la copertura retraibile, l'organizzazione della partita deve decidere 90 minuti prima del kickoff se giocare la partita con la copertura aperta o chiusa. Il tetto deve essere chiuso se (da 90 minuti prima dell'inizio fino alla fine della partita) ci sono precipitazioni atmosferiche o fulmini nei pressi dello stadio, se la temperatura scende sotto i 4°C o ci sono folate di vento a velocità superiori ai 64km/h. Una volta che il tetto è chiuso non potrà essere riaperto durante la partita.

### **Segnatura delle Aree di Delimitazione**

ARTICOLO 2. • Tutte le misure devono essere fatte dal lato interno delle linee. L'intera larghezza di ciascuna goal line dovrà trovarsi all'interno della end zone.

### **Linee di Delimitazione (GARE FIDAF: si consulti il Regolamento Organico)**

ARTICOLO 3. a. § Le linee di delimitazione saranno segnate tracciate con linee lunghe 12 pollici segnate ad intervalli di 24 pollici e poste a 18 piedi all'esterno delle linee laterali e delle linee di fondo, eccetto in quegli stadi dove le dimensioni dell'area di gioco non lo permettano. In questi stadi, le linee di delimitazione dovranno essere tracciate il più distante possibile e a non meno di 6 piedi dalle linee laterali e dalle linee di fondo. Le linee di delimitazione dovranno essere larghe 4 pollici e possono essere di colore giallo.

- b.  Nessuna persona al di fuori della Team Area potrà stare all'interno delle linee di delimitazione.

Il personale addetto allo svolgimento della partita ha la responsabilità e l'autorità per imporre questa regola. (**Eccezione:** Videocamere mobili poste sotto la supervisione del media partner possono trovarsi momentaneamente tra le linee di delimitazione e la sideline dopo che la palla è stata dichiarata morta e il game clock è stato fermato. Questa eccezione non permette alle videocamere di stare nel/sul campo di gioco o nelle/sulle end zone in qualunque momento.)

- c. § Le linee di delimitazione dovranno essere segnate anche a 6 piedi dalle Team Area, sui lati e dietro, se lo stadio lo permette.
- d. # La *zona di sicurezza* è definita come l'area entro 18 piedi dalla superficie di gioco (campo di gioco più end zone), escluse le aree situate dietro una recinzione di sicurezza. Quest'area si applica anche se le linee di delimitazione sono tracciate più vicine alla superficie di gioco.
- e. #Nessuno spettatore, fotografo, operatore video o altro personale dei media può trovarsi all'interno della *zona di sicurezza* in qualsiasi momento durante la partita. **Eccezioni:**
1. Durante la cerimonia del *coin toss* e l'intervallo tra i tempi.
  2. Gli operatori delle telecamere televisive quando la palla è morta e il *game clock* è stato fermato (Eccezione alla Regola 1-2-3-b).
  3. I video-operatori della squadra (Regola 1-4-11-c Eccezione 5).
  4. Il personale dei media e altro personale autorizzato che transita intenzionalmente attraverso la *zona di sicurezza* quando è sicuro farlo
- f. Nessun oggetto (es. mobili, equipaggiamento) può essere posizionato a terra all'interno della *zona di sicurezza* in qualsiasi momento durante la partita, eccetto durante l'intervallo tra i tempi (**Eccezioni:** Regole 1-2-5, 1-2-6, 1-2-7, 1-2-8-e).
- g. Qualsiasi persona legalmente autorizzata a trovarsi all'interno della *zona di sicurezza* (es. coach, sostituti, personale della squadra, assistenti degli arbitri) deve sempre rimanere in posizione eretta e in piedi durante l'azione. Alle persone con limitazioni motorie è proibito stare in quest'area. Una limitazione motoria è qualsiasi cosa che impedirebbe a una persona di spostarsi rapidamente dalla traiettoria qualora un partecipante si avvicinasse a loro. (Le persone sedute, accovacciate, inginocchiate o sdraiate a terra, o che necessitano di ausili per la deambulazione, potrebbero non essere in grado di togliersi dalla traiettoria di giocatori che si avvicinano rapidamente)

### **Team Area e Coaching Box (GARE FIDAF: si consulti il Regolamento Organico)**

- ARTICOLO 4. a. # Su entrambi i lati lunghi del campo, sarà tracciata una Team Area, posta dietro a una linea continua distante 12 piedi dalla sideline e tra le linee delle 20-yard, ad uso esclusivo delle riserve, preparatori atletici e altro personale associato alla squadra. La parte del coaching box vicina al campo sarà delimitata con una linea continua bianca posta 6 piedi all'esterno della linea laterale e tra le linee delle 20-yard. L'area tra la linea del coaching box e la "linea dei 12 piedi" tra le linee delle 20-yard dovrà contenere linee diagonali bianche o comunque essere segnata in modo distintivo per l'uso esclusivo da parte dei coach (regola 9-2-5). È obbligatorio un segno di 4x4 pollici corrispondente ad ogni linea delle 5 yard estesa tra le goal line, come estensione della linea che delimita il coaching box e come riferimento dei 6 piedi di distanza dalla linea laterale per la catena e l'indicatore del down (box).
- b. • La Team Area sarà limitata ai membri della squadra in uniforme completa ed a un massimo di altre 25 persone coinvolte direttamente nella partita. Tutte le persone presenti nella Team Area sono soggette alle decisioni degli arbitri (regola 1-1-6). Le 25 persone non in uniforme completa dovranno indossare le speciali credenziali per la Team Area. Nessun'altra credenziale sarà considerata valida. Il personale medico è escluso dal limite delle 25 credenziali, ma deve avere un pass riconoscibile.
- c. • I coach sono ammessi all'interno del coaching box, (si veda l'appendice D), che è l'area delimitata dalla "linea dei 12 piedi" e la linea del coaching box all'interno delle linee delle 20-

yard.

- d. • Nessun personale dei media, compresi giornalisti, personale di radio e televisione, o il loro equipaggiamento potrà trovarsi nella Team Area o nel coaching box, e nessun personale dei media potrà comunicare in alcun modo con le persone all'interno delle suddette aree. Negli stadi dove la Team Area si estende fino alla tribuna dovrà essere lasciato libero uno spazio di passaggio per consentire ai media di muoversi da un'estremità all'altra del campo su entrambi i lati.
- e. • L'organizzazione della partita dovrà rimuovere tutte le persone non autorizzate dalle regole.
- f.  Le reti per l'allenamento dei kicker non sono permesse all'esterno della Team Area (**Eccezione:** negli stadi dove le Team Area sono di dimensioni limitate, reti, holder e kicker sono ammessi all'esterno della Team Area ed all'esterno della *zona di sicurezza*) (Regola 9-2-1-b-1).

### Porte

- ARTICOLO 5. a. • Ogni porta consiste di due pali verticali bianchi o gialli che si estendono per almeno 30 piedi sopra il terreno collegati con una traversa orizzontale bianca o gialla, la cui parte superiore è posta 10 piedi sopra il terreno. L'interno dei pali verticali e della traversa saranno sullo stesso piano corrispondente alla end line. Ogni porta è considerata come un oggetto fuori campo (Si veda Appendice D). **(D.A. 1-2-5-I)**
- b. § Sopra la traversa i pali verticali saranno bianchi o gialli e distanti tra loro 18 piedi e 6 pollici tra le loro parti interne.
  - c. • I pali verticali e la traversa saranno privi di materiale decorativo. (**Eccezione:** indicatori direzionali del vento rossi o arancioni di 4x42 pollici sono permessi sulla cima dei pali verticali).
  - d. • L'altezza della traversa sarà misurata dalla parte superiore di ogni estremità della traversa al terreno direttamente sottostante.
  - e. • Le basi delle porte saranno protette con materiale imbottito, da terra sino a un'altezza di almeno 6 piedi. (**Eccezione:** Quanto sopra non è necessario qualora le porte sia trovino a più di 4 yard dalla end line, o se una barriera non pericolosa è posta tra la end line e la porta che impedisce ai giocatori di scontrarsi con la porta.) Sulle porte è proibita la pubblicità. È permessa la presenza del marchio, del logo di un produttore oppure una pubblicità su ognuna delle protezioni dei pali. Sono permessi i loghi delle squadre, i loghi delle nazioni e/o della competizione. Tutte le protezioni sono fuori campo.
  - f. • Le seguenti procedure saranno adottate quando una o entrambe le porte siano mancanti o siano state abbattute, e i goal post originari non siano disponibili per un tentativo di Field Goal:
    1. Se una porta rimovibile è disponibile, dovrà essere eretta e mantenuta in posizione secondo la richiesta della Squadra A.
    2. Se non è disponibile una porta rimovibile, ma una delle due porte è ancora in posizione:
      - (a) In ogni gioco di scrimmage, la Squadra B dovrà difendere la metà campo dove la porta rimanente è situata;
      - (b) In ogni gioco di free kick, la Squadra A dovrà difendere la metà campo dove la porta rimanente è situata;
      - (c) Dopo un cambio di possesso, le squadre si scambieranno i lati del campo in modo che la Squadra B difenda la metà campo dove la porta rimanente è situata;
      - (d) Non vi sarà cambio campo al termine del primo e del terzo quarto (vi sarà un solo minuto di intervallo tra i quarti). I capitani non avranno l'opzione di selezionare quale goal line difendere all'inizio di una metà di partita o all'inizio di un tempo supplementare.
    3. Ø In alternativa, se una delle due porte è (o diventa) mancante o inutilizzabile, la partita potrà continuare senza l'utilizzo anche dell'altra porta, se entrambi gli head coach sono d'accordo. In queste circostanze non sarà più possibile segnare dei field goal. Una volta definita, la scelta degli head coach di procedere senza porte sarà irrevocabile.
    4. Ø Se nessuna porta è disponibile, la partita potrà continuare, se entrambi gli head coach sono

d'accordo. In queste circostanze non sarà più possibile segnare dei field goal. Se uno o entrambi gli head coach non desiderano giocare, la partita verrà abbandonata. Una volta definita, le decisioni dei coach di iniziare/proseguire la partita saranno irrevocabili.

#### **Decisione Approvata 1-2-5**

- I. Durante l'ispezione del campo, viene notato che i pali delle porte utilizzate per la partita sono disassati. Il piano della porta è una yard all'interno dell'end zone, mentre il palo si trova una yard al di fuori di essa. **DECISIONE:** Legale. Il goal post non è interno al campo. [Citato da 1-2-5-a]

### **Piloncini**

ARTICOLO 6. § Sono richiesti piloncini flessibili, di materiale soffice, a sezione quadrata di 4x4 pollici, con un'altezza totale di 18 pollici, che può includere uno spazio di 2 pollici tra la base del piloncino ed il terreno. Essi saranno di colore rosso oppure arancione. È consentito un logo o un marchio del produttore su ogni piloncino. Sono anche consentiti i loghi delle squadre, i loghi delle nazioni, i loghi della competizione ed il nome o il logo commerciale del principale sponsor della partita. Ognuno di questi marchi non potrà essere più grande di 3 pollici per ogni lato. Essi verranno posizionati agli angoli interni delle otto intersezioni delle sideline con le goal line e le end line. I piloncini che segnano le intersezioni delle end line con le hash mark estese, saranno posti tre piedi all'esterno delle end line.

- a. Un piloncino "fuori posto" è un piloncino che non si trova più nella sua posizione originaria. A meno che non sia ovvio che almeno una parte del piloncino tocchi lo spazio di 4x4 pollici tipico della posizione originaria, il piloncino non è un piloncino che soddisfa gli intenti delle regole (ad esempio Regola 8-2-1-a). Un piloncino "fuori posto" può essere riposizionato nella sua posizione originaria in qualunque momento.
- b. Toccare un piloncino "fuori posto" che si trova parzialmente o completamente fuori dal campo rende la palla o un giocatore fuori dal campo (Regola 4-2).
- c. Un piloncino "fuori posto" che è completamente in campo non è più un piloncino ma deve essere considerato come una parte della superficie del campo
- d. Un piloncino della goal line "fuori posto" che è parzialmente nella sua posizione originaria deve ancora essere considerato come un piloncino della goal line per gli intenti delle regole. Solo le parti di un piloncino "fuori posto" che sono dietro il piano verticale della goal line sono dietro la goal line
- e. Se un piloncino della goal line non riesce a rimanere in posizione verticale, deve essere posizionato orizzontalmente sdraiato sulla goal line estesa con la base che copre la sideline.
- f. Se un piloncino della end line non riesce a rimanere in posizione verticale, deve essere posizionato orizzontalmente sdraiato sulla sideline estesa con la base che copre la end line.

### **Catena e Down Marker**

ARTICOLO 7. • La catena e il down marker (box) ufficiali saranno utilizzati approssimativamente a 6 piedi all'esterno della linea laterale, eccetto negli stadi dove la superficie totale di gioco non lo permetta. Devono essere utilizzati sul lato del campo opposto al press box.

- a. • La catena unirà due bastoni alti non meno di 5 piedi, in modo che i lati interni dei due bastoni siano esattamente distanti 10 yard, quando la catena è completamente estesa. La catena deve essere fatta con un materiale che non si allunghi o rompa con un normale uso della stessa.
- b. • Il down marker sarà montato su un bastone alto non meno di 5 piedi da usare approssimativamente a 6 piedi all'esterno della linea laterale opposta al press box.
- c.  È raccomandato l'utilizzo di un'altra catena e un indicatore del down non ufficiali posti a 6 piedi all'esterno della linea laterale opposta.

- d.  Sono raccomandati indicatori non ufficiali della line to gain prodotti in materiale antiscivolo, rosso oppure arancione, da usare al di fuori delle linee laterali su entrambi i lati del campo. Questi indicatori sono rettangolari, di materiale appositamente appesantito, di dimensioni pari a 10x32 pollici; un triangolo di 5 pollici di altezza è attaccato al rettangolo all'estremità rivolta verso la linea laterale.
- e. • Tutti i bastoni della catena e del down marker devono avere le estremità piatte.
- f.  Sono consentite pubblicità sull'indicatore del down e sulla catena. È permesso il logo o il marchio del produttore su ciascun indicatore. Sono consentiti loghi nazionali, delle squadre e della competizione.

### Indicatori oppure Ostruzioni

- ARTICOLO 8. a. • Tutti gli indicatori e le ostruzioni all'interno del recinto di gioco saranno posizionati oppure costruiti in modo tale da evitare qualunque possibile rischio per i giocatori. Questo include qualunque cosa potenzialmente pericolosa per chiunque tra le linee di delimitazione.
- b. Dopo l'ispezione al campo effettuata prima della partita da parte degli arbitri, il Referee dovrà ordinare la rimozione di qualsiasi ostacolo potenzialmente pericoloso all'interno delle aree delimitate.
  - c. • Il Referee dovrà avvisare gli organizzatori della partita se qualsiasi indicatore o ostruzione all'interno del recinto di gioco, ma all'esterno delle linee di delimitazione, costituisce un pericolo. La definizione finale dell'azione correttiva sarà responsabilità degli organizzatori.
  - d. • Dopo che gli arbitri hanno completato l'ispezione del terreno di gioco prima della partita, diventa responsabilità del personale che gestisce la partita di assicurarsi che il terreno di gioco rimanga sicuro per tutto la durata della partita.
  - e. • Gli indicatori delle linee delle 10 yard devono essere posizionati almeno 12 piedi all'esterno delle sideline e devono essere del tipo ripiegabile e costruiti in maniera tale da evitare qualsiasi possibile pericolo per gli atleti. Gli indicatori delle goal line devono essere posizionati ad almeno 18 piedi dalla sideline. Gli indicatori che non siano conformi a questo standard dovranno essere rimossi. Sono consentite pubblicità sugli indicatori delle linee delle 10 yard.

### Superficie del Campo

ARTICOLO 9. a. • Nessun materiale o attrezzo potrà essere utilizzato per migliorare oppure per peggiorare la superficie oppure altre condizioni di gioco per dare a un giocatore oppure a una squadra un vantaggio. (*Eccezione*: Regole 2-16-4-b e 2-16-4-c).

**PENALITÀ – Fallo a palla viva. 5 yard dal punto precedente. [S19: APS].**

- b. • Il Referee può richiedere qualunque miglioria ritenga necessaria per il regolare e sicuro svolgimento della partita.

## SEZIONE 3. La Palla

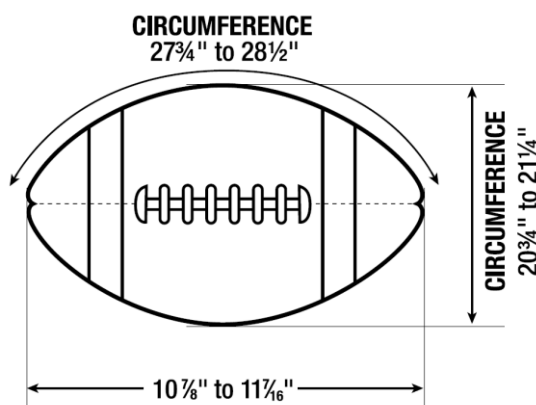
### Specifiche

ARTICOLO 1. La palla dovrà rispettare le seguenti specifiche:

- a. • Essere nuova o quasi nuova. (Una palla quasi nuova è una palla che non è stata alterata e che mantiene le proprietà e le qualità di una palla nuova.)
- b. • L'esterno deve essere composto da quattro pannelli di cuoio a superficie granulata senza corrugamenti se non quelli dovuti alle cuciture.

- c. • Avere una serie di otto lacci equidistanti.
- d. • Essere di color cuoio naturale.
- e. • Avere due strisce bianche larghe un pollice e distanti dall'estremità della palla tra 3 e 3¼ pollici e disegnate solo sui due pannelli adiacenti ai lacci.
- f. • Essere conforme alle dimensioni massime e minime e alla forma indicate nel diagramma allegato. (*Eccezione:* L'organizzazione della competizione può autorizzare l'uso di palle più piccole per i campionati femminili o giovanili.)

*Il diagramma illustra la sezione longitudinale di un pallone standard. Sono utilizzate le dimensioni minime e massime. Questo diagramma è stampato per assicurare uniformità nella produzione.*



- g. • Essere gonfiata ad una pressione compresa tra 12½ e 13½ psi (libbre per pollice quadrato).
- h. • Avere un peso compreso tra le 14 e le 15 once (ovvero 397 e 425 grammi).
- i. • La palla non può essere alterata. Questo include l'uso di qualsiasi sostanza per asciugarla. Non sono permessi dispositivi meccanici per l'asciugatura della palla nelle vicinanze della linea laterale o nella Team Area.

### Amministrazione ed Applicazione

ARTICOLO 2. a. Gli arbitri della partita verificheranno e saranno i soli giudici di non meno di tre e di non più di sei palloni consegnati per il gioco da ciascuna squadra prima e durante la partita. Gli arbitri della partita potranno approvare palloni addizionali se ciò è reso necessario dalle situazioni contingenti.

- b. §L'organizzatore della gara fornirà una pompa ed un attrezzo adatto alla misurazione della pressione.
- c. • A meno che non vengano forniti dall'organizzazione del campionato, la squadra di casa è responsabile per la fornitura di un minimo di tre palloni regolamentari e deve avvisare la squadra avversaria del tipo di palla che sarà usata. La squadra ospite potrà fornire uno o più palloni regolamentari, oltre a quelli forniti dalla squadra di casa, se lo desidera.
- d. • Durante l'intera partita, entrambe le squadre possono usare soltanto palloni che rispettino le specifiche richieste e siano stati misurate e controllati secondo le regole.
- e. • Tutti i palloni da usare dovranno essere presentati al Referee per il controllo almeno 60 minuti prima dell'inizio della partita. Una volta che la squadra ha presentato i palloni al Referee, essi rimangono sotto la supervisione degli arbitri per tutta la durata della partita.
  1. La priorità principale del Referee è quella di avere a disposizione tre palloni. Se l'organizzazione della competizione o la squadra di casa non dovesse fornire almeno tre palloni regolamentari, il Referee dovrà informare la squadra ospite e offrire loro l'opportunità di fornire i palloni regolamentari. Se vengono forniti meno di tre palloni regolamentari, la partita procederà e verranno utilizzati solamente i(l) pallone(i) regolamentare(i). Se non vengono forniti palloni regolamentari, il Referee selezionerà fino a tre palloni che a suo giudizio siano i migliori disponibili.

2. Quando vengono presentati più di tre palloni regolamentari, il Referee selezionerà i palloni nelle migliori condizioni tra quelli presentati da entrambe le squadre.
- f. Una palla in sostituzione sarà fornita dall'apposito addetto (ball boy), quando la palla viene dichiarata morta tra le linee delle 9 yard e le sideline, è inutilizzabile per il gioco, è oggetto di una misurazione in una zona laterale oppure è irraggiungibile. **(D.A 1-3-2-I)**
- g. Il Referee, il Centre Judge o l'Umpire determineranno la legalità di ogni palla prima che venga messa in gioco.
- h. Quando si misura una palla vanno utilizzate le seguenti procedure:
1. tutte le misurazioni saranno fatte dopo che la palla è stata legalmente gonfiata.
  2. la circonferenza maggiore sarà misurata intorno alle estremità della palla ma non sopra i lacci.
  3. il diametro maggiore sarà misurato con un calibro da un'estremità all'altra, ma non alla giuntura della punta.
  4. la circonferenza minore sarà misurata intorno alla palla sopra la valvola e sopra i lacci, ma non sopra i lacci longitudinali.

#### Decisione Approvata 1-3-2

- I. Prima del quarto down il kicker A1 entra in campo con una palla approvata e chiede al Referee di sostituire la palla usata nel down precedente. **DECISIONE:** La sostituzione della palla non è permessa. [Citato da 1-3-2-f]

#### Segnare i Palloni

ARTICOLO 3. Segnare una palla in modo che indichi una preferenza per un giocatore o una situazione di gioco costituisce un fallo di comportamento antisportivo.

*NOTA:* Se la/e persona/e soggette alle regole che hanno segnato la palla non possono essere immediatamente identificare, caricare il fallo al giocatore (o giocatori) che più probabilmente ne avrebbero tratto vantaggio (ad esempio, il quarterback o il kicker).

**PENALITÀ – Fallo a palla viva. 15 yard dal punto precedente [S27: UC/UNS].**

## SEZIONE 4. Giocatori ed Equipaggiamento di Gioco

#### Numerazione Consigliata

ARTICOLO 1. È fortemente raccomandato che i giocatori dell'attacco siano numerati secondo il seguente diagramma che mostra una delle tante formazioni offensive:



#### Numerazione dei Giocatori

ARTICOLO 2. a. Tutti i giocatori saranno numerati da 0 a 99. Qualsiasi numero preceduto dalla cifra zero come "099", "07" o "00" è illegale.

- b. Non più di un membro della squadra può indossare il medesimo numero di maglia (regola 9-2-2-f).
- c. Non sono permessi segni vicino ai numeri.

**PENALITÀ – [a-c] Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente [S23: IPN].**

- d. Quando un giocatore entra in campo dopo aver cambiato il numero della sua maglia o con un numero di maglia differente dal roster di gara, il giocatore deve segnalarlo al Referee. La crew arbitrale informerà l'head coach della squadra avversaria e il Referee annuncerà il cambio di numerazione al microfono. Un giocatore che entra in campo dopo aver cambiato il numero di maglia o con un numero di maglia differente dal roster di gara, e non lo comunica al Referee commette un fallo di comportamento antisportivo. (D.A 1-4-2-I)

**FIDAF:** si specifica che i giocatori al momento del controllo cartellini possono indossare due maglie con numeri differenti ed entrambi devono essere indicati sul roster.

**PENALITÀ – [d] Fallo a palla viva. 15 yard dal punto precedente [S27: UC/UNS]. I giocatori che lo commettono in modo flagrant saranno espulsi [S47: DSQ].****Decisione Approvata 1-4-2**

- I. Il giocatore della Squadra A che ha iniziato la partita indossando la maglia numero 77 entra in campo indossando il numero 88. **DECISIONE:** Il giocatore deve riferirlo al Referee che, senza fermare il game clock o il play clock, annuncia il cambio di numerazione (usando il microfono se disponibile) e l'arbitro di linea interessato ne informa l'head coach della squadra avversaria. Se A88 non riferisce il cambiamento di maglia è un fallo per comportamento antisportivo. [Citato da 1-4-2-d]

**Equipaggiamento Obbligatorio**

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

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

**Specifiche: Equipaggiamento Obbligatorio**

ARTICOLO 4. a. *Caschi*.

1. Il casco deve comprendere una maschera ed una mentoniera a 4 o 6 attacchi, tutti gli attacchi presenti devono essere allacciati ogni volta che la palla è in gioco.
  2. i caschi di tutti i giocatori della stessa squadra devono essere dello stesso colore e design.
  3. i caschi devono avere un'etichetta che avverta dei rischi d'infortunio ed il certificato del produttore o del ricondizionatore indicante che ha superato i controlli standard del National Operating Committee for Athletic Equipment (NOCSAE). I caschi ricondizionati devono mostrare la ricertificazione indicante il superamento dei test standard del NOCSAE.
- b. *Protezioni per i fianchi*. Le protezioni per i fianchi deve comprendere il paracoccige.
- c. *Maglia*. Si veda Regola 1-4-5.
- d. *Ginocchiere*. Le ginocchiere devono essere coperte dai pantaloni. Inoltre, sia i pantaloni che le ginocchiere devono coprire le ginocchia. Nessuna protezione o altro equipaggiamento protettivo possono essere indossati sopra i pantaloni. (Si veda Appendice E).
- e. *Paradenti*. Il paradenti deve essere un dispositivo intra-orale di qualsiasi colore chiaramente visibile. Non deve essere bianco o trasparente. Deve essere realizzato con materiali approvati

FDA (FDGS) e coprire tutta l'arcata dentaria superiore. Si raccomanda che il paradenti sia di dimensioni adeguate e sia indossato correttamente.

- f. *Pantaloni*. I giocatori della stessa squadra devono indossare pantaloni dello stesso colore e design.
- g. *Paraspalle*. Non esiste alcuna specifica per i paraspalle. (Si veda Appendice E)
- h. *Calze*. Tutti i giocatori di una squadra devono indossare calze o altre coperture delle gambe che siano dello stesso colore e design. (**Eccezioni**: tape per curare o prevenire infortuni, tutori per le ginocchia e kicker scalzi). (**D.A. 1-4-4-I**)
- i. *Paracosce*. Non esiste alcuna specifica per i paracosce (Si veda Appendice E).

#### **Decisione Approvata 1-4-4**

- l. Uno o più giocatori, di una squadra indossano calzamaglie che coprono le gambe. **DECISIONE**: Legale. Per tutti i membri della squadra che indossano la calzamaglia, questa deve essere dello stesso design e colore. [Citato da 1-4-4-h]

### **Colore, Forma e Numerazione delle Maglie**

#### ARTICOLO 5. a. Design.

- 1. La maglia deve avere le maniche che coprano completamente il paraspalle. Non deve essere modificata oppure progettata per strapparsi. La maglia deve essere lunga oltre la vita e infilata nei pantaloni oppure prodotta per arrivare al livello della vita. Nessun altro indumento intimo (es. T-Shirt) deve estendersi al di sotto della linea della vita sul busto. Deve coprire tutte le protezioni indossate sopra o all'altezza della vita. È concesso indossare contemporaneamente una seconda maglia, a patto che rispetti tutti i requisiti della Regola 1-4-5. Gilet, pettorine, maglie modificate con cerniere, velcro, fermagli o altre chiusure non sono concesse.
  - 2. Oltre al numero del giocatore, sulle maglie ci possono soltanto essere:
    - Il nome del giocatore in alfabeto Latino;
    - Il nome della squadra in alfabeto Latino;
    - Strisce sulle maniche;
    - Logo o mascotte della squadra, del campionato e/o della partita, o delle forze armate;
    - Materiale pubblicitario autorizzato;
    - La lettera "C" per identificare il capitano;
    - La bandiera della nazione.
  - 3. Qualsiasi scritta del paragrafo 2 non può avere un'area maggiore di 16 pollici quadrati (cioè rettangolo, quadrato, parallelogramma) incluso qualsiasi altro materiale addizionale (per esempio patch).
  - 4. È permesso un bordo attorno al colletto ed ai polsini ma non più largo di 1 pollice, così come una striscia larga non più di 4 pollici lungo la cucitura laterale (inserita dall'ascella alla cintura dei pantaloni).
  - 5. La maglia non può essere chiusa con tape o legata in qualunque modo.  
*NOTA*: Il diagramma dell'uniforme presente nell'Appendice E può aiutare nella comprensione di queste regole.
- b. Colore.
- 1. Giocatori di squadre avversarie indosseranno maglie di colori contrastanti. Giocatori della stessa squadra indosseranno maglie dello stesso colore e design.
  - 2. La squadra ospite indosserà maglie bianche; comunque, la squadra di casa potrà indossare

maglie bianche se le squadre si saranno accordate per iscritto prima dell'inizio della competizione.

3. Se la squadra di casa indossa maglie colorate, anche la squadra ospite può indossare maglie colorate se e solo se le due seguenti condizioni vengono soddisfatte:
  - a. la squadra di casa ha dato il benestare in forma scritta prima della partita; e
  - b. l'organizzazione del campionato certifica che la maglia della squadra ospite è di un colore contrastante.
4. Se al kickoff dell'inizio di ogni tempo (primo e terzo quarto) una delle due squadre indossa una maglia in violazione alle condizioni specificate sopra commette un fallo di squadra per comportamento antisportivo. **(D.A. 1-4-7-III)**

**PENALITÀ – Amministrare come un fallo a palla morta. 15 yard dal punto successivo a seguito del kickoff. Se il kickoff è ritornato in touchdown, la penalità verrà applicata sulla try oppure al kickoff successivo, a scelta della squadra offesa [S27: UC/UNS]. In aggiunta, gli arbitri caricheranno un timeout di squadra (o una penalità di delay of game se tutti i timeout sono già stati utilizzati) all'inizio di ogni quarto in cui le maglie non conformi sono indossate.**

5. Se una maglia colorata contiene del bianco, deve apparire solo come uno degli articoli elencati nel paragrafo a-2 sopra descritto.

c. Numeri.

1. La maglia deve avere numeri arabi permanenti, chiaramente visibili, alti almeno 8 e 10 pollici rispettivamente davanti e dietro. In aggiunta, si raccomanda che la maglia abbia anche un numero sulla parte esterna di ogni spalla che sia alto almeno 3 pollici. Il numero deve essere di un colore in netto contrasto con il colore della maglia a prescindere dal colore del bordo intorno al numero. Il numero deve essere centrato. Nessun logo può essere accostato a meno di un pollice dai numeri.
2. Alle squadre che indossano maglie/numeri non conformi alla regola verrà chiesto di cambiare maglie indossandone di legali prima della partita e prima dell'inizio del secondo tempo. Al primo kickoff di ogni tempo, se una squadra indossa maglie in violazione delle condizioni specificate nel paragrafo 1, si avrà un fallo per comportamento antisportivo.

**PENALITÀ – Amministrare come un fallo a palla morta. 15 yard dal punto successivo a seguito del kickoff. Se il kickoff è ritornato in touchdown, la penalità verrà applicata sulla try oppure al kickoff successivo, a scelta della squadra offesa [S27: UC/UNS]. In aggiunta, gli arbitri caricheranno un timeout di squadra (o una penalità di delay of game se tutti i timeout sono già stati utilizzati) all'inizio di ogni quarto in cui le maglie non conformi sono indossate. (D.A. 1-4-5-I)**

3. Tutti i giocatori di una squadra dovranno avere i numeri dello stesso stile e dello stesso colore davanti e dietro. Le barre individuali devono essere larghe circa un pollice e mezzo. Altri numeri in qualsiasi altra parte dell'equipaggiamento devono essere identici a quelli indicati sul fronte e retro della maglia.

**Decisioni Approvate 1-4-5**

- I. La squadra di casa indossa maglie rosse con numeri arancione. Secondo il giudizio degli arbitri, i numeri e il corpo della maglia non sono abbastanza contrastanti da rendere i numeri facilmente riconoscibili. Il Referee chiede alla squadra di casa di cambiare le maglie con maglie legali. L'head coach risponde al Referee che la sua squadra non cambierà maglia.

**DECISIONE:** Dopo che la palla viene dichiarata ready-for-play per il kickoff, il Referee carica un timeout alla squadra di casa per maglie illegali. In aggiunta, verrà caricata una penalità da 15 yard dal punto successivo a seguito del kickoff all'inizio di ogni tempo. Se il kickoff è ritornato in touchdown, la penalità verrà applicata sulla try oppure al kickoff successivo. Per ogni quarto in cui i giocatori continuano a indossare quelle maglie, alla squadra verrà caricato un timeout dopo che la palla è stata dichiarata ready-

for-play e prima che venga messa in gioco per la prima azione di quel quarto. Se una squadra non ha più timeout a disposizione, verrà applicata una penalità per delay of game. [Citato da 1-4-5 Penalità]

### Equipaggiamento Opzionale

ARTICOLO 6. I seguenti oggetti sono permessi:

- a. *Asciugamani e scaldamani.*
  1. Un asciugamano di un unico colore non più piccolo di 4x12 pollici e non più grande di 6x12 pollici senza nessuna scritta, simbolo, lettera o numero. Sugli asciugamani può essere presente il logo della squadra. Possono, inoltre, avere una normale etichetta del costruttore o del distributore oppure il simbolo del costruttore non più grande di 2-1/4 pollici quadrati. Asciugamani che non sono di un unico colore non sono consentiti. **(D.A. 1-4-7-V)**
  2. Gli scaldamani possono essere indossati quando il tempo è inclemente.
- b. *Guanti.*
  1. Un guanto è una copertura della mano che ha sezioni separate per ogni dito, senza alcun altro materiale che unisca le dita e/o il pollice. Non ci sono restrizioni sul colore dei guanti.
  2. I guanti devono avere un'etichetta o stampa ("NF/NCAA Specifications") che indichi la conformità volontaria agli standard della Sports and Fitness Industry Association (SFIA) o della National Operating Committee on Standards for Athletic Equipment (NOCSAE), a meno che sia fatto di un tessuto liscio inalterato.
- c. *Eye shield.* Gli eye shield devono essere trasparenti, non colorati, e fatti di un materiale rigido o stampato. Anche gli occhiali da sole e gli occhialini protettivi devono essere trasparenti e non colorati. Non sono consentite eccezioni mediche. Gli eye shield o occhiali si definiscono non trasparenti se oscurano gli occhi di un giocatore in ogni momento da ogni angolo o in ogni condizione di luce. Gli eye shield o occhiali specchiati sono espressamente proibiti. **(D.A. 1-4-8-II)**
- d. *Emblemi.*
  1. Persone o eventi possono essere commemorati con un emblema di un'area che non sia più grande di 16 pollici quadrati sulla divisa o sul casco;
  2. Sui caschi sono permesse decalcomanie della squadra o della nazione o pubblicitarie.
- e. *Eye shade.* Qualsiasi ombreggiatura sotto gli occhi di un giocatore deve essere completamente nera con nessuna parola, numero, logo o altro simbolo.
- f. *Informazioni sulla partita.* Qualsiasi giocatore può avere informazioni scritte relative alla partita sul polso, braccio o sulla cintura.

### Equipaggiamento Illegale

ARTICOLO 7. L'equipaggiamento illegale include i seguenti articoli (si veda Appendice E per maggiori informazioni):

- a. Equipaggiamento indossato da un giocatore che potrebbe essere pericoloso per gli altri giocatori.
- b. Tape o qualsiasi altro bendaggio, se non usato per proteggere o prevenire un infortunio, sotto approvazione dell'umpire.
- c. Equipaggiamento duro, abrasivo o non flessibile che non sia completamente coperto da una protezione morbida, soggetto all'approvazione dell'umpire.
- d. Tacchetti per scarpe che siano più lunghi di ½ pollice dalla base della scarpa (si veda Appendice E per la completa spiegazione).

- e. Qualsiasi equipaggiamento che possa confondere o ingannare un avversario.
- f. Qualsiasi equipaggiamento che possa portare un vantaggio non leale a qualsiasi giocatore.
- g. Materiale adesivo, pittura, grasso, oppure qualunque altra sostanza scivolosa applicata all'equipaggiamento o sul corpo o sui vestiti o sugli accessori di un giocatore (**Eccezione:** Eye shade (Regola 1-4-6-e)).
- h. Accessori attaccati all'uniforme che non siano asciugamani (Regola 1-4-6-a).
- i. Paracostole, aggiunte al paraspalle o protezioni per la schiena che non siano completamente coperti (**D.A 1-4-7-II**) (**D.A 1-4-8-III**)
- j. Bandane indossate sul campo di gioco che siano visibili fuori dalla Team Area (**D.A 1-4-7-I**).
- k. Maglie che non sono conformi alla Regola 1-4-5.
- l. Facemask sovradimensionate non standard ("overbuilt"). (**D.A 1-4-7-IV**) (si veda Appendice E per esempi)
- m. Equipaggiamento che è stato modificato in un modo che riduca la protezione del giocatore che lo indossa o degli altri giocatori.
- n. Felpe o maglie con cappuccio, se questo si trova fuori dal paraspalle e copre la maglia.

#### **Decisioni Approvate 1-4-7**

- I. A33 indossa una bandana sotto il casco, con parti della bandana che sporgono oltre il retro del casco. **DECISIONE:** Equipaggiamento illegale. Le bandane possono essere indossate sotto il casco solo se nessuna parte della bandana è visibile quando il casco è indossato. La parte visibile della bandana è considerata un'aggiunta all'uniforme (1-4-7-h). A33 deve uscire dal campo per almeno un down e non può ritornare alla partita fino a che la bandana non è rimossa o completamente nascosta sotto il casco. La Squadra A può utilizzare un timeout, se disponibile, per non far uscire A33 per un down, ma la bandana dovrà essere nascosta o rimossa. [Citato da 1-4-7-j]
- II. Alla fine di un down, il paraspalle di B55 non è più coperto dalla maglia. **DECISIONE:** Equipaggiamento illegale. Siccome la protezione si è scoperta a seguito di un'azione di gioco, B55 non deve uscire per un down. La protezione deve venire coperta dalla maglia prima che palla venga rimessa in gioco. [Citato da 1-4-7-i, 1-4-8-c]
- III. Entrambe le squadre entrano in campo prima della partita indossando maglie colorate. La squadra ospite non ha ottenuto l'autorizzazione dalla squadra di casa ad indossare maglie di colore diverso dal bianco, o, se tale accordo è stato raggiunto, l'organizzazione del campionato non ha certificato che le maglie sono di colore contrastante. **DECISIONE:** Fallo della squadra ospite per violazione alla regola sul colore delle maglie. Dopo che la palla viene dichiarata ready-for-play per il kickoff di inizio gara, il Referee caricherà un timeout alla squadra ospite per maglie illegali. In aggiunta, una penalità di 15 yard sarà applicata al punto successivo dopo che la palla è morta sul kickoff iniziale di ciascun tempo. Se il kickoff iniziale di un tempo viene ritornato in touchdown, la penalità di 15 yard sarà applicata sulla try o sul kickoff successivo. Per ogni quarto in cui continuano a indossare quelle maglie, alla squadra verrà caricato un timeout dopo che la palla è stata dichiarata ready-for-play e prima che venga messa in gioco per la prima azione di quel quarto. Se una squadra non ha più timeout a disposizione, verrà applicata una penalità per delay of game. (Regola 1-4-5-b) [Citato da 1-4-5-b]
- IV. Nel momento in cui la Squadra A rompe il suo huddle, il Referee nota che A35 sta indossando un facemask sovradimensionato. **DECISIONE:** A35 deve uscire dal campo per un down ed ottenere un facemask legale. La Squadra A può utilizzare un timeout di squadra per non far perdere un down ad A35, ma il giocatore non può giocare con il facemask illegale. [Citato da 1-4-7-l]
- V. Ogni membro della linea offensiva indossa un asciugamano, tutti bianchi e di dimensioni legali, con un piccolo logo della squadra. L'asciugamano dello snapper mostra anche un grande disegno che rappresenta un teschio con sotto due ossa incrociate. **DECISIONE:** Indossare un asciugamano è consentito ad ogni giocatore. Tutti gli asciugamani sono legali, eccetto quello dello snapper. Lo snapper deve uscire per almeno un down e non può rientrare sino a che l'asciugamano non viene rimosso o sostituito con uno legale. La Squadra A può tenere lo snapper in campo utilizzando un timeout di squadra, ma il giocatore non può indossare l'asciugamano illegale. (Regole 1-4-6-a e 1-4-8) [Citato da 1-4-6-a-1]

### Applicazione delle Regole sull'Equipaggiamento Obbligatorio e Illegale

- ARTICOLO 8. a. A nessun giocatore che indossi un equipaggiamento illegale o non indossi un equipaggiamento obbligatorio può essere consentito di giocare. (**Eccezione:** Regole 1-4-5-b e 1-4-5-c).
- b. Se un arbitro si accorge di un equipaggiamento illegale, o se un giocatore non sta indossando l'equipaggiamento obbligatorio, il giocatore deve lasciare il campo per almeno un down e non gli è permesso ritornare in campo finché l'equipaggiamento non è reso legale. Al giocatore può essere permesso di rientrare in campo senza perdere un down se la squadra chiede un timeout di squadra, ma in ogni caso il giocatore non potrà giocare con un equipaggiamento illegale o senza equipaggiamento obbligatorio. (**D.A 1-4-8-I-II e IV**)
- c. Se l'equipaggiamento diventa illegale durante il gioco, al giocatore non è richiesto di lasciare il campo per un down, ma il giocatore non potrà proseguire fino a che l'equipaggiamento non viene di nuovo reso legale. (**D.A 1-4-7-II**) (**D.A 1-4-8-III**)
- d. Se un arbitro notifica a un giocatore di lasciare il campo, ma il giocatore non risponde eseguendo quanto richiesto dopo due richiami, allora verrà caricato un timeout alla squadra. Ciascuna delle prime tre infrazioni in un tempo comporta un timeout caricato alla squadra, se i timeout sono disponibili. Qualsiasi infrazione successiva al momento in cui una squadra ha esaurito i suoi timeout costituisce un fallo per delay of game e comporta una penalità di cinque yard. (**D.A. 1-4-8-IV**).
- 1) Se un timeout è disponibile, viene concesso. Quando i timeout sono esauriti, la successiva infrazione comporta una penalità a palla morta per delay of game nel punto successivo.
  - 2) Viene chiamato un timeout, il Referee lo segnala e indica il lato della squadra responsabile, quindi i capitani e gli allenatori vengono informati tramite gli arbitri più vicini a loro.
  - 3) I timeout per equipaggiamento non sono soggetti al divieto di timeout consecutivi della squadra (Regola 3-3-4), ma non viene concesso il minuto aggiuntivo.

#### Decisioni Approvate 1-4-8

- I. Dopo che la palla è ready-for-play, un arbitro identifica un giocatore (o più giocatori) (a) che palesemente non stanno indossando il paradenti o (b) il cui paradenti penzola dal facemask. **DECISIONE:** (a) Il giocatore (o i giocatori) dovranno lasciare il campo per almeno un down e non potranno ritornare fino a che non saranno appropriatamente equipaggiati con un paradenti. Il giocatore (o i giocatori) può rimanere in campo utilizzando un timeout di squadra disponibile, ma non potrà giocare sino a che non sarà appropriatamente equipaggiato. (b) L'arbitro notifica il giocatore. Se il giocatore non risponde indossando correttamente il paradenti dopo due richiami, alla sua squadra verrà caricato un timeout o una penalità per delay of game. [*Citato da 1-4-8-b*]
- II. Alla fine del primo tempo, la Squadra B ha usato i suoi tre timeout. Alla fine dell'azione il Line Judge si accorge che B44, un giocatore che ha partecipato all'azione precedente, indossa un eye shield colorato o, comunque, non trasparente. **DECISIONE:** Violazione alle regole sull'equipaggiamento. B44 dovrà lasciare il campo per almeno un down e non potrà ritornare se continuerà ad indossare un eye shield illegale. [*Citato da 1-4-6-c, 1-4-8-b*]
- III. Quando la palla è morta dopo uno scrimmage down, l'Umpire si accorge che il linebacker B55 ha una protezione della schiena esposta fuori dalla maglia all'altezza della cintura, che apparentemente è uscita durante lo svolgimento dell'azione precedente. **DECISIONE:** A B55 non è richiesto di lasciare il campo, ma deve coprire la protezione con la maglia prima del down successivo. [*Citato da 1-4-7-j, 1-4-8-c*]
- IV. Un arbitro si accorge di un giocatore che indossa un equipaggiamento illegale o che non indossa un equipaggiamento obbligatorio (diverso da un casco che è stato perso durante un'azione di gioco – Regola 3-3-9). **DECISIONE:** L'arbitro notifica il giocatore che deve lasciare il campo. Se il giocatore risponde dirigendosi verso la propria sideline, l'arbitro non deve fermare né il game clock né il play clock. Se possibile, il Referee userà il microfono per fare un breve annuncio specificando quale

giocatore di quale squadra deve lasciare il campo, motivandone la ragione. Questo annuncio deve essere fatto dal Referee restando in posizione per arbitrare l'azione successiva, e non deve ritardare l'inizio del gioco successivo. Tuttavia, se il giocatore non risponde dopo due notifiche o si ferma prima di lasciare il campo, l'arbitro fischierà e darà il segnale di ferma il tempo e alla squadra che ha commesso l'infrazione verrà caricato un timeout (o una penalità di delay of game se tutti i timeout sono esauriti). [Citato da 1-4-8-b, 1-4-8-d]

### **Certificazione dei Coach**

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

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

### **Attrezzature di Comunicazione Proibite**

ARTICOLO 10. I giocatori non possono essere equipaggiati con alcun tipo di attrezzatura elettronica indossabile, meccanica oppure altri dispositivi di trasmissione allo scopo di comunicare con ogni tipo di fonte o di registrare audio o video. (**Eccezioni:**

1. Un apparecchio acustico prescritto dal medico per giocatori con problemi di udito;
2. Un'apparecchiatura che trasmetta dati solo ed esclusivamente a scopo di sicurezza e salute.)

**PENALITÀ – Amministrare come fallo a palla morta. 15 yard al punto successivo. Il giocatore va espulso. [S7, S27, S47: UC/UNS].**

### **Equipaggiamento da Campo Proibito**

ARTICOLO 11. La giurisdizione riguardante la presenza e il posizionamento di equipaggiamenti di comunicazione (fotocamere, videocamere, audioregistratori, ecc.) all'interno del recinto di gioco risiede nel personale addetto all'amministrazione della partita.

- a. Le fotografie (digitali o di altro tipo), i computer e altri dispositivi di comunicazione elettronica sono consentiti per scopi tattici o tecnici durante la partita o tra i periodi. Non possono essere utilizzati nel terreno di gioco o nelle endzone.
  1. L'organizzazione della partita è responsabile della fornitura di disponibilità video e connettività Internet identiche nelle Team Area e nei *coaches' booth* di entrambe le squadre.
  2. Le squadre sono responsabili per i propri computer o ogni altro equipaggiamento per i coach
  3. Un monitor è consentito sulla sideline per aiutare il personale medico della squadra o dell'organizzazione nella diagnosi e trattamento degli infortunati.
- b. • Sono permesse solo comunicazioni verbali o scritte tra il press box e la Team Area. Lo spazio e la posizione del booth per i coach deve essere approssimativamente equivalente per entrambe le squadre e deve essere posizionato in un'area del press box. Dove lo spazio del press box non sia adeguato, possono originarsi solo comunicazioni verbali o scritte da qualsiasi posto sugli

spalti compreso tra le linee delle 20 yard estese sino alla cima dello stadio. Nessun altro tipo di comunicazione per scopo di coaching è concessa da nessuna altra parte, incluso l'utilizzo di qualsiasi equipaggiamento di comunicazione (ad esempio telefoni o radio) per voce, testo, immagine o qualsiasi altro tipo di messaggio da parte di qualsiasi persona soggetta alle regole da dentro o fuori il recinto di gioco ("remote coaching"). (D.A. 1-4-11-I)

- c. • Gli equipaggiamenti di comunicazione o registrazione dei media, incluse telecamere, attrezzature sonore, computer e microfoni, sono proibiti su o sopra il campo oppure su o sopra la Team Area (Regola 2-31-1).

**FIDAF: Gli equipaggiamenti di comunicazione dei media come al punto c sono autorizzati su o sopra la Team Area nei campionati FIDAF.**

**Eccezioni:**

1. Un'attrezzatura televisiva attaccata ad un supporto sulla porta dietro i pali e la traversa.
2. Un'attrezzatura televisiva incorporata in un qualsiasi pyloncino.
3. Una videocamera, senza componenti audio, può essere attaccata all'uniforme o all'equipaggiamento di qualunque arbitro, con l'approvazione preventiva dell'arbitro stesso e dall'autorità competente per il campionato o delle squadre partecipanti

*NOTA:* Videocamere indossate dagli arbitri con il solo scopo di didattica e sviluppo dell'arbitraggio possono essere indossate dagli arbitri senza necessitare del permesso dell'autorità competente per il campionato o delle squadre partecipanti.

4. Una videocamera, senza componenti audio, può essere attaccata a cavi sospesi sopra la Team Area e il campo di gioco, incluse le end zone.
  5. Un operatore video della squadra può stare nella Team Area come uno dei 25 individui accreditati dalla squadra. Questo video non potrà essere usato durante una diretta televisiva o uno streaming digitale della partita.
- d. L'uso di un drone (veicolo aereo senza pilota) è proibito per ogni scopo, inclusa la registrazione della partita, durante il periodo di giurisdizione degli arbitri (Regola 11-1-1) o in qualunque momento in cui un membro di una delle squadre è presente nel recinto di gioco.
1. Nessun drone può essere fatto volare dentro l'area delimitata dallo stadio, tribune, recinzioni o altre strutture. Dove non c'è uno stadio o una tribuna, nessun drone può essere fatto volare entro 165 yard (150 metri) da ogni area occupata da partecipanti alla gara o spettatori.
  2. Se un drone dovesse violare questo spazio o in ogni modo porre in pericolo partecipanti alla gara o spettatori, il Referee dovrà ordinare l'interruzione della partita finché il drone non verrà rimosso dallo spazio.
- e. • Durante la partita sono proibiti microfoni sui coach per attività dei media di trasmissione o registrazione.
- f. • Nessuno dalla Team Area o dal coaching box può usare amplificatori di suono artificiali per comunicare.
- g. Ogni tentativo di registrare, attraverso apparecchiature audio o video, qualsiasi segnale dato da un giocatore, coach o altro personale della squadra avversaria è proibito.

**Decisioni Approvate 1-4-11**

1. L'Head Coach della squadra di casa è impossibilitato a partecipare alla partita di persona e vuole tenere sotto controllo la trasmissione TV e (a) effettua una telefonata col cellulare con il Coach dell'attacco ("offensive coordinator") durante le azioni e (b) usa un'applicazione virtuale (Zoom, Microsoft Teams ecc.) per comunicare con la squadra negli spogliatoi. **DECISIONE:** La Regola 1-4-11-b è specifica e consente solo comunicazioni vocali tra la press box e ecc. la Team Area; pertanto, nel caso (a) il coach non può effettuare una telefonata alla press box o alla sideline per alcun motivo legato all'attività di coach. Sebbene la Regola 1-4-11-a consenta l'uso della tecnologia da parte dei

coach, questa si applica solamente ai coach presenti all'interno del recinto di gioco (Regola 2-27-16-a). Di conseguenza nel caso (b) ogni tipo di sessione virtuale con la squadra non sarà consentita. Questo divieto comincerà 60 minuti prima dell'orario stabilito per il kickoff, momento in cui la crew arbitrale assume la giurisdizione della gara e includerà l'intervallo tra i due tempi fino alla fine della gara quando il Referee dichiara il punteggio finale. *[Citato da 1-4-11-b]*

### **Telefoni, cuffie e dispositivi di comunicazione dei Coach**

ARTICOLO 12. I telefoni, le cuffie e i dispositivi di comunicazione dei coach non sono soggetti alle regole di gioco prima o durante la partita.

a. ∅ Ogni competizione potrà creare regole apposite per gestire la problematica di malfunzionamento degli auricolari dei coach

### **Comunicazione del Referee**

ARTICOLO 13. a. • È fortemente raccomandato fornire al Referee un microfono da usare durante tutta la partita per gli annunci. È fortemente raccomandato che sia un microfono da bavero. Il microfono deve essere controllato dal Referee. Non deve essere acceso in altri momenti.

b. È consentito un sistema di comunicazione radio aperto soltanto alla crew arbitrale, il Video Judge e l'osservatore arbitrale.

c. A nessuna persona soggetta alle regole è consentito origliare la comunicazione radio tra gli arbitri prima, durante e dopo la partita

**PENALITÀ – Per i falli prima e durante la partita, amministrare come un fallo a palla morta. 15 yard dal punto successivo. La persona colpevole è espulsa. I falli commessi dopo la partita dovranno essere riportati come cattiva condotta all'organo giudicante.**

### **Accessibilità**

ARTICOLO 14. a. Nell'interesse di rendere il gioco più accessibile, le Federazioni Nazionali possono approvare, analizzando caso per caso, le richieste per:

- 1) permettere a un giocatore di usare una protesi durante le partite.
- 2) consentire un adeguamento ragionevole del campo, delle regole sull'uniforme e sull'equipaggiamento per un atleta disabile
- 3) consentire a un atleta di partecipare in un genere diverso da quello assegnato alla nascita.

b. Per essere approvata, deve essere dimostrato tramite una valutazione del rischio che ciò:

- 1) non comporti un rischio eccessivo per l'atleta
- 2) non comporti alcun rischio aggiuntivo per gli altri atleti
- 3) non conferisca un vantaggio competitivo sleale all'atleta o alla sua squadra

c. Le approvazioni devono essere notificate ai potenziali avversari e agli arbitri competenti. Le approvazioni devono essere notificate alla IFAF nel caso di atleti che intendano partecipare a competizioni internazionali.

# REGOLA 2

## Definizioni

### SEZIONE 1. Decisioni Approvate e Segnali degli Arbitri

- ARTICOLO 1. a. Una Decisione Approvata (D.A, acronimo di *Approved Ruling*) è una decisione ufficiale su un preciso stato di fatto. Serve a illustrare lo spirito e l'applicazione delle regole.
- b. Un segnale arbitrale [S] si riferisce agli Official Football Signals (Segnali Ufficiali) dal n° 1 al n° 47.

### SEZIONE 2. La Palla: Viva, Morta, Libera, Ready-for-play

#### Palla Viva

ARTICOLO 1. Una palla viva è una palla in gioco. Un lancio, un calcio oppure un fumble che non hanno ancora toccato terra sono una palla viva in volo.

#### Palla Morta

ARTICOLO 2. Una palla morta è una palla non in gioco.

#### Palla Libera

ARTICOLO 3. a. Una palla libera è una palla viva non in possesso di un giocatore durante:

1. Un gioco di corsa.
  2. Uno scrimmage kick o un free kick prima che il possesso sia guadagnato, riguadagnato, oppure la palla diventi morta secondo le regole.
  3. L'intervallo di tempo dopo che il lancio legale in avanti viene toccato e prima che diventi completo, incompleto o intercettato. Questo intervallo esiste durante un'azione di lancio in avanti e qualsiasi giocatore eleggibile a toccare la palla può batterla in qualunque direzione.
- b. Tutti i giocatori sono eleggibili a toccare, prendere oppure recuperare una palla che è libera per un fumble (**Eccezioni:** regole 7-2-2-a-2, e 8-3-2-d-5) oppure un lancio all'indietro,
- c. L'eleggibilità a toccare una palla libera a seguito di un calcio è governata dalle regole sui calci (Regola 6).
- d. L'eleggibilità a toccare un lancio in avanti è governata dalle regole sui lanci (Regola 7).

#### Quando la Palla è Ready-for-play

ARTICOLO 4. Una palla morta è ready-for-play quando:

- a. Con il play clock dei 40 secondi che corre, un arbitro posiziona la palla sulle o all'interno delle hash mark ed è in posizione per arbitrare.
- b. Con il play clock settato a 25 secondi, oppure a 40 secondi a seguito di un infortunio o della perdita del casco di un giocatore della difesa, il Referee fischia e fa il segnale di far partire il tempo [S2] o il segnale che la palla è ready-for-play [S1]. (D.A 4-1-4-I e II).

## SEZIONE 3. Bloccare

### Bloccare

ARTICOLO 1. a. Bloccare significa ostruire intenzionalmente un avversario entrando in contatto con l'avversario con qualunque parte del corpo del bloccatore.

- b. Spingere significa bloccare un avversario con le mani aperte.
- c. Il contatto continuato è un blocco in cui il contatto con un avversario è mantenuto per più di un secondo

### Sotto la Cintura

ARTICOLO 2. a. Un blocco sotto la cintura è un blocco nel quale la forza del contatto iniziale è sotto la cintura di un avversario che ha uno oppure entrambi i piedi a terra. Quando in dubbio, il contatto è sotto la cintura (Regola 9-1-6).

- b. Un bloccatore che effettua il contatto sopra la cintura e in seguito scivola sotto la cintura non ha bloccato sotto la cintura. Se il bloccatore entra in contatto per prima cosa con le mani del giocatore avversario all'altezza della cintura oppure sopra, si ha un blocco legale "sopra la cintura" (Regola 9-1-6).

### Chop Block

ARTICOLO 3. Un *chop block* è un blocco alto-basso o basso-alto di due giocatori contro un avversario (non il portatore di palla) in qualsiasi punto del campo, con o senza intervallo temporale fra i due blocchi; la componente "bassa" del blocco è all'altezza della coscia dell'avversario o più in basso. (D.A 9-1-10-I-IV) Non è fallo se è l'avversario del bloccatore a portare il contatto (D.A 9-1-10-V).

### Blocco nella Schiena

ARTICOLO 4. a. Un blocco nella schiena è un contatto contro un avversario che avviene quando la forza del contatto iniziale è da dietro e sopra la cintura. Quando è in dubbio, il contatto è sotto la cintura (Si veda Clipping, Regola 2-5) (Regola 9-3-6). (D.A 9-3-3-I, V-VII, IX) (D.A 10-2-2-XII, XVII)

- b. La posizione della testa o dei piedi del bloccatore non indica necessariamente il punto del contatto iniziale.

### Frame of the Body

ARTICOLO 5. Il *frame of the body* di un giocatore è la sua parte del corpo che dalle spalle prosegue verso il basso, ad esclusione della schiena (Regola 9-3-3-a-1-b Eccezione).

### Free-Blocking zone

ARTICOLO 6. a. La *free-blocking zone* è un rettangolo centrato sullo snapper e che si estende per cinque yard lateralmente e tre yard longitudinalmente in entrambe le direzioni (Si veda Appendice D).

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

### Blind-side block

ARTICOLO 7. a. Un blind-side block è un blocco in campo aperto contro un avversario che inizia al di fuori del campo visivo del giocatore bloccato, o in un modo tale per cui l'avversario non può avere una ragionevole possibilità di difendere se stesso dal blocco.

## SEZIONE 4. Ricezione, Recupero, Possesso

### Possesso

ARTICOLO 1. Il possesso si riferisce alla custodia di (a) una palla viva come descritto successivamente in questo articolo o (b) una palla morta prima di essere messa in gioco con uno snap o con il calcio di un free kick. Può essere riferito sia al possesso di un giocatore che al possesso di una squadra.

a. *Possesso di un giocatore*

La palla è in possesso di un giocatore quando il giocatore fa sua la palla in modo saldo afferrandola o controllandola con la/e mano/i oppure con il braccio/le braccia mentre è in contatto con il terreno all'interno del rettangolo di gioco.

b. *Possesso di squadra*

La palla è in possesso di una squadra:

1. quando uno dei suoi giocatori ha il possesso della palla, incluso quando sta tentando un punt, un drop kick o un place kick;
  2. mentre un lancio in avanti effettuato da un giocatore di quella squadra è in volo;
  3. durante una palla libera se uno dei suoi giocatori è stato l'ultimo ad averne il possesso;
  4. quando la squadra sta per mettere in gioco la palla con uno snap o un free kick.
- c. Una squadra è in possesso legale se ha il possesso di squadra quando i suoi giocatori sono eleggibili a prendere al volo o a recuperare la palla.

### Appartiene A

ARTICOLO 2. "Appartiene a", in contrasto con "in possesso" identifica la custodia di una palla morta. Questa custodia può essere temporanea, perché la palla deve essere messa in gioco successivamente in accordo con le regole che governano la situazione esistente.

### Ricezione, Intercetto, Recupero

ARTICOLO 3. a. Ricevere una palla significa che un giocatore:

1. si assicuri un saldo controllo, con la mano/le mani oppure con il braccio/le braccia, di una palla viva in volo prima che la palla tocchi terra, e
  2. atterri in campo con qualsiasi parte del suo corpo, e quindi
  3. mantenga il controllo della palla per un tempo sufficiente a compiere una normale azione di gioco, cioè abbastanza a lungo per effettuare un pitch o una consegna alla mano della palla, avanzarla, evitare o allontanare un avversario, ecc., e
  4. soddisfare i paragrafi b, c & d qui sotto.
- b. Se un giocatore cade a terra nel tentativo di ricevere un lancio (con o senza il contatto con un avversario), deve mantenere il completo controllo della palla attraverso tutto il processo di contatto con il terreno, che sia all'interno del campo o nella end zone. Questo è richiesto anche al giocatore che sta cercando di ricevere la palla vicino alla sideline e finisce a terra fuori campo. Se egli perde il controllo della palla che poi tocca terra prima che egli ne riguadagni il controllo, non è una ricezione. Se riguadagna il controllo in campo prima che la palla tocchi terra, allora è una ricezione. (D.A. 7-3-6-IX-XV)
- c. Se il giocatore perde il controllo della palla nello stesso momento in cui tocca il terreno con qualsiasi parte del suo corpo o se c'è un dubbio che queste due atti siano stati simultanei, non è una ricezione. Se il giocatore ha il controllo della palla, un leggero movimento della stessa, anche se questa tocca il terreno, non sarà considerato perdita di possesso; egli deve perdere il controllo

- della palla per essere considerata una perdita di possesso.
- d. Se la palla tocca il terreno dopo che il giocatore se ne è assicurato il controllo e continua a mantenerne il controllo, e tutte le considerazioni esposte sopra sono soddisfatte, allora si ha una ricezione.
  - e. Un intercetto è una ricezione di un lancio o un fumble di un avversario.
  - f. Una ricezione da parte di qualsiasi giocatore inginocchiato o steso a terra all'interno del terreno di gioco è un completo o un intercetto (Regola 7-3-6).
  - g. Un giocatore recupera una palla se soddisfa i criteri dei paragrafi a, b, c & d nella ricezione di una palla che sia ancora viva dopo aver toccato terra.
  - h. Quando in dubbio, la ricezione, il recupero o l'intercetto non sono completati.

#### **Decisioni Approvate 2-4-3**

- I. B1 tenta di ricevere un punt (senza fare segnale di fair catch) che attraversa la neutral zone, lo colpisce sulla spalla (un muff) e rimbalza in aria. La palla non tocca il terreno. A1, in salto, riceve la palla in volo e atterra fuori campo. **DECISIONE:** Palla alla Squadra B nel punto dove la palla attraversa la sideline. Primo e 10.
- II. Al terzo down, B1 blocca uno scrimmage kick della Squadra A che si alza in aria e non attraversa la neutral zone. La palla non tocca terra. A1 salta, riceve la palla in volo e atterra fuori campo. **DECISIONE:** Palla alla Squadra B nel punto dove la palla attraversa la sideline. Primo e 10 (Regola 6-3-7).
- III. Il ricevitore A3, in volo, riceve un lancio sulle A40. Nel momento in cui riceve la palla viene colpito da B1 e atterra fuori campo sulle A37 con il possesso della palla. **DECISIONE:** Lancio incompleto. (Regola 7-3-7-a). [Citato da 7-3-6, 7-3-7-a]
- IV. Il ricevitore A88 è vicino alla sideline, e si sta allungando per ricevere un lancio legare in avanti. Mentre A88 sta cadendo a terra nel tentativo di ricevere il lancio, (a) A88 guadagna un saldo controllo della palla con i piedi in campo e cade fuori dal campo, mantenendo un saldo controllo; (b) A88 guadagna un saldo controllo della palla con i piedi in campo, mentre è in volo si fa sfuggire la palla, riguadagna un saldo controllo prima di atterrare fuori dal campo e lo mantiene quando cade a terra; (c) ) A88 guadagna un saldo controllo della palla con i piedi in campo, cade fuori dal campo e perde il saldo controllo della palla quando contatta il terreno. . **DECISIONE:** (a) Ricezione di A88. (b) e (c) Lancio incompleto
- V. Al secondo down, A1 commette un fumble, la palla colpisce il terreno e rimbalza alta in aria. B2 riceve la palla mentre si trova in aria e atterra fuori campo (a) in avanti rispetto al punto del fumble o (b) indietro rispetto al punto del fumble. **DECISIONE:** (a) Palla alla Squadra A sul punto del fumble. (b) Palla alla Squadra A nel punto in cui la palla attraversa la sideline. (Regola 4-2-4-d).

#### **Ricezione o Recupero Simultaneo**

ARTICOLO 4. Una ricezione o un recupero simultaneo è una ricezione o un recupero nel quale c'è un possesso congiunto di una palla viva da parte di giocatori di squadre diverse all'interno del terreno di gioco. (D.A 7-3-6-I-II)

### **SEZIONE 5. Clipping**

- ARTICOLO 1. a. Il clipping è un blocco contro un avversario nel quale la forza del contatto iniziale viene esercitata da dietro ed all'altezza della cintura o al di sotto di essa (Regola 9-1-5).
- b. La posizione della testa o dei piedi del bloccatore non indica necessariamente il punto del contatto iniziale.

### **SEZIONE 6. Avanzare Deliberatamente una Palla Morta**

Avanzare deliberatamente una palla morta è un tentativo da parte di un giocatore di avanzare la palla dopo che qualunque parte del suo corpo, che non sia una mano o un piede, ha toccato il terreno o dopo che la palla è stata dichiarata morta secondo le regole (**Eccezione:** Regola 4-1-3-b Eccezione).

## SEZIONE 7. Down, Tra i Down, Perdita del Down

### Down

ARTICOLO 1. Un down è una porzione della partita che inizia, dopo che la palla è ready-for-play, con uno snap legale (scrimmage down) oppure con un free kick legale (free kick down), e finisce quando la palla diventa morta [*Eccezione*: la try è uno scrimmage down che inizia quando la palla viene dichiarata ready-for-play (Regola 8-3-2-b)].

### Tra i Down

ARTICOLO 2. “Tra i down” è l'intervallo di tempo durante il quale la palla è morta.

### Perdita del Down

ARTICOLO 3. “Perdita del down” è un'abbreviazione che significa “perdita del diritto di ripetere il down”.

## SEZIONE 8. Fair Catch

### Fair Catch

ARTICOLO 1. a. Un fair catch di uno scrimmage kick è una ricezione effettuata oltre la neutral zone da un giocatore della Squadra B che ha fatto un segnale valido durante uno scrimmage kick che non è stato toccato oltre la neutral zone.

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

### Segnale valido

ARTICOLO 2. Un segnale valido è un segnale dato da un giocatore della Squadra B che ha segnalato in modo evidente la sua intenzione estendendo una sola mano chiaramente sopra la sua testa e muovendo (“waving”) quella mano da un lato all'altro del corpo più di una volta.

### Segnale non valido

ARTICOLO 3. Un segnale non valido è un qualunque segnale effettuato da un giocatore della Squadra B muovendo la mano (“waving signal”):

- a. Che non risponda ai requisiti della Regola 2-8-2 (sopra); o
- b. Incluso un segnale a “T” effettuato durante un free kick o uno scrimmage kick (D.A 6-5-3-VII); oppure
- c. Che viene fatto dopo che uno scrimmage kick viene ricevuto oltre la neutral zone, tocca terra o tocca un altro giocatore oltre la neutral zone (D.A 6-5-3-III-V); o
- d. Che viene fatto dopo che un free kick è preso al volo, tocca terra o tocca un altro giocatore (*Eccezione*: Regola 6-4-1-f).

**Decisioni Approvate 2-8-3**

- I. Durante un punt della squadra A dalle A-20, il ritornatore B44 indica la palla che giace a metà campo. Mentre B44 indica la palla, (a) tiene le proprie mani al di sotto delle proprie spalle senza agitarle (nessun waving signal Ndt); (b) tiene le proprie mani al di sotto delle proprie spalle agitandole (waving signal Ndt); (c) tiene le proprie mani appena sopra le spalle senza agitarla (nessun waving signal Ndt). **DECISIONE:** La Regola 2-8-3 stabilisce che ogni tipo di movimento (waving signal) che non rispetta i requisiti di un segnale valido è un segnale non valido. In aggiunta, per interpretazione il ritornatore può indicare la palla fintanto che le proprie mani rimangono al di sotto delle spalle e non le agita (waving signal). Entrambi i casi (b) e (c) sono segnali non validi di fair catch. Nel caso (a), quanto accade non verrà considerato come un segnale, e la squadra B conserva il diritto di ricoprire la palla e avanzarla.
- II. Kickoff dalle A-35. Il calcio è alto e profondo. Mentre il calcio è in aria, il ricevitore profondo B21 fa un "segnale di T" (tipo croce Ndt). B21 riceve il calcio sulla propria goal line e riporta la palla fino alle B-35. **DECISIONE:** Il "segnale a T" è considerato un segnale non valido di fair catch e la palla è morta quando ricevuta. La crew arbitrale deve fermare l'azione dopo che B21 ne guadagna il possesso. Palla alla Squadra B, 1/10 sulle B-25.

## SEZIONE 9. In Avanti, Oltre e Massimo Avanzamento

### In avanti, Oltre

ARTICOLO 1. In avanti, oltre oppure davanti a, in riferimento ad entrambe le squadre, indica la direzione verso la end line avversaria. I termini opposti sono all'indietro oppure dietro.

### Massimo avanzamento

ARTICOLO 2. Massimo avanzamento è un termine che indica la fine dell'avanzamento del portatore di palla o di un ricevitore in volo di una qualunque delle due squadre e si applica alla posizione della palla quando diventa morta secondo le regole (Regole 4-1-3-a, 4-1-3-b, 4-1-3-p e 4-1-3-r; Regole 4-2-1 e 4-2-4; e Regola 5-1-3-a Eccezione) (D.A 5-1-3-I-VI) (D.A 8-2-1-I-IX) (*Eccezione:* Regola 8-5-1-a, (D.A 8-5-1-I)).

## SEZIONE 10. Fallo e Violazione

### Fallo

ARTICOLO 1. Un fallo è un'infrazione alle regole per il quale è prescritta una penalità.

### Fallo Personale

ARTICOLO 2. Un fallo personale è un fallo che implica un contatto fisico illegale che sia pericoloso per la sicurezza di un altro giocatore.

### Fallo Personale Flagrant

ARTICOLO 3. Un fallo personale flagrant è un contatto fisico illegale così estremo o deliberato da mettere un avversario in pericolo di infortunio catastrofico.

**Decisioni Approvate 2-10-3**

- I. Cos'è un infortunio "catastrofico"? **DECISIONE:** Il Centro Americano per la Ricerca degli Infortuni Catastrofici negli Sport (NCCSIR negli Stati Uniti) definisce un infortunio catastrofico come "decessi, lesioni che hanno come conseguenza una disabilità funzionale permanente, e lesioni serie che comportano una temporanea disabilità funzionale con guarigione completa. Tra gli esempi vengono riportati lesioni del midollo spinale, emorragie cerebrali, fratture al cranio, colpi di calore, arresti cardiaci improvvisi, lesioni agli organi interni, anemia da sforzo [collasso da sforzo associato all'anemia falciforme], rhabdmiolisi [rapida dissoluzione del muscolo scheletrico danneggiato o lesionato] e commotio cordis [fibrillazione ventricolare provocata da un trauma contusivo al cuore]." Si noti che il Fallo Personale Flagrant non deve causare un simile infortunio: è sufficiente che il fallo metta in *pericolo* il suo avversario di un simile infortunio.

## Violazione

ARTICOLO 4. Una violazione è un'infrazione alle regole per la quale non è prescritta una penalità. Poiché non è un fallo, non ci può essere un offset di una violazione con un fallo.

## SEZIONE 11. Fumble, Muff, Battere e Toccare la Palla;

### Bloccare un Calcio

#### Fumble

ARTICOLO 1. Perdere la palla con un fumble significa che un giocatore ne perde il possesso per qualsiasi altra azione che non sia lanciare, calciare oppure consegnare la palla alla mano con successo. (D.A 2-19-2-I) (D.A 4-1-3-I) Lo status della palla è di fumble.

#### Muff

ARTICOLO 2. Un muff consiste nel toccare una palla tentando, senza riuscirci, di riceverla o recuperarla. Commettere un muff non cambia lo status della palla.

#### Battere ("Batting")

ARTICOLO 3. Battere ("batting") la palla significa colpirla intenzionalmente oppure cambiarne intenzionalmente la direzione con la testa, la mano/le mani oppure con il braccio/le braccia. Quando in dubbio, la palla è toccata accidentalmente piuttosto che battuta. Battere la palla non ne cambia lo status.

#### Toccare

ARTICOLO 4. a. Toccare una palla non in possesso di un giocatore indica qualsiasi contatto con la palla stessa. Può essere intenzionale oppure non intenzionale e precede sempre il possesso e il controllo.

b. Toccare intenzionalmente è un tocco deliberato o volontario.

c. Il tocco forzato risulta tale quando il contatto di un giocatore con la palla è dovuto al fatto che (i) un avversario ha bloccato quel giocatore contro la palla oppure (ii) la palla è stata battuta o calciata illegalmente contro quel giocatore da un avversario. Se il tocco è forzato, per regolamento il giocatore in questione non ha toccato la palla. (Regole 6-1-4 e 6-3-4)

d. Quando in dubbio, la palla non è stata toccata durante un lancio in avanti o un calcio.

#### Decisione Approvata 2-11-4

I. Dopo un punt la palla sta rotolando sul terreno di gioco vicino ai giocatori A44 e B27 che sono impegnati in un blocco. (a) La palla rimbalza sulla gamba di B27 e viene poi recuperata da A55 sulle B-35. (b) A44 spinge B27 contro la palla che viene poi recuperata da A55 sulle B-35. **DECISIONE:** (a) Palla alla Squadra A primo e 10 sulle B-35. La palla ha colpito la gamba di B27, ma non è stato a causa del contatto con A44. Non è un tocco forzato. (b) Tocco forzato, perché la spinta di A44 ha fatto sì che B27 toccasse la palla. Tocco illegale di A55. Palla alla Squadra B in quel punto. [Citato da 6-1-4-a, 6-3-4-a]

#### Bloccare uno Scrimmage Kick

ARTICOLO 5. Bloccare uno scrimmage kick significa toccare una palla calciata da parte di un avversario della squadra che ha calciato, nel tentativo di impedire alla palla di avanzare oltre la neutral zone (Regola 6-3-1-b).

## SEZIONE 12. Linee

### Sideline

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

### Goal Line

ARTICOLO 2. Le goal line da entrambe le parti del campo si estendono fra le sideline e sono parte di un piano verticale che separa le end zone dal campo di gioco. Il piano della goal line si estende fra i piloncini e li include, i piloncini sono fuori campo. Le due linee di goal sono (normalmente) distanti 100 yard. L'intera goal line fa parte della end zone. La goal line di una squadra è quella che sta difendendo.

#### Decisione Approvata 2-12-2

- I. Lo scrimmage kick della Squadra A colpisce il terreno, senza essere stato toccato, nel campo di gioco e rompe il piano della goal line della Squadra B. Mentre la palla è in aria sopra la end zone, A81, che si trova sulla linea della 1 yard o dentro la end zone, batte la palla indietro nel terreno di gioco. **DECISIONE:** violazione per tocco illegale (Regola 6-3-11). La Squadra B può accettare il risultato dell'azione o avere la palla sulla propria linea delle 20 yard (**Eccezione:** Regola 8-4-2-b). [Citato da 6-3-11, 6-3-2-a]

### End Line

ARTICOLO 3. Una end line si estende fra le sideline 10 yard dietro ciascuna goal line e separa la end zone dall'area che è fuori dal campo. L'intera end line è fuori dal campo.

### Linee di Confine

ARTICOLO 4. Le linee di confine sono le sideline e le end line. L'area racchiusa fra le linee di confine viene definite come "dentro il campo", mentre l'area attorno alle linee di confine, comprese le linee stesse, è definita come "fuori dal campo".

### Restraining Line

ARTICOLO 5. Una restraining line è parte di un piano verticale che limita l'allineamento di una squadra per un free kick. Il piano si estende oltre le sideline. (**D.A 2-12-5-I**)

#### Decisione Approvata 2-12-5

- I. Un free kick rompe il piano della restraining line della Squadra B. Mentre la palla è in aria, A1, che si trova dietro la restraining line della squadra B, tocca la palla. **DECISIONE:** Tocco legale (Regola 6-1-3-a-2). [Citato da 2-12-5, 6-1-3-a-2]

### Yard Line

ARTICOLO 6. Una yard line è una qualunque linea nel campo da gioco parallela alle end line. Le yard line di una squadra, segnate oppure no, sono numerate consecutivamente dalla propria goal line alla linea delle 50 yard.

### Hash Mark

ARTICOLO 7. Le due hash mark si trovano a 60 piedi di distanza dalle sideline. Le hash mark e le piccole estensioni delle yard line misureranno 24 pollici in lunghezza.

### Linea delle Nove Yard

ARTICOLO 8. Le linee delle nove yard, lunghe 12 pollici e segnate ogni dieci yard, saranno poste a

nove yard dalle sideline. Queste linee non sono obbligatorie se il campo è numerato secondo la Regola 1-2-1-j.

## SEZIONE 13. Consegnare la Palla alla Mano

- ARTICOLO 1. a. Consegnare la palla alla mano significa trasferirne il possesso da un giocatore a un compagno di squadra senza lanciairla, fare fumble oppure calciarla.
- b. Tranne quando permesso dalle regole, consegnare la palla in avanti a un compagno è illegale.
- c. La perdita di possesso da parte di un giocatore per l'errata esecuzione di un tentativo di consegna alla mano risulta in un fumble da parte dell'ultimo giocatore in possesso. (**Eccezione:** Lo snap (Regola 2-23-1-c)).
- d. Una consegna all'indietro si verifica quando il portatore di palla rilascia la palla prima che questa si trovi oltre la linea della yard dove è posizionato il portatore di palla.

## SEZIONE 14. Huddle

ARTICOLO 1. Un huddle è la riunione di due o più giocatori dopo che la palla è ready-for-play e prima dello snap oppure prima di un free kick.

## SEZIONE 15. Hurdling

- ARTICOLO 1. a. L'hurdling è un tentativo da parte di un giocatore di saltare portando in avanti uno oppure entrambi i piedi oppure le ginocchia sopra mentre quell'avversario è ancora in piedi (Regola 9-1-13).
- b. "In piedi" significa che nessuna parte del corpo dell'avversario che non sia uno o entrambi i piedi è in contatto con il terreno.

## SEZIONE 16. Calci, Calciare la Palla

### Calciare la Palla; Calci Legali e Illegali

- ARTICOLO 1. a. Calciare la palla significa colpirla intenzionalmente con il ginocchio, la parte bassa della gamba o il piede.
- b. Un calcio legale è un punt, un drop kick oppure un place kick eseguiti secondo le regole da un giocatore della Squadra A prima di un cambio di possesso di squadra. Calciare la palla in qualunque altro modo è illegale. (**D.A 6-1-2-I**)
- c. Qualunque free kick oppure scrimmage kick continua a essere un calcio sino a quando viene ricevuto, recuperato da un giocatore oppure la palla viene dichiarata morta.
- d. Quando in dubbio, la palla è toccata accidentalmente piuttosto che calciata.

### Punt

ARTICOLO 2. Un punt è un calcio effettuato da un giocatore che lascia cadere la palla e la calcia prima che tocchi il terreno.

### Drop Kick

ARTICOLO 3. Un drop kick è un calcio effettuato da un giocatore che lascia cadere la palla e la calcia appena colpisce il terreno.

### Place Kick

ARTICOLO 4. a. Un field goal calciato con un place kick è un calcio effettuato da un giocatore della

squadra in possesso mentre la palla è controllata sul terreno da un suo compagno di squadra. (Regola 2.16.9)

- b. Un tee è un oggetto che tiene sollevata la palla allo scopo di calciarla. Non può sollevare la parte più bassa della palla a più di un pollice da terra. **(D.A 2-16-4-I)** Se utilizzato, un tee deve essere in contatto con la palla perché il calcio sia legale.
- c. Un free kick calciato con un place kick è un calcio effettuato da un giocatore della squadra in possesso mentre la palla è posizionata su un tee oppure sul terreno. Può essere controllata da un compagno di squadra. La palla può essere posizionata sul terreno e toccare il tee.
- d. Nessuno strumento o materiale potrà essere usato per segnare il punto di uno scrimmage place kick o per innalzare la palla. Questo è un fallo a palla viva che si materializza allo snap. (Regola 6-3-10-d)

#### **Decisione Approvata 2-16-4**

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

#### **Free Kick**

ARTICOLO 5. a. Un free kick è un calcio effettuato da un giocatore della squadra in possesso eseguito secondo le restrizioni specificate nelle Regole 4-1-4, 6-1-1 e 6-1-2.

- b. Un free kick dopo una safety può essere effettuato con un punt, un drop kick o un place kick.

#### **Kickoff**

ARTICOLO 6. Un kickoff è un free kick che dà inizio a ciascuna metà della partita e segue ogni try o tentativo riuscito di field goal (**Eccezione:** Durante i tempi supplementari). Deve essere un place kick o un drop kick.

#### **Decisione Approvata 2-16-6**

- I. Dopo un touchdown e una try convertita da due punti, la squadra A insegue 24-22 con 55 secondi rimasti da giocare nel quarto quarto. La squadra A intende prova un onside kick dalle A-35. Il kicker A90 tiene la palla come per apprestarsi a tentare un drop kick. A90 quindi lancia in aria la palla, la quale rimbalza appena dietro la restraining line della squadra A e infine A90 calcia la palla dopo che è rimbalzata per più di un metro in alto. **DECISIONE:** Calcio illegale. Fallo a palla morta. Penalità - Cinque yard dal punto successivo. Questo calcio non rispetta i requisiti di un drop kick come richiesto nella Regola 2-16-3. Per essere un drop kick legale, il kicker deve far cadere la palla e calciarla non appena questa tocca il terreno. Poiché la Regola 2-16-6 permette che un kickoff sia solamente un place kick o un drop kick, questo calcio non è un calcio legale. L'applicazione della penalità segue l'attuale Decisione Approvata 6-1-2-I.

#### **Scrimmage Kick**

ARTICOLO 7. a. Uno scrimmage kick è un punt, un drop kick o un field goal calciato con un place kick. È un calcio legale se fatto dalla Squadra A sulla o dietro la neutral zone durante un down prima che cambi il possesso di squadra.

- b. Uno scrimmage kick ha attraversato la neutral zone quando tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre la neutral zone. (**Eccezione:** Regola 6-3-1-b). **(D.A 6-3-1-I-IV)**
- c. Uno scrimmage kick fatto quando l'intero corpo del portatore di palla e la palla si trovano o sono stati oltre la neutral zone è un calcio illegale e un fallo a palla viva che rende la palla morta (Regola 6-3-10-c).

#### **Calcio di Ritorno**

ARTICOLO 8. Un calcio di ritorno è un calcio fatto da un giocatore della squadra in possesso dopo

un cambio di possesso di squadra durante un down. È un calcio illegale ed è un fallo a palla viva che rende la palla morta (Regola 6-3-10-b).

### Tentativo di Field Goal

ARTICOLO 9. Un tentativo di field goal è uno scrimmage kick. Può essere eseguito con un place kick o un drop kick.

### Formazione di Scrimmage Kick

ARTICOLO 10.

- a. Una formazione di scrimmage kick è una formazione con nessun giocatore diverso dal potenziale kicker (o holder) allineato all'interno del frame of the body dello snapper e nessun giocatore posizionato sulla traiettoria diretta dallo snapper al potenziale kicker (o holder) e con, alternativamente, (1) almeno un potenziale kicker a sette o più yard dietro la neutral zone; o (2) un potenziale holder e un potenziale kicker posizionati per un tentativo di field goal a cinque o più yard dietro la neutral zone. In entrambi i casi (1) e (2) per avere una formazione di scrimmage kick, deve essere ovvio che possa essere tentato un calcio. **(D.A 7-1-4-VIII) (D.A 9-1-14-I-III)**
- b. Se la Squadra A è in una formazione di scrimmage kick al momento dello snap, ogni azione della Squadra A in quel down sarà giudicata tenendo conto che è in formazione di scrimmage kick.

#### Decisione Approvata 2-16-10

- I. Allo snap, la Squadra A schiera quattro uomini di linea numerati tra il 50 e il 79 e tre uomini di linea numerati al di fuori di questo intervallo. Un potenziale kicker è posizionato a sei yard dalla neutral zone, ma non c'è alcun potenziale holder. **DECISIONE:** Formazione illegale. La Squadra A non è in una formazione di scrimmage kick e, quindi, non ha il numero legale di uomini di linea che utilizzano gli appropriati numeri di maglia.

## SEZIONE 17. La Neutral Zone

- ARTICOLO 1. a. La neutral zone è lo spazio fra le due line of scrimmage estese fino alle sideline (Regola 2-21-2). La sua larghezza è pari alla lunghezza della palla.
- b. La neutral zone è stabilita quando la palla è ready-for-play ed è appoggiata sul terreno con l'asse maggiore perpendicolare alla line of scrimmage e parallelo alle sideline.
  - c. La neutral zone esiste fino a che c'è un cambio di possesso, fino a che uno scrimmage kick attraversa la neutral zone o fino a che la palla viene dichiarata morta.

## SEZIONE 18. Encroachment e Offside

### Encroachment

ARTICOLO 1. Dopo che la palla è ready-for-play si ha un encroachment quando un giocatore dell'attacco si trova sulla o oltre la neutral zone dopo che lo snapper tocca o simula (mano/i all'altezza o sotto le ginocchia) di toccare la palla prima dello snap. **(Eccezione:** Quando la palla è messa in gioco, lo snapper non commette encroachment quando si trova nella neutral zone).

### Offside in uno scrimmage play

ARTICOLO 2. Dopo che la palla è ready-for-play, si ha un offside (Regola 7-1-5) quando un giocatore della difesa:

- a. Si trova sulla oppure oltre la neutral zone quando la palla viene legalmente messa in gioco con uno snap;
- b. Entra in contatto con un avversario oltre la neutral zone prima che venga effettuato uno snap;
- c. Entra in contatto con la palla prima che venga effettuato uno snap;

- d. Minaccia un giocatore della linea d'attacco, provocandone una reazione immediata, prima che venga effettuato uno snap. (Regola 7-1-2-b-3-Eccezione, (D.A 7-1-3: V Nota));
- e. Attraversa la neutral zone e carica in direzione di un back della Squadra A (D.A 7-1-5-III);

### **Offside in un gioco di free kick**

ARTICOLO 3. Si verifica un offside (Regola 6-1-2) quando:

- a. Un giocatore della difesa non si trova dietro la propria restraining line quando la palla è legalmente calciata per un free kick.
- b. Uno o più giocatori del kicking team non si trovano dietro la loro restraining line quando la palla è legalmente calciata per un free kick. (*Eccezione*: Il kicker e l'holder non commettono offside quando si trovano oltre la loro restraining line)

## **SEZIONE 19. Lanci**

### **Lanciare**

ARTICOLO 1. Lanciare la palla significa tirarla in aria. Un lancio continua a essere tale finché è preso al volo o intercettato da un giocatore oppure la palla diventa morta.

### **Lancio in avanti oppure all'indietro**

- ARTICOLO 2. a. Un lancio si definisce in avanti se la palla tocca per prima il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre il punto da dove è partito il lancio. Tutti gli altri lanci sono all'indietro. Quando in dubbio, un lancio eseguito sulla o dietro la neutral zone è un lancio in avanti piuttosto che un lancio all'indietro.
- b. Quando un giocatore della Squadra A sta tenendo la palla per lanciarla in avanti in direzione della neutral zone, qualsiasi movimento intenzionale in avanti della sua mano, con la palla fermamente in suo controllo, dà inizio al lancio in avanti, a meno che il giocatore cominci chiaramente a portare indietro la palla verso il suo corpo mantenendo un pieno controllo. Se un giocatore della Squadra B entra in contatto con il passer o la palla dopo che è iniziato il movimento in avanti e la palla lascia le mani del passer l'azione viene considerata un lancio in avanti indipendentemente da dove la palla colpisce il terreno oppure un giocatore. (D.A 2-19-2-I)
  - c. Quando in dubbio, si ha un lancio in avanti e non un fumble durante un tentativo di lancio in avanti.
  - d. Uno snap diventa un lancio all'indietro quando lo snapper lascia la palla, tranne che in un passaggio alla mano. (D.A 2-23-1-I)

### **Decisione Approvata 2-19-2**

- l. A1 intende effettuare un lancio in avanti, ma B1 batte la palla dalla sua mano prima che la mano di A1 cominci a muoversi in avanti. **DECISIONE**: Fumble (Regola 2-11-1). [Citato da 2-11-1, 2-19-2-b]

### **Attraversa la Neutral Zone**

- ARTICOLO 3. a. Un lancio in avanti ricevibile ha attraversato la neutral zone quando per prima cosa tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre la neutral zone in campo. Non ha attraversato la neutral zone quando per prima cosa tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa su o dietro la neutral zone in campo.
- b. Un giocatore ha attraversato la neutral zone se tutto il suo corpo è stato oltre la neutral zone.
  - c. Un lancio legale in avanti è oltre o dietro la neutral zone nel punto dove attraversa la sideline.

### **Lancio in Avanti Ricevibile**

ARTICOLO 4. Un lancio in avanti ricevibile è un lancio legale in avanti intoccato oltre la neutral

zone verso un giocatore eleggibile che ha una ragionevole opportunità di prendere la palla. Quando in dubbio, un lancio legale in avanti è ricevibile.

#### **Decisione Approvata 2-19-3**

- I. Il QB A12 effettua un lancio legale in avanti, e il ricevitore A88 è il primo a toccare il lancio quando la palla si trova una yard e mezza oltre la neutral zone. Il piede posteriore del ricevitore non è oltre la neutral zone. **DECISIONE:** Il lancio legale in avanti ha superato la neutrale zone. La Regola 2-19-3-a stabilisce che un lancio ha superato la neutral zone se colpisce qualunque cosa oltre la neutral zone. Per la Regola 2-19-3-b, A88 come giocatore non è oltre la neutral zone. Però, secondo la Regola 2-19-3-a il lancio ha superato la neutral zone poiché si trovava oltre la neutral zone quando A88 l'ha toccato. Il principio guida su un lancio che supera la neutral zone è la posizione della palla quando viene toccata per la prima volta.

## **SEZIONE 20. 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, espulsione o sottrazione di tempo dal game clock (Regola 10-1-1-b).

## **SEZIONE 21. Scrimmage**

### **Scrimmage Down**

ARTICOLO 1. Uno scrimmage down è l'azione che si svolge tra le due squadre durante un down che comincia con uno snap legale.

*NOTA:* un try down è uno scrimmage down che comincia quando il Referee dichiara la palla ready-for-play. (Regola 8-3-2-b)

### **Line of scrimmage**

ARTICOLO 2. La line of scrimmage per ciascuna squadra è stabilita quando la palla è ready-for-play. È la yard line che definisce il piano verticale che passa attraverso il punto della palla più vicino alla goal line della squadra.

## **SEZIONE 22. Shift**

ARTICOLO 1. a. Uno shift è un cambio simultaneo di posizione o di stance da parte di due o più giocatori d'attacco dopo che la palla è ready-for-play prima dello snap in un'azione di scrimmage down. **(D.A 7-1-3-I-II) (D.A 7-1-2-I-IV)**

b. Lo shift finisce quando tutti i giocatori sono stati fermi per almeno un intero secondo.

c. Lo shift continua se uno o più giocatori sono in movimento prima della fine dell'intervallo di un intero secondo.

## **SEZIONE 23. Eseguire uno Snap della Palla**

ARTICOLO 1. a. Eseguire uno snap legale della palla (uno snap) è consegnarla alla mano oppure lanciarla all'indietro dalla sua posizione sul terreno con un movimento rapido e continuo della/e mano/i, con la palla che lascia la/e mano/i con questo movimento (Regola 4-1-4).

b. Lo snap comincia quando la palla è mossa legalmente e finisce quando la palla lascia le mani dello snapper, dopodiché la palla diventa viva (Regola 4-1-1). **(D.A 2-23-1-I-II) (D.A 7-1-5-I-II)**

c. Se, durante qualsiasi movimento all'indietro di uno snap legale, la palla scivola dalle mani dello snapper, essa diventa un lancio all'indietro ed è in gioco (Regola 4-1-1).

d. Mentre è sul terreno e prima dello snap, l'asse maggiore della palla deve essere perpendicolare alla line of scrimmage (Regola 7-1-3).

e. A meno che venga fatto all'indietro, il movimento della palla non dà inizio a uno snap legale. Non

è uno snap legale se la palla viene prima mossa in avanti oppure sollevata.

- f. Se la palla è toccata da un difensore durante uno snap legale, la palla resta morta e la Squadra B è penalizzata. Se la palla è toccata da un difensore durante uno snap illegale, la palla resta morta e la Squadra A è penalizzata. **(D.A 7-1-5-I-II)**
- g. Lo snap non deve necessariamente passare tra le gambe dello snapper, ma per essere legale deve essere un movimento rapido e continuo all'indietro.
- h. Lo snap della palla deve essere eseguito sulle o fra le hash mark.

### **Decisione Approvata 2-23-1**

- I. Quarto e goal sulle cinque yard della Squadra B. Lo snap legale di A55 non viene trattenuto (muff) da A12 e (a) qualsiasi giocatore della Squadra A recupera e avanza la palla dentro l'end zone oppure (b) un giocatore della Squadra B recupera e avanza la palla. **DECISIONE:** Lo snap è un lancio all'indietro e può essere avanzato da qualsiasi giocatore. (a) Touchdown. Poiché è un lancio all'indietro, non c'è alcuna restrizione per i giocatori della Squadra A di recuperare e avanzare la palla. (b) La palla continua ad essere in gioco. [Citato da 2-19-2-d, 7-2-2-a, 8-2-1-a]
- II. Terzo e cinque sulle B-25. Il quarterback A12 è in formazione di shotgun. Il Centro A65 fa partire legalmente il movimento all'indietro dello snap con un movimento rapido e continuo. Durante il movimento all'indietro, (a) la palla scivola dalle mani dello snapper e viene recuperata sulle B-29 da B54, o (b) lo snapper tentenna o si ferma prima di rilasciare la palla e questa successivamente scivola dalle mani dello snapper e viene recuperata sulle B-29 da B54. **DECISIONE:** (a) Snap legale che diventa un lancio all'indietro. Palla alla Squadra B, primo e dieci sulle B-29. (b) Fallo a palla morta della Squadra A, snap illegale. Palla alla Squadra A, terzo e dieci sulle B-30. Perché lo snap sia legale, la palla deve essere consegnata in mano o passato all'indietro dalla sula posizione sul terreno con un movimento rapido e continuo e con la palla che lascia le mani dello snapper con questo movimento. Se la palla, durante il movimento all'indietro di uno snap legale, scivola dalle mani dello snapper, diventa un lancio all'indietro e la palla è in gioco. Ogni altra azione o movimento dello snapper, come il mancato rilascio della palla, una pausa, un doppio movimento, o una sospensione del movimento continuo della palla durante lo snap rendono lo snap illegale. [Citato da 2-23-1-b]

## **SEZIONE 24. Serie e Serie di Possesso**

### **Serie**

ARTICOLO 1. Una serie comprende fino a quattro down consecutivi ciascuno dei quali inizia con uno snap (Regola 5-1-1).

### **Serie di Possesso**

ARTICOLO 2. Una serie di possesso è il possesso continuativo della palla da parte di una squadra durante un tempo supplementare (Regola 3-1-3). Può consistere di una o più serie.

## **SEZIONE 25. Punti**

### **Punto di Applicazione**

ARTICOLO 1. Un punto di applicazione è il punto dal quale è applicata la penalità per un fallo o il risultato di una violazione.

### **Punto Precedente**

ARTICOLO 2. Il punto precedente è il punto dal quale era stata messa in gioco la palla l'ultima volta.

### **Punto Successivo**

ARTICOLO 3. Il punto successivo è il punto dal quale sarà rimessa in gioco la palla per il down successivo.

### **Punto di Palla Morta**

ARTICOLO 4. Il punto di palla morta è il punto in cui la palla diventa morta.

### **Punto del Fallo**

ARTICOLO 5. Il punto del fallo è il punto in cui è avvenuto il fallo. Se è fuori campo tra le goal line, sarà considerato sull'intersezione tra la più vicina hash mark e la yard line che si estende attraverso il punto del fallo. Se è fuori campo tra la goal line e la end line o dietro la end line, il fallo è in end zone.

### **Punto di Uscita**

ARTICOLO 6. Il punto di uscita è il punto in cui, secondo le regole, la palla diventa morta perché è uscita o viene dichiarata fuori campo.

### **Punto in Campo**

ARTICOLO 7. Il punto in campo è l'intersezione tra la più vicina hash mark e la yard line che passa attraverso il punto di palla morta oppure il punto dove una penalità lascia la palla in una zona laterale.

### **Punto di Fine Corsa**

ARTICOLO 8. Il punto dove termina la corsa è il punto dove:

- a. La palla viene dichiarata morta in possesso di un giocatore.
- b. Un giocatore perde il possesso della palla a seguito di un fumble.
- c. Viene effettuata una consegna alla mano della palla.
- d. Viene effettuato un lancio illegale in avanti.
- e. Viene effettuato un lancio all'indietro.
- f. Viene effettuato uno scrimmage kick illegale oltre la line of scrimmage.
- g. Viene effettuato un calcio di ritorno.
- h. Un giocatore guadagna il possesso della palla in accordo con la "regola del momentum" (Regola 8-5-1-a Eccezioni).

### **Punto di Fine Calcio**

ARTICOLO 9. Uno scrimmage kick che supera la neutral zone termina nel punto dove viene ricevuto oppure recuperato oppure dove la palla viene dichiarata morta secondo le regole (Regola 2-16-1-c). (**Eccezione:** Se si è verificato un fischio intempestivo, il calcio finisce nel punto in cui la palla tocca un giocatore, arbitro, il terreno, o attraversa una linea laterale dopo che è avvenuto il fischio.)

### **Basic Spot**

ARTICOLO 10. Il basic spot è un punto di riferimento per localizzare il punto di applicazione delle penalità governate dal *principio del Tre-e-Uno* (Regola 2-33). I basic spot per le varie categorie di giochi vengono definiti nella regola 10-2-2-d.

### **Punto di Postscrimmage Kick**

ARTICOLO 11. Il punto di postscrimmage kick serve come basic spot quando è in vigore

l'applicazione del postscrimmage kick (Regola 10-2-3).

- a. Quando il calcio finisce all'interno del terreno di gioco, tranne in casi particolari che vengono spiegati di seguito, il punto di postscrimmage kick è il punto dove finisce il calcio.
- b. Quando il calcio finisce nella end zone della Squadra B, il punto di postscrimmage kick è la linea delle 20 yard della Squadra B.
- c. Quando il calcio finisce nella end zone della Squadra A, il punto di postscrimmage kick è la goal line della Squadra A.

#### **Casi speciali:**

1. In un tentativo di field goal che non va a buon fine, se la palla non viene toccata dalla Squadra B dopo che ha superato la neutral zone e viene dichiarata morta oltre la neutral zone, il punto di postscrimmage kick è:
  - (a) Il punto precedente, se il punto precedente è sulle o oltre la linea dalle 20 yard della Squadra B; **(D.A 10-2-3-V)**
  - (b) La linea delle 20 yard della Squadra B, se il punto precedente è compreso fra la linea delle 20 yard e la goal line della Squadra B.
2. Quando si applica la Regola 6-3-11, il punto di postscrimmage kick è sulle 20 yard della Squadra B.
3. Quando si applica la Regola 6-5-1-b il punto di postscrimmage kick è il punto dove il ricevitore ha toccato per la prima volta il calcio.

## **SEZIONE 26. Placcare**

Placcare è afferrare oppure cinturare un avversario con la/e mano/i oppure il/le braccio/a

## **SEZIONE 27. Definizione di Squadra e di Giocatore**

### **Squadre A e B**

ARTICOLO 1. La Squadra A è quella designata a mettere la palla in gioco e Squadra B indica gli avversari. Le squadre mantengono questa definizione sino a quando la palla è di nuovo ready-for-play.

### **Squadre in Attacco e in Difesa**

ARTICOLO 2. La squadra in attacco è la squadra in possesso oppure la squadra a cui appartiene la palla; la squadra in difesa indica gli avversari.

### **Kicker e Holder**

ARTICOLO 3. a. Il kicker è un qualsiasi giocatore che effettui un punt, un drop kick oppure un place kick secondo le regole. Resta un kicker sino a quando abbia avuto un tempo ragionevole per riguadagnare il proprio equilibrio.

b. Un holder è un giocatore che controlla la palla sul terreno o su un kicking tee. Durante un gioco di scrimmage kick, rimane un holder sino a che non c'è più alcun giocatore in posizione per eseguire il calcio o, se la palla è stata calciata, sino a che il kicker abbia avuto un tempo ragionevole per riguadagnare il proprio equilibrio.

### **Uomo di Linea e Back**

ARTICOLO 4. a. *Uomo di Linea*

1. Un uomo di linea è qualunque giocatore della Squadra A che si trovi legalmente sulla propria line of scrimmage (Regola 2-21-2).
  2. Un giocatore della Squadra A si trova legalmente sulla line of scrimmage quando è rivolto frontalmente verso la goal line avversaria con la linea delle sue spalle parallela ad essa e (a) è lo snapper (Regola 2-27-8) oppure (b) la sua testa rompe il piano della linea che passa attraverso la linea di cintura dello snapper.
- b. *Uomo di linea interno.* Un uomo di linea interno è un uomo di linea che non è posizionato alla fine della sua line of scrimmage.
- c. *Uomo di linea restricted.* Un uomo di linea restricted è uno degli uomini di linea interni o un qualsiasi uomo di linea che indossa una maglia numerata da 50 a 79, la cui mano (o mani) sia (siano) sotto le ginocchia.
- d. *Back.*
1. Un back è qualunque giocatore della Squadra A che non è un uomo di linea e la cui testa o spalla non rompe il piano della linea che passa attraverso la cintura dell'uomo di linea della Squadra A più vicino a lui.
  2. Un back è anche il giocatore in posizione per ricevere uno snap alla mano.
  3. Un uomo di linea diventa un back prima dello snap quando si muove nella posizione di back e si ferma.

### **Forward Passer**

ARTICOLO 5. Il forward passer è il giocatore che effettua un lancio in avanti. Quel giocatore è un forward passer dal momento in cui la palla viene rilasciata sino a quando il lancio viene dichiarato completo, incompleto, intercettato oppure quando egli si muove per partecipare al gioco.

### **Giocatore**

- ARTICOLO 6. a. Un giocatore è ognuno dei partecipanti alla partita che non sia un sostituto oppure un giocatore sostituito ed è soggetto alle regole sia in campo che fuori.
- b. Un giocatore in volo è un giocatore non in contatto con il terreno perché ha scavalcato, ha saltato, si è tuffato, si è lanciato o è stato contattato da un avversario o da un compagno, ecc. in altro modo rispetto ad una normale azione di corsa.
- c. Un giocatore che esce è un giocatore che sta lasciando il terreno di gioco, essendo stato sostituito da un sostituto.
- d. Un compagno è un giocatore nella stessa squadra.

### **Runner e Portatore di Palla**

- ARTICOLO 7. a. Il runner è un giocatore in possesso di una palla viva o che simuli il possesso di una palla viva.
- b. Un portatore di palla è un runner in possesso di una palla viva.

### **Snapper**

ARTICOLO 8. Lo snapper è il giocatore che mette in gioco la palla con uno snap. Quel giocatore diventa tale quando assume una posizione dietro la palla e tocca o simula (mano/i alle o sotto le ginocchia) di toccare la palla (Regola 7-1-3).

### **Sostituto**

ARTICOLO 9. a. Un sostituto legale è un rimpiazzo per un giocatore o per la mancanza di un giocatore che entra in campo durante l'intervallo fra i down.

- b. Un sostituto legale diventa un giocatore quando entra nel campo di gioco o nelle end zone e comunica con un compagno o un arbitro, entra nell'huddle, è posizionato in una formazione d'attacco o di difesa o partecipa al gioco. (D.A. 3-5-2-VI)

### **Giocatore Sostituito**

ARTICOLO 10. Un giocatore sostituito è quello che ha partecipato al down precedente, è stato rimpiazzato da un sostituto ed ha lasciato il campo di gioco e le end zone.

### **Mancanza di un giocatore**

ARTICOLO 11. La mancanza di un giocatore si verifica quando una squadra ha meno di 11 giocatori in campo.

### **Giocatore Espulso**

ARTICOLO 12. a. Un giocatore espulso è un giocatore che venga dichiarato ineleggibile a partecipare ulteriormente alla partita.

- b. Un giocatore o un coach espulso deve lasciare il terreno di gioco accompagnato dal personale della sua squadra prima del gioco successivo dopo la sua espulsione. Deve rimanere fuori dalla vista del campo sotto la supervisione della sua squadra per tutta la durata della partita.

### **Componente della Squadra**

ARTICOLO 13. Un componente della squadra è parte del gruppo di potenziali giocatori, in uniforme, organizzato per partecipare alla partita di football che sta per iniziare o che è già iniziata.

### **Giocatore Indifeso**

ARTICOLO 14. Un giocatore indifeso è colui che per la sua posizione fisica e per il suo focus di concentrazione è specialmente vulnerabile al rischio di infortunio. Esempi di giocatori indifesi includono, ma non si limitano, a:

- a. Un giocatore che sta lanciando o ha appena lanciato la palla. Questo include un giocatore della squadra d'attacco in postura di lancio con l'attenzione rivolta a fondocampo.
- b. Un ricevitore che sta effettuando un tentativo di ricevere un lancio in avanti o in posizione per ricevere un lancio all'indietro, oppure che ha appena completato la ricezione e non ha avuto il tempo di proteggersi o non è chiaramente diventato un portatore di palla.
- c. Un kicker che sta calciando o ha appena calciato la palla, oppure durante il calcio o durante il ritorno.
- d. Un ritornatore del calcio che sta tentando di ricevere o recuperare un calcio, o che ha completato la ricezione o il recupero di un calcio e non ha ancora avuto il tempo necessario per proteggersi, o che non è ancora chiaramente diventato un portatore di palla.
- e. Un giocatore a terra.
- f. Un giocatore chiaramente fuori dal gioco.
- g. Un giocatore che riceve un blind-side block (blocco dal lato cieco).
- h. Un portatore di palla che è già "in the grasp" di un avversario ed il cui massimo avanzamento è stato fermato.
- i. Un quarterback in qualsiasi momento dopo un cambio di possesso.
- j. Un portatore di palla che ha evidentemente rinunciato a giocare e sta scivolando ("sliding") portando in avanti i piedi.
- k. Un giocatore che sta tentando di ricevere o recuperare una palla libera

1. Un long snapper protetto dalla Regola 9-1-14.

### **Giocatore Fuori Campo e in Campo**

#### ARTICOLO 15. a. *Fuori Campo*

1. Un giocatore è fuori campo quando qualsiasi parte del suo corpo tocca qualsiasi cosa, che non sia un altro giocatore o un arbitro, su o all'esterno di una linea di confine.
2. Un giocatore fuori campo che va in volo, rimane fuori campo finché tocca terra in campo senza essere simultaneamente fuori campo.

#### b. *In Campo*

1. Un giocatore in campo è un giocatore che non è fuori campo.
2. Un giocatore in campo che va in volo rimane in campo finché va fuori campo.

### **Coach**

ARTICOLO 16. a. Un coach è una persona soggetta alle regole che, trovandosi nella Team Area, nel coaching box, nella press box (o in qualunque altro luogo autorizzato all'interno del recinto di gioco), osserva il gioco e/o dà istruzioni ai giocatori e ai sostituti.

b. Un giocatore/coach viene considerato essere un coach quando si trova nella Team Area o nel coaching box e come un giocatore o un sostituto negli altri casi.

c. Ogni squadra dovrà indicare un proprio coach come Head Coach, e identificarlo come tale sul roster e comunicandolo al Referee. Un Head Coach espulso dalla partita designerà un nuovo Head Coach (Regola 9-2-6-d).

## **SEZIONE 28. Tripping**

Fare tripping è usare intenzionalmente la parte inferiore della gamba o il piede per ostacolare un avversario sotto le ginocchia (Regola 9-1-2-c).

## **SEZIONE 29. Dispositivi di Cronometraggio**

### **Game Clock**

ARTICOLO 1. Il game clock è un qualunque dispositivo, posto sotto la direzione dell'arbitro appropriato, usato per cronometrare la durata della partita.

### **Play Clock**

ARTICOLO 2. a. Ogni stadio dovrebbe avere, ad entrambe le estremità del terreno di gioco, un play clock visibile. Il play clock (se disponibile) deve essere in grado di contare all'indietro sia da 40 che da 25 secondi. Dovrebbe impostarsi automaticamente a 40 secondi e partire immediatamente dopo essere stato reimpostato dall'operatore del play clock. L'operatore del play clock farà partire il play clock dei 40 secondi con costanza entro un secondo da quando uno degli arbitri segnala che la palla è stata dichiarata morta alla fine dell'azione.

b. Negli altri casi, il play clock è un qualsiasi dispositivo utilizzato dall'arbitro appropriato per tenere i 40/25 secondi tra la fine del down precedente o il segnale di ready-for-play e l'inizio del down successivo.

## **SEZIONE 30. Classificazione dei Tipi di Gioco**

### **Gioco di Lancio in Avanti**

ARTICOLO 1. Un gioco di lancio legale in avanti è l'intervallo compreso tra lo snap e il momento

in cui il lancio legale in avanti è completo, incompleto oppure intercettato.

### **Gioco di Free Kick**

ARTICOLO 2. Un gioco di free kick è l'azione che si svolge durante l'intervallo di tempo dal momento in cui la palla è calciata legalmente sino a quando un giocatore ne entra in possesso oppure la palla è dichiarata morta secondo le regole.

### **Gioco di Scrimmage Kick**

ARTICOLO 3. Un gioco di scrimmage kick è l'azione che si svolge durante l'intervallo di tempo compreso tra lo snap e il momento in cui uno scrimmage kick entra in possesso di un giocatore oppure la palla è dichiarata morta secondo le regole.

### **Gioco di Corsa e Corsa**

ARTICOLO 4. a. Un gioco di corsa è una qualunque azione a palla viva diversa da un gioco di free kick, di scrimmage kick oppure di lancio legale in avanti.

b. Una corsa è quel segmento di un gioco di corsa durante il quale un portatore di palla ha il possesso.

c. Se un portatore di palla perde il possesso per un fumble, un lancio all'indietro o un lancio illegale in avanti, il punto dove finisce la corsa (Regola 2-25-8) è la yard line dove il portatore di palla ha perso il possesso. Il gioco di corsa include la corsa e l'azione quando la palla è libera ("loose-ball") prima che un giocatore ne guadagni o riguadagni il possesso o la palla è dichiarata morta (**D.A 2-30-4-I e II**)

d. Un nuovo gioco di corsa inizia quando un giocatore guadagna o riguadagna il possesso.

#### **Decisioni Approvate 2-30-4**

I. A21 riceve un lancio in avanti mentre ha le ginocchia a terra. Il passer subisce un fallo di roughing the passer durante il lancio. **DECISIONE:** La ricezione di A21 dà inizio a un gioco di corsa, che termina immediatamente. Penalizzare 15 yard dal punto di fine corsa, primo down per la Squadra A. [*Citato da 2-30-4-c, 9-1-9-a*]

II. Terzo e 10. A21 riceve un lancio in avanti e commette fumble quando viene placcato, dopo avere guadagnato nove yard. Il fumble viene recuperato da A24, che è a terra, cinque yard oltre il punto del fumble. Durante il lancio, il passer subisce un fallo di roughing the passer. **DECISIONE:** Penalizzare 15 yard dal punto del recupero di A24 (fine dell'ultima corsa), primo down per la Squadra A. [*Citato da 2-30-4-c, 9-1-9-a*]

### **Risultato del Gioco**

ARTICOLO 5. Il risultato del gioco è la situazione della partita compresa tra il momento in cui la palla viene dichiarata morta e il momento in cui vengono applicate le penalità per qualsiasi fallo o violazione avvenuti durante l'azione.

## **SEZIONE 31. Le Zone del Campo**

### **Il Campo**

ARTICOLO 1. Il campo è l'area all'interno delle linee di confine ed include le linee di confine stesse e le Team Area, e lo spazio sopra di esse (**Eccezione:** le coperture sopra il campo).

### **Il Terreno di Gioco**

ARTICOLO 2. Il terreno di gioco è l'area inclusa tra le sideline e le goal line.

### **End Zone**

- ARTICOLO 3. a. L'end zone a ciascuna delle estremità del campo è un rettangolo definito da goal line, sideline ed end line.
- b. La goal line ed i piloncini della goal line sono nella end zone.
- c. L'end zone di una squadra è quella che sta difendendo. (D.A 8-5-1-VII) (D.A 8-6-1-I)

### **Superficie di Gioco**

ARTICOLO 4. La superficie di gioco è il materiale oppure la sostanza racchiusa all'interno del campo di gioco, incluse le end zone.

### **Recinto di Gioco**

ARTICOLO 5. Il recinto di gioco è l'area definita dallo stadio, dalla copertura, dalle tribune, dalle transenne o da altre strutture (*Eccezione*: I tabelloni segnapunti non sono considerati all'interno del recinto di gioco). Dove non ci fosse lo stadio, la copertura o le tribune, il recinto di gioco è qualsiasi area a portata di vista e/o suono dal campo (Regole 9-2-6-b e 9-2-7).

### **Zona Laterale**

ARTICOLO 6. La zona laterale è l'area compresa fra le hash mark e la sideline più vicina.

## **SEZIONE 32. Rissa**

ARTICOLO 1. Una rissa è un qualsiasi tentativo di un giocatore, coach o componente della squadra in uniforme di colpire un avversario in modo aggressivo ed estraneo al football. Tali atti includono, ma non sono limitati a:

- a. Un tentativo di colpire un avversario con braccio/a, mano/i, gamba/e o piede/i, indifferentemente se il contatto avvenga o meno.
- b. Un comportamento antisportivo verso un avversario che causi la reazione di un qualsiasi avversario e scateni una rissa (Regole 9-2-1 and 9-5-1).

## **SEZIONE 33. Principio del Tre-e-Uno**

Il *principio del Tre-e-Uno* per l'applicazione delle penalità si utilizza quando le istruzioni per l'applicazione della penalità per un fallo non indicano il punto di applicazione. L'applicazione di questo principio viene descritta nella Regola 10-2-2-c.

## **SEZIONE 34. Tackle Box**

- ARTICOLO 1. a. La tackle box è un'area rettangolare compresa fra la neutral zone, due linee parallele alla sideline a cinque yard dallo snapper e la end line della Squadra A. (Si veda Appendice D)
- b. La tackle box cessa di esistere quando la palla esce dalla tackle box stessa.

## **SEZIONE 35. Targeting**

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

blocco legale o per giocare la palla. Alcuni indicatori di un targeting includono, senza limitarsi a questi:

- a. Lanciarsi (“launch”) – un giocatore che stacca i piedi da terra per colpire l'avversario con un movimento verso l'alto e in avanti per colpire nella zona del collo o della testa.
- b. Un movimento di accucciarsi (“crouch”) seguito da una spinta in avanti e verso l'alto eseguito per colpire nella zona del collo o della testa, anche se uno o entrambi i piedi sono ancora a terra.
- c. Portare in avanti (“leading”) il casco, l'avambraccio, il pugno, la mano o il gomito per colpire con violenza nella zona della testa o del collo.
- d. Abbassare (“lowering”) la testa prima di colpire per portare il colpo con il crown of the helmet.

# REGOLA 3

## Periodi, Fattori del Tempo e Sostituzioni

### SEZIONE 1. Inizio di Ciascun quarto

#### Pregame, Primo e Terzo quarto

##### ARTICOLO 1.

- a. Prima della partita, durante il riscaldamento, le squadre devono rimanere in una metà campo concordata tra di loro, normalmente la metà campo (dalla end line sino a 5 yard dalla linea di metà campo) alla loro sinistra guardando dalla loro Team Area verso il campo. (Appendice D).
- b. Quando uno dei membri della squadra entra nell'area di gioco prima che gli arbitri accompagnino i capitani a centrocampo per il coin toss, l'Head Coach o un assistant coach di quella squadra devono essere presenti sul campo
- c. Quando i membri della squadra sono presenti all'interno dell'area di gioco successivamente all'inizio della conduzione arbitrale, questi devono indossare le proprie maglie o avere il proprio numero chiaramente visibile. Ogni giocatore senza il proprio numero chiaramente visibile deve lasciare il terreno di gioco. **(D.A. 3-1-1-I)**
- d. Ogni tempo partita inizierà con un kickoff.
- e. Tre minuti prima dell'orario stabilito per l'inizio della partita, il Referee effettuerà il coin toss a centro campo in presenza di non più di quattro capitani per ogni squadra e di un altro arbitro, dopo aver designato il capitano della squadra ospite come colui che effettuerà la scelta. Prima di iniziare il secondo tempo, il Referee riceverà la scelta delle squadre per il secondo tempo.
- f. Durante il coin toss entrambe le squadre dovranno rimanere nella loro Team Area. Il coin toss inizia quando i capitani lasciano la loro sideline e finisce quando i capitani rientrano nella propria sideline.

#### **PENALITÀ – [f] Cinque yard dal punto successivo [S19: IPR].**

- g. Il vincitore del sorteggio potrà scegliere una delle seguenti opzioni:
  1. Designare quale squadra effettuerà il kickoff.
  2. Designare quale goal line verrà difesa dalla propria squadra. (**Eccezione:** Questa opzione non è disponibile se si usa una sola porta (Regola 1-2-5-f).)
  3. Rinviare la sua scelta all'inizio del secondo tempo.
- h. Il perdente potrà quindi scegliere tra l'opzione 1 o 2, se disponibili.
- i. Se il vincitore del coin toss decide di utilizzare la scelta 3, allora, dopo la scelta dell'avversario, potrà scegliere l'opzione disponibile rimanente (fra la 1 o la 2 descritte sopra).
- j. Nel secondo tempo il perdente del sorteggio, o il vincente se ha scelto l'opzione 3, potrà scegliere tra le opzioni 1 o 2 descritte sopra. L'avversario quindi sceglie l'opzione rimanente.

#### **Decisione Approvata 3-1-1**

- I. Dopo che gli arbitri hanno iniziato la conduzione della gara, alcuni giocatori della squadra di casa entrano nell'area di gioco senza le maglie da gara, e non hanno i numeri chiaramente visibili. **DECISIONE:** I giocatori senza le maglie da gioco o senza i numeri chiaramente visibili devono lasciare subito il campo da gioco. L'Head Coach o i suoi assistenti sul campo possono aiutare nella gestione di questa situazione. *[Citato da 3-1-1-c]*

## Secondo e Quarto quarto

ARTICOLO 2. Tra il primo e il secondo quarto, ed anche tra il terzo e il quarto quarto, le squadre difenderanno le opposte goal line. (*Eccezione*: Regola 1-2-5-f-2-d).

- a. La palla sarà posizionata nel punto esattamente corrispondente a quello in cui si trovava alla fine del quarto precedente, in relazione alle sideline e alle goal line.
- b. Il possesso della palla, il numero del down e la distanza da guadagnare rimarranno invariate.

## Tempi Supplementari

ARTICOLO 3. Il sistema di spareggio sarà usato quando una partita è in parità dopo la conclusione di quattro periodi. (*Eccezione*: Gli organizzatori dei campionati potranno adottare norme particolari per rinunciare al sistema di spareggio in caso di parità al termine di una partita di stagione regolare. In questo caso la partita sarà dichiarata finita in un pareggio.) Si applicano tutte le regole di gioco IFAF, con le seguenti eccezioni:

- a. Immediatamente dopo la conclusione del quarto quarto, gli arbitri chiederanno ai giocatori di entrambe le squadre di ritornare alle rispettive Team Area. Gli arbitri si incontreranno quindi a centro campo per rivedere le procedure per lo svolgimento dei tempi supplementari.
- b. Gli arbitri scorteranno i capitani (Regola 3-1-1) al centro del campo per il coin toss. Il Referee effettuerà il coin toss a centro campo in presenza di non più di quattro capitani per ogni squadra e di un altro arbitro, dopo aver indicato il capitano della squadra ospite come colui che effettuerà la scelta. Il vincitore del coin toss non potrà rinviare la scelta e dovrà scegliere tra una delle seguenti opzioni:
  1. Attacco o difesa, con l'attacco che parte dalla linea delle 25 yard difensive degli avversari per l'inizio della prima serie.
  2. Quale lato del campo usare per entrambe le serie di possesso di quel periodo supplementare.
- c. Il perdente eserciterà la propria scelta sull'opzione rimanente per il primo periodo supplementare ed avrà diritto di prima scelta sulle due opzioni per tutti i successivi tempi supplementari pari.
- d. Definizione: Un tempo supplementare è composto da due serie di possesso con ogni squadra che mette in gioco la palla con uno snap, su oppure tra le hash mark, dalla linea delle 25 yard prescelta (a meno che ci sia da applicare una penalità), che diventa così la linea delle 25 yard degli avversari. Lo snap sarà effettuato in mezzo alle hash mark a meno che la squadra in attacco scelga una posizione differente, su o tra le hash mark prima che sia dato il ready-for-play. Dopo il segnale di ready-for-play, la palla può essere ricollocata solo dopo un timeout di squadra, a meno che venga preceduto da un fallo della Squadra A o dall'offset di più falli.
- e. Serie di possesso: Ogni squadra mantiene il possesso della palla durante una serie di possesso sino a che non segni o non riesca a guadagnare un nuovo primo down. La palla resta viva dopo un cambio di possesso sino a che è dichiarata morta. Comunque, la Squadra A non avrà diritto a un nuovo primo e dieci se riprende il possesso della palla dopo un cambio di possesso di squadra. (**D.A 3-1-3-I-IX**). A cominciare dal terzo tempo supplementare, una serie di possesso di squadra consiste da una sola azione valida per una try da due punti dalla linea delle 3 yard, a meno che non venga riposizionata per via di una penalità.

Le definizioni Squadra A e Squadra B sono le stesse definite alla regola 2-27-1.

- f. Segnature: la squadra che avrà segnato più punti al termine dei tempi regolamentari e dei supplementari sarà dichiarata vincitrice. Ci saranno un pari numero di possessi, come definite al punto (e) qui sopra, in ognuno dei tempi supplementari, a meno che la Squadra B realizzi una segnatura in un down che non sia una try. Con l'inizio del secondo tempo supplementare, la squadra che segna un touchdown deve tentare la try da due punti. Una try da un punto, anche se non illegale, non assegnerà alcun punto. (**D.A 3-1-3-X,XV**).

g. I falli dopo un cambio di possesso vengono trattati in maniera speciale (Regola 10-2-7). **(D.A 3-1-3-XI-XIV)**

h. Timeout: Ogni squadra ha diritto a un timeout per il primo periodo supplementare e un timeout per il secondo periodo supplementare. Ogni squadra ha diritto inoltre a un solo timeout a partire dal terzo periodo supplementare fino alla fine della gara (Regola 3-3-8). I timeout non utilizzati durante i periodi regolamentari non possono essere utilizzati nei tempi supplementari. Un timeout non utilizzato durante un tempo supplementare non può essere utilizzato in un successivo tempo supplementare. I timeout utilizzati fra due tempi supplementari saranno conteggiati come utilizzati nel tempo supplementare successivo.

I timeout per radio e televisione sono permessi solo al termine del primo e del secondo tempo supplementare. I timeout di squadra non possono essere allungati per scopi televisivi e radiofonici. Il/i tempo/i supplementare/i comincia/no quando viene effettuato lo snap della palla.

In assenza di timeout per i media, dopo il secondo e quarto tempo supplementare, ci sarà una pausa obbligatoria di 2 minuti.

#### Decisione Approvata 3-1-3

- I. Tranne che durante una try, la Squadra B segna un touchdown dopo avere intercettato un lancio in avanti o aver intercettato o recuperato un lancio all'indietro o un fumble, oppure ritornato un tentativo di field goal bloccato. **DECISIONE:** Il periodo e la partita sono terminati e la Squadra B risulta la vincitrice. [Citato da 3-1-3-e]
- II. Durante la prima serie di possesso di un periodo, la Squadra B intercetta un lancio in avanti oppure intercetta o recupera un lancio all'indietro o un fumble, ma non effettua nessuna segnatura. **DECISIONE:** La serie di possesso della Squadra A finisce e la Squadra B inizia la sua serie. La Squadra B diventa la Squadra A quando il Referee dichiara la palla ready-for-play. [Citato da 3-1-3-e]
- III. Durante la prima serie di possesso, il tentativo di field goal della Squadra A viene bloccato e non supera la neutral zone. La Squadra A recupera la palla e la corre in touchdown. **DECISIONE:** Sei punti per la Squadra A. La Squadra B inizia la sua serie di possesso dopo la try. [Citato da 3-1-3-e]
- IV. Il tentativo di field goal della Squadra A è bloccato e non supera la neutral zone. A23 recupera la palla ed è placcato oltre la line to gain. **DECISIONE:** La Squadra A mantiene la palla e può continuare con la sua serie di possesso. Primo e 10. [Citato da 3-1-3-e]
- V. Durante un primo, secondo o terzo down, il tentativo di field goal da parte della Squadra A è bloccato e non supera la neutral zone. A23 recupera la palla ed è placcato prima di raggiungere la line to gain. **DECISIONE:** Palla alla Squadra A per giocare il down successivo. [Citato da 3-1-3-e]
- VI. Durante la prima serie di possesso in un periodo la Squadra B guadagna il possesso e poi lo riperde a favore della Squadra A che (a) segna un touchdown; (b) non segna un touchdown. **DECISIONE:** (a) La segnatura è accordata. In entrambi i casi (a) e (b), il possesso della Squadra A finisce e la Squadra B inizierà la sua serie di possesso. [Citato da 3-1-3-e]
- VII. Durante la prima serie di possesso in un periodo, la Squadra A commette fumble che finisce nell'end zone della Squadra B, durante il secondo down della serie. La Squadra B recupera la palla e la fa morire nella sua end zone. **DECISIONE:** La serie di possesso della Squadra A è finita. La Squadra B inizia la sua serie di possesso. [Citato da 3-1-3-e]
- VIII. Durante la prima serie di possesso in un periodo, B10 intercetta un lancio in avanti sulla sua linea delle sei yard e fa morire la palla nella sua end zone. **DECISIONE:** Safety, due punti per la Squadra A. La serie di possesso della Squadra A è finita. La Squadra B metterà in gioco la palla per un primo e 10 sulla linea delle 25 yard dalla medesima parte del campo. [Citato da 3-1-3-e]
- IX. Il tentativo di field goal della Squadra A finisce oltre la neutral zone e non è toccato fino a che B17 commette un muff sulle sue cinque yard. A75 recupera la palla sulla linea delle tre yard. **DECISIONE:** La serie di possesso della Squadra A continua, con un primo down sulla linea delle 3 yard. [Citato da 3-1-3-e]
- X. Nella prima serie di possesso la Squadra A segna un touchdown. Durante la try la Squadra B intercetta un lancio e lo riporta per un touchdown da due punti. **DECISIONE:** La serie di possesso della Squadra A è finita. La Squadra B metterà in gioco la palla dalla linea delle 25 yard con il punteggio nei supplementari

- di 6 a 2 per la Squadra A. [Citato da 3-1-3-f]
- XI. Dopo la fine della serie di possesso della Squadra A, la Squadra B commette un fallo personale a palla morta. **DECISIONE:** La Squadra B inizia la sua serie di possesso dalla linea delle 40 yard, primo e 10. [Citato da 3-1-3-g]
- XII. Durante la prima serie di possesso in un periodo, A12 effettua un lancio in avanti e alla Squadra A viene lanciata una flag per una shift illegale. B25 intercetta il lancio e B38 (a) commette clipping o (b) un fallo personale flagrante prima che B25 superi la goal line della Squadra A. **DECISIONE:** La segnatura non è accordata. Si ha l'offset dei due falli e il gioco non è ripetuto. Il possesso della Squadra A è terminato e la Squadra B inizia la sua serie di possesso dalla linea delle 40 yard; (b) B38 è espulso. [Citato da 3-1-3-g]
- XIII. Durante la seconda serie di possesso del primo periodo, B25 intercetta un lancio e riporta la palla oltre la goal line della Squadra A. Durante la corsa B79 commette clipping al centro del campo. **DECISIONE:** Non c'è touchdown. La partita è terminata oppure la Squadra B giocherà un primo e 10 dalla linea delle 12½ o delle 40 yard poiché la penalità viene portata al down successivo. [Citato da 3-1-3-g]
- XIV. Durante la prima serie di possesso B37 intercetta un lancio in avanti ed ha davanti il campo libero sino alla goal line quando fa un gesto osceno in direzione dell'avversario più vicino. **DECISIONE:** La segnatura è cancellata e la penalità portata al down successivo. La Squadra B inizierà la sua serie di possesso dalla linea delle 40 yard con un primo e 10. (Regola 3-1-3, 3-1-3-g-1 e 3-1-3-g-2). [Citato da 3-1-3-g]
- XV. Nel terzo o in un tempo supplementare successivo, la Squadra B intercetta un lancio e lo riporta oltre la end zone avversaria per un touchdown da 2 punti. **DECISIONE:** La partita è finita. La Squadra B ha vinto. Non c'è bisogno per la Squadra B di avere la propria serie di possesso. (Regola 3-1-3-f). [Citato da 3-1-3-f]

## SEZIONE 2. Tempo di Gioco e Intervalli

### Lunghezza dei Periodi e Intervalli

ARTICOLO 1. La normale durata totale di una partita sarà di 48 minuti, divisi in quattro periodi di 12 minuti ognuno, con un minuto di intervallo tra il primo e il secondo periodo (primo tempo) e tra il terzo e il quarto periodo (secondo tempo). (**Eccezione:** L'intervallo di un minuto tra il primo e il secondo periodo e tra il terzo e il quarto periodo può essere esteso per un timeout della radio o della televisione).

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

- a. Nessun periodo sarà considerato concluso sino a che la palla sia morta e il Referee abbia dichiarato terminato il periodo. [S14].
- b. L'intervallo tra i due tempi sarà di 20 minuti, a meno che venga modificato, prima della partita, per mutuo accordo degli amministratori di entrambe le squadre e dall'organizzazione della competizione. Immediatamente dopo la fine del secondo periodo il Referee darà inizio all'intervallo segnalando la partenza del game clock [S2].
- c. Al termine del primo tempo, dopo che le squadre avranno lasciato il campo e il Referee avrà: (1) confermato l'ultima azione con la crew arbitrale presente in campo; (2) confermato l'ultima azione con il video judge (se presente); (3) certezza che nessun challenge per video review è stato chiamato dagli head coach, allora il Referee dichiarerà terminato il primo tempo. Dopo che il Referee avrà dichiarato finito il primo tempo, non potrà esserci alcuna review addizionale dell'azione precedente. (2 e 3 **NON VALIDA NELLE GARE FIDAF**)
- d. § L'organizzazione della squadra di casa determinerà la gestione del tempo delle attività durante l'intervallo. Il campo sarà disponibile per i membri delle squadre non più tardi di tre minuti prima dell'inizio del terzo quarto. Quando uno dei membri della squadra entra nell'area di gioco durante l'intervallo, un membro dello staff di quella squadra deve essere presente sul campo. Se i kicker o altri membri della squadra entrano nell'area di gioco prima che il campo sia disponibile, le loro attività devono essere svolte solamente nella propria team area.

- e. § Si raccomanda vivamente che il soggetto preposto all'amministrazione della partita stabilisca l'orario del kickoff non più tardi di quattro ore prima del buio (definito come l'orario locale del tramonto o l'orario in cui le luci artificiali devono essere spente).
- f. • Se una partita (ritardata di cinque minuti o più) inizia con meno di 3½ ore rimaste prima del buio, il tempo di gioco sarà limitato a un massimo di 48 minuti.
- g. • Se una partita (ritardata di cinque minuti o più) inizia con meno di 3 ore rimaste prima del buio il tempo di gioco sarà limitato a un massimo di 40 minuti. **(D.A 3-2-1-I)**

**FIDAF: In relazione ai punti c, d ed e, in merito ai campionati FIDAF sarà la crew arbitrale a decidere se non vi siano le condizioni di visibilità sufficienti per lo svolgimento della partita.**

#### Decisioni Approvate 3-2-1

- I. L'orario del kickoff di una partita è stabilito a 3 ore prima del buio. (a) La partita inizia in orario. (b) Il kickoff è rimandato di cinque minuti o più. **DECISIONE:** (a) La partita durerà quanto stabilito dall'organizzazione (di default 48 minuti). (b) La partita sarà limitata a un massimo di 40 minuti. [Citato da 3-2-1-d, 3-2-1-e]

#### Aggiustamenti del Cronometro

ARTICOLO 2. Prima dell'inizio della partita, la durata della stessa e l'intervallo tra i due tempi possono essere accorciati dal Referee se è sua opinione che il sopraggiungere dell'oscurità possa interferire con lo svolgimento della partita. I quattro periodi devono rimanere di uguale durata se i periodi di gioco vengono accorciati prima dell'inizio della partita stessa.

- a. In qualunque momento durante la partita, il tempo di gioco del/i periodo/i rimanente/i e l'intervallo tra i due tempi possono essere accorciati se ciò avviene di comune accordo tra i due head coach e il Referee. **(D.A 3-2-2-I)**
- b. Errori nel cronometraggio possono essere corretti, ma solo all'interno dello stesso periodo in cui sono stati commessi.
- c. Se il Referee è assolutamente certo del tempo trascorso, potrà resettare e far ripartire appropriatamente il game clock.
- d. Errori riscontrati sul play clock possono essere corretti dal Referee. Il play clock verrà fatto ripartire (Regola 2-29-2).
- e. Quando il play clock è interrotto da circostanze al di fuori dal controllo di entrambe le squadre (senza che si sappia quanto tempo sia trascorso sul game clock), il play clock verrà fatto ripartire e il game clock ripartirà secondo la Regola 3-2-4-b.
- f. Il cronometro dei 40/25 secondi viene fatto partire anche se il game clock sta correndo e mancano meno di 40 o 25 secondi, rispettivamente, al termine del periodo.
- g. Il game clock non deve essere fermato se il play clock è stato o non è stato fatto partire in conflitto con il paragrafo f qui sopra.
- h. Gli aggiustamenti del cronometro per partite che usano l'Instant Replay sono governati dalla Regola 12-3-5.

#### Decisioni Approvate 3-2-2

- I. All'halftime il punteggio è 56 – 0. Gli head coach ed il Referee sono d'accordo nell'accorciare il terzo ed il quarto quarto a 10 minuti ciascuno. I coach chiedono anche che il secondo tempo venga giocato con il "running clock". **DECISIONE:** I quarti rimanenti possono essere accorciati a 10 minuti. Che venga utilizzato il "running clock" o meno dipende dal regolamento dei campionati. Se la Regola 3-3-2 non è in vigore, la normale gestione del game clock deve essere applicata per tutta la gara. [Citato da 3-2-2-a]

#### Estensione dei Periodi

ARTICOLO 3. a. Un periodo sarà esteso per far giocare un down a tempo scaduto se uno o più dei seguenti eventi si verifica durante il down in cui finisce il tempo nel secondo o nel quarto quarto

(purché non ci si trovi in una sessione di running clock) (D.A 3-2-3-I-VIII):

1. Viene accettata una penalità per un/dei fallo/i a palla viva. (**Eccezione:** Regola 10-2-5-a e 10-2-5-d). A scelta della squadra ha subito il fallo, il periodo *non* viene esteso se il fallo è della squadra in possesso e la penalità include la perdita del down. (D.A 3-2-3-VIII)
  2. La squadra che ne ha l'opzione accetta una violazione per tocco illegale.
  3. C'è un offset di più falli.
  4. Un arbitro fischia intempestivamente oppure segnala incorrettamente palla morta.
- b. Si giocheranno tanti down addizionali a tempo scaduto fino a che un down non finisce senza che alcuna delle situazioni descritte nella Regola 3-2-3-a (qui sopra) si sia verificata.
- c. Se viene segnato un touchdown durante un down in cui il tempo rimasto nel periodo finisce, il periodo viene esteso per far giocare la try (**Eccezione:** Regola 8-3-2-a).

### Decisioni Approvate 3-2-3

- I. Durante l'estensione di un periodo, dopo che la palla è ready-for-play e prima dello snap, la Squadra A commette un fallo. **DECISIONE:** Fallo a palla morta. La Squadra A è penalizzata per il fallo, ma ha il diritto di giocare il down. [Citato da 3-2-3-a]
- II. Il tempo finisce durante un free kick della Squadra A alla fine del secondo quarto. A1 è in offside sul calcio. **DECISIONE:** Penalità - cinque yard dal punto precedente o dal punto di fine corsa della Squadra B o dal punto del touchback, e il periodo viene esteso. Ripetere il free kick oppure assegnare alla Squadra B un down a tempo scaduto.
- III. Il tempo finisce durante un tentativo di field goal della Squadra A alla fine del secondo quarto. La Squadra B era in offside. **DECISIONE:** Penalità – cinque yard dal punto precedente, il periodo viene esteso (Regola 10-2-2-d-4-a. [Citato da 3-2-3-a]
- IV. Un giocatore della Squadra A interferisce con l'opportunità di prendere un calcio al volo (non una try) durante un down in cui scade il tempo alla fine del primo quarto. **DECISIONE:** Penalità – 15 yard dal punto del fallo. Il periodo non viene esteso e la penalità sarà applicata all'inizio del secondo quarto. [Citato da 3-2-3-a]
- V. La Squadra A segna un touchdown durante un down in cui scade il tempo. Dopo il touchdown, ma prima della try, una delle due squadre commette fallo. **DECISIONE:** Il periodo è esteso soltanto per la try. La penalità può essere applicata sulla try o al successivo kickoff, o al punto successivo durante i tempi supplementari. [Citato da 10-2-5-c, 3-2-3-a]
- VI. La Squadra A segna un touchdown durante un down in cui scade il tempo. Durante la try riuscita da parte della Squadra A, la Squadra B commette fallo. **DECISIONE:** Il periodo non viene esteso per il kickoff. La Squadra A può accettare la penalità e rigiocare la try oppure declinarla e accettare la segnatura. Le penalità per falli personali e per falli di comportamento antisportivo possono essere applicate al successivo kickoff o al punto successivo nei tempi supplementari. [Citato da 10-2-5-e, 3-2-3-a, 8-3-3-b-1]
- VII. La Squadra A segna un touchdown durante un down in cui scade il tempo. Al termine della try, una delle due squadre commette un fallo a palla morta. **DECISIONE:** La try può essere ripetuta a seguito di una penalità accettata per un fallo a palla viva avvenuto durante la try stessa; se questo succede, anche la penalità per il fallo a palla morta sarà applicata sulla ripetizione della try. Il periodo non viene esteso per applicare un fallo a palla morta. Se accettata, la penalità deve essere applicata al kickoff che dà inizio al periodo successivo oppure al punto successivo nei tempi supplementari. [Citato da 10-2-5-e, 3-2-3-a, 8-3-3-d-2, 8-3-5]
- VIII. Il primo tempo finisce quando A12 effettua un lancio, mentre si trova oltre la neutral zone, che viene completato da A88 nell'end zone della Squadra B. **DECISIONE:** La Squadra B accetta la penalità per annullare la segnatura, e a scelta della squadra che ha subito il fallo, il tempo non è esteso perché la penalità prevede la perdita del down. Il primo tempo è terminato. [Citato da 3-2-3-a-1, 3-2-3-a]

### Cronometri

ARTICOLO 4. a. Ø *Game clock*. Il tempo di gioco sarà tenuto con un cronometro che potrà essere un orologio da polso gestito in campo da uno degli arbitri in campo, o un orologio da stadio gestito

da un assistente sotto la supervisione dell'arbitro appropriato. Il tipo di cronometro e la posizione dell'operatore del game clock saranno decisi dall'organizzazione della squadra di casa. L'operatore del game clock potrà essere posizionato sulla sideline o nell'area della tribuna stampa. Se l'operatore è in tribuna stampa, si raccomanda che la posizione sia tra le goal line, protetta dalle interferenze del pubblico e che garantisca una visuale diretta e non ostruita di tutto il terreno di gioco. Il game clock non deve mostrare frazioni di secondo.

b. *Ø Cronometro dei 40 secondi.*

1. Quando un arbitro fa il segnale di palla morta, il play clock inizierà il conteggio dei 40 secondi.
2. Se il conteggio dei 40 secondi non parte oppure viene interrotto per una ragione fuori dal controllo degli arbitri o del cronometrista (es. malfunzionamento del cronometro), il Referee interromperà il game clock e segnalerà (muovendo su e giù entrambe le mani, con i palmi rivolti verso l'alto, ai lati della testa) che il play clock deve essere resettato a 40 secondi e fatto partire immediatamente.
3. Nel caso che il cronometro dei 40 secondi stia correndo e la palla non sia pronta per lo snap dopo che sono trascorsi 20 secondi, il Referee segnalerà che il play clock deve essere impostato a 25 secondi. Se questo viene eseguito in ritardo, il Referee chiamerà un timeout e segnalerà che il play clock deve essere impostato a 25 secondi. Quando il gioco dovrà riprendere, il Referee darà il segnale di ready-for-play [S1] e il play clock partirà da 25 secondi. Il game clock partirà allo snap a meno che stesse correndo quando il Referee ha chiamato il timeout; in questo caso partirà al segnale del Referee (Regola 3-3-2-f). **(D.A 3-2-4-II e III)**

c. *Cronometro dei 25 Secondi.* Se gli arbitri segnalano che il game clock va fermato per una delle seguenti ragioni, il Referee segnalerà (muovendo su e giù una sola mano, con il palmo rivolto verso l'alto, al lato della testa) che **il play clock andrà impostato a 25 secondi**:

1. Amministrazione delle penalità.
2. Timeout di squadra caricato.
3. Two-minute warning
4. Timeout per i media.
5. Timeout per l'infortunio o per la perdita del casco da parte di uno o più giocatori della sola squadra in attacco. Il cronometro viene impostato a 40 secondi per l'infortunio o perdita del casco da parte di uno o più giocatori della squadra in difesa, o se gli infortuni o la perdita dei caschi è relativa a entrambe le squadre. Questa regola si applica solamente se l'infortunio e/o la perdita del casco è stata l'unica ragione per fermare il tempo. **Se il game clock è stato fermato anche per qualsiasi altra ragione qui elencata, il play clock verrà impostato a 25 secondi.** Dopo un timeout caricato a una squadra o il two-minute warning si userà sempre il play clock a 25 secondi. **(D.A 3-2-4-V)**
6. Misurazione.
7. Alla Squadra B viene assegnato un primo down ad eccezione che avvenga dopo un free kick
8. Dopo un gioco di calcio ad eccezione di un free kick dove la squadra B effettuerà lo snap successivo.
9. Segnatura ad eccezione di un touchdown della squadra A (non una try).
10. Inizio di ogni periodo.
11. Inizio di una nuova serie di possesso di squadra durante un tempo supplementare.
12. Instant replay review. **(NON VALIDA NELLE GARE FIDAF)**
13. Altre pause di carattere amministrativo.

Un giocatore della squadra d'attacco perde completamente il casco durante il gioco. Il play clock verrà impostato a 40 secondi se il casco viene completamente perso da un giocatore della squadra

di difesa.

Quando il gioco dovrà riprendere, il Referee darà il segnale di ready-for-play [S1] e partirà il conteggio del play clock.

- d. *Malfunzionamento dei cronometri.* Se il cronometro dei 25/40 secondi da stadio smette di funzionare correttamente, entrambi gli head coach verranno immediatamente informati dal Referee e i cronometri verranno spenti.

#### Decisioni Approvate 3-2-4

- I. Quando la palla è dichiarata morta dopo un gioco di corsa che termina fuori dal campo, ed è partito il play clock dei 40 secondi. L'Umpire (o Centre Judge) riceve la palla dal line judge e mentre la sta posizionando sul terreno, si accorge che non è un pallone legale della partita. Rilancia la palla al line judge, che prova a recuperare un pallone legale dal personale addetto ai palloni. **DECISIONE:** Se il play clock segnala 20 secondi o meno prima che il pallone corretto arrivi dalla sideline e sia pronto al gioco, il Referee proverà a resettare il play clock a 25 secondi senza fermare il game clock. Se il game clock non viene resettato velocemente, il Referee dichiara un timeout, il play clock viene impostato a 25 secondi e segnale il ready-for-play. Il game clock parte allo snap, a meno che non stesse correndo quando il Referee ha chiamato il timeout. *[Citato da 3-2-4-b-3]*
- II. Quando la palla viene dichiarata morta dopo un gioco di corsa che finisce nella zona laterale del campo (side zone Ndt), gli arbitri hanno delle difficoltà nel riportare la palla sulla hash mark. Come il play clock si avvicina ai 20 secondi, l'Umpire (o Centre Judge) posiziona la palla sul terreno, e ora che tutti gli arbitri sono pronti, il play clock è arrivato sotto i 20 secondi quando l'Umpire (o Centre Judge) si sposta dalla palla. **DECISIONE:** Senza fermare il game clock, il Referee dà il segnale di "pump" per indicare che il play clock deve essere resettato a 25 secondi. Se il play clock viene resettato velocemente a 25 secondi, il game clock non verrà fermato. Solamente se l'operatore del play clock non risponde velocemente al segnale del Referee, quest'ultimo chiamerà un timeout, segnalerà di resettare il play clock a 25 secondi e quindi darà il segnale per far ripartire sia il play clock che il game clock. *[Citato da 3-2-4-b-3]*
- III. La squadra A segna un touchdown e viene fatto partire il play clock dei 40 secondi. Senza fermare la partita, il Referee riceve conferma dal "video judge" della validità del touchdown. Il play clock indica: (a) 20 o più secondi, o (b) 19 o meno secondi. **DECISIONE:** Il Referee (a) segnala al centre judge o all'umpire di spostarsi dalla palla e permettere l'effettuazione dello snap. (b) Il Referee segnalerà di resettare il play clock a 25 secondi, e poi segnalerà al centre judge o all'umpire di spostarsi dalla palla e permettere l'effettuazione dello snap. *[Citato da 3-2-4-b-3]*
- IV. La squadra A segna un touchdown e il play clock dei 40 secondi viene fatto partire. Con meno di 25 secondi rimasti sul play clock, l'head coach od un capitano della squadra A richiedono che la palla venga spostata sull'hash mark di sinistra. **DECISIONE:** Gli arbitri non acconsentiranno alla richiesta. La squadra A può chiedere un timeout per richiedere lo spostamento della palla, a meno che sia preceduto da un fallo della squadra A o da un offset di falli. *[Citato da 8-3-2-c]*
- V. Primo e 10 dalle A-25. All'inizio del quarto quarto, il back A21 riceve un handoff e corre per un guadagno di 15 yard, la palla muore in campo. Durante l'azione, A88 compie un holding sulle A30 e (a) B54 perde il casco (non come conseguenza di un fallo) o (b) B54 si infortuna. **DECISIONE:** Il fallo di holding di A88 verrà sanzionato con 10 yard di penalità dal punto del fallo, risultando in un primo e 15 dalle A-20. In entrambi i casi (a) e (b), il play clock sarà impostato a 25 secondi e sia il play clock che il game clock partiranno al segnale del Referee. *[Citato da 3-2-4-c-5]*
- VI. Secondo e 10 sulle B-40. Verso la fine della partita, A22 corre per 8 yard e viene placcato prima di raggiungere la line to gain. Il game clock segna 1:58 quando A22 viene atterrato. Il casco di B54 si è sfilato (non come diretta conseguenza di un fallo) durante l'azione. **DECISIONE:** Il game clock viene fermato a 1:58 per il two-minute warning e per la perdita del casco di B54. Anche con la perdita del casco da parte della Squadra B, il play clock sarà impostato a 25 secondi a seguito del two-minute warning, e il game clock partirà allo snap. (Lo stesso trattamento del play clock si applicherebbe in caso di infortunio della Squadra B durante l'azione)

#### Tempo minimo per un'azione di gioco dopo uno spike della palla

ARTICOLO 5. a. Se il game clock viene fermato e partirà al segnale del Referee quando mancano tre o più secondi alla fine del quarto, la squadra in attacco può ragionevolmente lanciare la palla direttamente a terra (Regola 7-3-2-f) e avere tempo sufficiente per un altro gioco.

- b. Con uno o due secondi da giocare ci può essere tempo a sufficienza per una sola azione di gioco

**(D.A. 3-2-5-I).****Decisioni Approvate 3-2-5**

- I. Alla fine di un quarto la squadra A, che non ha più timeout, ottiene un primo down; il tempo si ferma e mancano 0:03 secondi. La squadra A intende fare lo spike della palla e tentare un altro gioco. Il Referee correttamente fischia e fa il segnale che fa partire il tempo. Il quarterback riceve lo snap e alza la palla sopra la testa prima di lanciarla direttamente a terra. Il game clock segna 0:00. **DECISIONE:** Il tempo nel quarto è finito. Nonostante mancassero 3 secondi sul game clock quando il Referee ha effettuato il segnale di ready-for-play, non c'è garanzia di tempo a sufficienza per effettuare un altro gioco oltre allo spike della palla. La squadra in attacco deve eseguire lo spike nel tempo necessario. *[Citato da 3-2-5-b]*

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

### **Timeout**

ARTICOLO 1. a. Un arbitro segnalerà un timeout quando le regole prevedono di fermare il tempo oppure quando un timeout viene caricato a una squadra o al Referee. Gli altri arbitri ripeteranno i segnali di timeout. Il Referee può dichiarare e caricarsi un timeout a sua discrezione per qualsiasi eventualità che non è contemplata dalle regole. **(D.A 3-3-1-I,II e IV)**

- b. Quando i timeout di una squadra sono finiti o non disponibili e ne viene richiesto uno, l'arbitro non considererà la richiesta (Regola 3-3-4). **(D.A 3-3-1-V e VI)**
- c. Quando la partita è iniziata, i giocatori non possono esercitarsi con la palla sul terreno di gioco o nelle end zone tranne che durante l'intervallo dell'halftime.

**Decisioni Approvate 3-3-1**

- I. Terzo e due sulle B-15. Dopo il two-minute warning del secondo quarto, A45 commette fumble di una palla viva dopo avere guadagnato tre yard. Gli arbitri non possono determinare chi ha recuperato il fumble, così il line judge fa il segnale di fermare il cronometro, mentre si cerca di localizzare la palla. A45 viene trovato in possesso della palla e (a) non ha raggiunto la line to gain o (b) l'ha raggiunta. **DECISIONE:** Il cronometro dei 40 secondi parte quando viene fatto il segnale di palla morta. (a) Il Referee farà immediatamente il segnale per fare partire il game clock. (b) Il cronometro ripartirà al segnale del Referee quando la palla è ready-for-play. Nota: se il play clock è a meno di 20 secondi quando la palla è ready-for-play, il referee resetterà il play clock a 25 secondi. *[Citato da 3-3-1-a, 3-3-2-e-1]*
- II. Su un secondo e 14, A45 guadagna sei yard e viene placcato con la palla in suo possesso. Il linesman, confondendo il palo arretrato della catena con quello avanzato, erroneamente segnala di fermare il cronometro. **DECISIONE:** Appena un qualsiasi arbitro si accorge dell'errore, deve fare il segnale per fare ripartire il game clock. *[Citato da 3-3-1-a]*
- III. La Squadra A commette fumble oppure la palla è libera (loose-ball) dopo un lancio all'indietro. Molti giocatori si tuffano sulla palla, creando un mucchio (pile). **DECISIONE:** Gli arbitri in copertura devono fermare il cronometro e far partire il cronometro dei 40 secondi. Una volta avuta la certezza di chi ha recuperato la palla, il Referee indicherà la direzione del gioco in relazione a chi ne ha il possesso e farà partire il game clock (a) immediatamente se la Squadra A ha recuperato la palla prima della linea da raggiungere (no primo down), oppure (b) allo snap se recuperata dalla Squadra B. *[Citato da 3-3-2-e-8]*
- IV. Un laccio delle scarpe, un laccio delle protezioni, una maglia, un numero o un altro elemento dell'attrezzatura si rompe. **DECISIONE:** Non viene accordato nessun timeout discrezionale da parte del Referee per consentire la riparazione o sostituzione dell'equipaggiamento rotto. *[Citato da 3-3-1-a]*
- V. Terzo e cinque sulle B-30. Sul finire del secondo quarto, entrambe le squadre hanno tutti i loro timeout rimasti. Con la squadra A posizionata in formazione sulla linea e pronta a effettuare lo snap, l'Head Coach della Squadra B chiede un timeout, che viene concesso. Dopo il timeout, entrambe le squadre sono in formazione e la palla è "ready-for-play". (a) L'Head Coach della Squadra B richiede un timeout, o (b) l'Head Coach della Squadra A richiede un timeout. **DECISIONE:** (a) Gli arbitri non riconosceranno la richiesta di timeout. Alla squadra B restano ancora 2 timeout, ma poiché hanno già chiamato un timeout nel periodo di palla morta, un ulteriore timeout non è disponibile per la Squadra B, (b) Viene caricato un timeout alla Squadra A. Poiché hanno dei timeout rimanenti e non hanno chiamato un timeout in questo

periodo di palla morta, alla Squadra A è concesso chiamare un timeout. [Citato da 3-3-1-b, 3-3-4-a]

- VI. Terzo e cinque sulle B-30. Sul finire del secondo quarto, entrambe le squadre hanno tutti i loro timeout rimasti. Con la squadra A posizionata in formazione sulla linea e pronta a effettuare lo snap, l'Head Coach della Squadra B chiede un timeout, che viene concesso. Dopo il timeout, entrambe le squadre sono in formazione e la palla è "ready-for-play". Poco prima dello snap, A77 commette una falsa partenza. La squadra A viene penalizzata 5 yard creando una situazione di terzo e dieci. Entrambe le squadre tornano in formazione con la palla ready-for-play e l'Head Coach della Squadra B richiede un timeout. **DECISIONE:** Gli arbitri non dovranno riconoscere la richiesta di timeout dell'Head Coach della Squadra B. La squadra B ha ancora 2 timeout rimanenti, ma poiché hanno già chiamato un timeout nel periodo di palla morta, un ulteriore timeout non è disponibile per la Squadra B. Poiché la falsa partenza è un fallo a palla morta, si rimane ancora nello stesso periodo di palla morta da quando la Squadra B ha chiamato un timeout, quindi la Squadra B non può chiamare ulteriori timeout fino a un nuovo periodo di palla morta. [Citato da 3-3-1-b, 3-3-4-a]

### Quando Parte e Quando si Ferma il Cronometro

ARTICOLO 2. Se la differenza di punteggio tra le due squadre è superiore a 34 punti, comincerà una sessione di *running clock*. Il game clock si fermerà soltanto per le ragioni segnalate sotto con un asterisco (\*). Per gli altri eventi elencati il cronometro non verrà fermato. (**Eccezioni:**

Gli organizzatori dei campionati potranno adottare norme per:

1. rinunciare del tutto alla regola del running clock;
  2. rinunciare alla regola solo nel primo tempo di una partita; (**D.A. 3-3-2-XIII**)
  3. limitare l'utilizzo della regola del running clock finché non siano passati almeno 2h15m dal kickoff di una partita, ma solo per le partite trasmesse live in televisione.
  4. ridurre la differenza di punteggio a meno di 34 punti.)
- a. *Free Kick*. Quando la palla viene calciata con un free kick, il game clock viene fatto partire al segnale di un arbitro quando la palla viene legalmente toccata all'interno del terreno di gioco, o quando supera la goal line dopo essere stata toccata legalmente dalla Squadra B nella sua end zone. Viene successivamente fermato al segnale di un arbitro quando la palla muore per regola. (**D.A 3-3-2-VII**)
- b. *Scrimmage Down*. Quando un periodo inizia con uno scrimmage down, il game clock è fatto partire quando viene eseguito uno snap legale della palla. In tutti gli altri giochi di scrimmage, il tempo è fatto partire quando viene eseguito uno snap legale della palla (Regola 3-3-2-d) o su un precedente segnale del Referee (Regola 3-3-2-e). Il game clock sarà fermo durante le try, durante l'estensione di un periodo o nei tempi supplementari. (**D.A 3-3-2-I-IV**)
- c. *Dopo una Segnatura*. Il game clock si fermerà per un segnale di un arbitro dopo un touchdown, un field goal o una safety. Sarà fatto ripartire come da articolo (a) sopra descritto a meno che una penalità accettata cancelli la segnatura o il down venga ripetuto, nel qual caso sarà fatto ripartire quando verrà eseguito uno snap legale della palla.
- d. *Partenza allo Snap*. Per ciascuno dei seguenti casi il game clock viene fermato al segnale degli arbitri. Se il gioco successivo inizia con uno snap il game clock partirà allo snap:
1. Touchback (se sarà la Squadra B a mettere la palla in gioco).
  2. Un portatore di palla, un fumble o un lancio all'indietro della Squadra A vengono giudicati fuori campo in qualunque momento dopo il two-minute warning nel secondo e quarto quarto (**Eccezione:** Dopo che un fumble in avanti della Squadra A esce dal campo, il tempo partirà al segnale del Referee).
  3. Alla Squadra B viene assegnato un primo down e metterà in gioco la palla con uno snap. (**D.A 3-3-2-V**)
  4. Un lancio in avanti è giudicato incompleto.

5. Una squadra ha chiamato un timeout. \*
  6. La palla diventa illegale. \*
  7. Finisce un quarto di gioco. \*
  8. Finisce un down di calcio legale. **(D.A 3-3-2-VI)**
  9. Viene effettuato un calcio di ritorno.
  10. Viene effettuato uno scrimmage kick oltre la neutral zone.
  11. La Squadra A commette un fallo di delay of game mentre è in formazione di scrimmage kick.
  12. Two-minute warning\*
- e. *Partenza al Segnale del Referee.* Per ognuna delle seguenti ragioni il game clock è fermato per un segnale di un arbitro. Se il gioco successivo parte con uno snap, il game clock partirà al segnale del Referee:
1. Alla Squadra A viene assegnato un primo down, sia come risultato del gioco che per applicazione di una penalità. **(D.A. 3-3-1-I)**
  2. Un fumble in avanti della Squadra A finisce fuori campo.
  3. Un portatore di palla, un fumble o un lancio all'indietro della Squadra A vengono giudicati fuori campo prima del two-minute warning nel secondo e quarto quarto
  4. Per l'applicazione una penalità. **(Eccezione:** Regola 3-4-6-b). \*
  5. Viene concesso un timeout per infortunio di uno o più giocatori o di un arbitro **(D.A 3-3-5-I-V)**. \*
  6. Viene fatto un fischio intempestivo.
  7. Viene eseguita una misurazione per un possibile primo down. \*
  8. C'è un ritardo nel mettere in gioco la palla causato da entrambe le squadre. **(D.A 3-3-1-III)**
  9. Una palla viva giunge in possesso di un arbitro.
  10. Viene richiesta una head coach's conference o un instant replay challenge. \* **NON VALIDA NELLE GARE FIDAF**
  11. Il Referee accorda un timeout per i media. \*
  12. Il Referee chiama un timeout a sua discrezione. \*
  13. Il Referee chiama un timeout per rumore antisportivo. (Regola 9-1-2-b-5).
  14. Viene effettuato un lancio illegale per fermare il tempo. **(D.A 7-3-2-II-VII)** **(Eccezione:** Regola 3-4-6-b)
  15. Il Referee interrompe il conteggio dei 40/25 secondi.
  16. Un giocatore perde completamente il casco per cause di gioco.
  17. Una delle due squadre commette un fallo a palla morta. \*
- f. *Lo Snap Prevale sul Segnale del Referee.* Ogni volta che una o più cause che farebbero partire il tempo al segnale del Referee (Regola 3-3-2-e) avvengono in concomitanza con qualsiasi causa che farebbe partire il tempo allo snap (Regole 3-3-2-c e 3-3-2-d), il tempo partirà allo snap. **(Eccezione:** la Regola 3-4-6 (10 second runoff) ha la priorità su questa regola, tranne quando viene accordato un timeout) **(D.A 3-3-2-VIII-IX)**
- g. *Running Clock*
1. Durante una sessione di running clock, il game clock partirà al ready-for-play piuttosto che allo snap. **(D.A 3-3-2-XI-XII)**
  2. Se durante una sessione di running clock il margine continua ad essere superiore a 24 punti, il running clock resterà in vigore. Se il margine dovesse ridursi a 24 o meno punti, la sessione di

running clock terminerà immediatamente e verrà applicato il normale cronometraccio a meno che il margine non diventi nuovamente superiore a 34 punti. (**Eccezione:** Se le norme del campionato riducono il margine del punteggio per far cominciare una sessione di running clock, il margine per terminare la sessione sarà 10 punti più basso) (**D.A 3-3-2-IX-X**)

### Decisioni Approvate 3-3-2

- I. Quarto e sei. In un gioco di corsa, che termina in campo, la Squadra A guadagna (a) otto yard oppure (b) cinque yard. B1 è in offside durante il gioco. **DECISIONE:** (a) Palla alla Squadra A, primo e 10. Il cronometro parte al segnale del Referee. (b) Palla alla Squadra A, quarto e uno. Il tempo parte al segnale del Referee. (Regola 3-3-2-e-1 e 3-3-2-e-4) [Citato da 3-3-2-b]
- II. Quarto e quattro. In un gioco di corsa, che termina in campo, la Squadra A guadagna (a) sei yard oppure (b) tre yard. B1 è in offside durante il gioco. **DECISIONE:** (a) Palla alla Squadra A, primo e 10. Il cronometro parte al segnale del Referee. (b) Palla alla Squadra A, primo e 10 dopo avere accettato la penalità. Il tempo parte al segnale del Referee. [Citato da 3-3-2-b]
- III. Terzo e quattro. Un lancio della Squadra A viene intercettato da B1, che viene placcato in campo. B2 era in offside durante il gioco. **DECISIONE:** Palla alla Squadra A, primo e 10. Il tempo parte al segnale del Referee. Anche se il tempo è stato fermato per assegnare un primo down alla Squadra B, questa non sarà la squadra che metterà in gioco la palla con uno snap nel down successivo. [Citato da 3-3-2-b]
- IV. Verso la fine del secondo o del quarto quarto, il portatore di palla A37 va fuori campo. Quando il game clock viene fermato esso riporta (a) 2:00 o (b) 1:59. **DECISIONE:** Sia in (a) che in (b) il game clock partirà allo snap per via del two-minute warning. [Citato da 3-3-2-b]
- V. Verso la fine del secondo o del quarto quarto, la Squadra A ha un secondo e otto. B44 intercetta un lancio legale in avanti e porta la palla fuori dal campo. B79 è nella neutral zone al momento dello snap. Quando il tempo viene fermato si legge (a) 2:00 o (b) 1:59. **DECISIONE:** La Squadra A accetta la penalità e mantiene il possesso della palla. Sia in (a) che in (b) il game clock partirà allo snap per via del two-minute warning. [Citato da 3-3-2-d-3]
- VI. Quarto e otto sulle A12, verso la fine del quarto quarto. Il punt viene bloccato e la palla non supera la neutral zone. Sulle A-10, il back A22 recupera la palla ed effettua un lancio in avanti per il giocatore eleggibile A88 che viene placcato sulle B-3. Il game clock segna 0:03. **DECISIONE:** Palla alla Squadra A sulle B-3, primo e goal. Il game clock parte allo snap perché c'è stato un gioco di calcio legale. (Regole 3-3-2-d-8, 3-3-2-e-1, 3-3-2-f) [Citato da 3-3-2-a, 3-3-2-d-8]
- VII. Free kick dalle 35 di A. La squadra A tenta un onside kick. Dopo che la palla ha percorso 10 yard, (a) B21 effettua un segnale valido di fair catch e riceve la palla in modo pulito; (b) A80 è il primo a toccare la palla ed effettua una ricezione o un recupero legale; (c) B21 riceve o recupera la palla e immediatamente cade a terra; (d) B21 recupera la palla in modo pulito con le ginocchia a terra. **DECISIONE:** La palla viene dichiarata morta e (a) il tempo non viene fatto partire; (b) il tempo non viene fatto partire; (c) il tempo viene fatto partire quando la palla viene toccata legalmente e si fermerà quando la palla viene dichiarata morta (Regola 3-3-2-a); (d) il tempo non viene fatto partire. [Citato da 3-3-2-a]
- VIII. Terzo e cinque sulle B-15 verso la fine del quarto quarto, con la Squadra A sotto per 10-7. Il quarterback A11 corre lateralmente e si trova sulle B-12 quando effettua un lancio in avanti che cade incompleto. Quando la palla diventa morta sono rimasti 0:13 sul game clock. La Squadra B accetta la penalità per lancio illegale in avanti. **DECISIONE:** Quarto e sette sulle B-17. La Squadra B ha l'opzione per un 10 second runoff. Assumendo che la Squadra B accetti la sottrazione, il cronometro viene settato a 0:03 e partirà al segnale del Referee. [Citato da 3-3-2-f, 3-4-6-b-Nota]
- IX. Il punteggio è 35-0 e una sessione di running clock è cominciata. Il punteggio diventa poi 35-6. La squadra che sta perdendo segna un touchdown che porta il punteggio sul 35-12. **DECISIONE:** Il game clock si ferma quando viene segnato il touchdown – la differenza nel punteggio non è più superiore a 24 punti. Le normali regole del tempo si applicano a meno che la squadra che sta vincendo riguadagni un vantaggio di più di 34 punti. [Citato da 3-3-2-g-2]
- X. Il punteggio è 41-10 durante una sessione di running clock. La squadra che sta perdendo segna un touchdown che porta il punteggio sul 41-16. Dopodiché calciano l'extra point portando il punteggio sul 41-17. **DECISIONE:** Il game clock si ferma quando viene segnata la try – è solo in quel momento che la differenza nel punteggio scende a 24 punti. [Citato da 3-3-2]
- XI. Il punteggio è 30-0. La squadra in vantaggio segna un touchdown, portando il punteggio sul 36-0. **DECISIONE:** Il cronometro si ferma per il touchdown e ripartirà quando la palla verrà dichiarata ready-

for-play sulla try successiva, ma non si fermerà più fino a che non avverrà uno degli eventi evidenziati da un asterisco (\*). [Citato da 3-3-2, 3-3-2-g]

- XII. Il punteggio è 28-0. La squadra in vantaggio segna un touchdown portando il punteggio sul 34-0. Dopodiché segnano un touchdown sulla try, portando il punteggio sul 36-0. **DECISIONE:** Il game clock viene fermato sul primo touchdown e ripartirà quando la palla verrà dichiarata ready-for-play sul successivo kickoff, e non si fermerà finché non si dovesse verificare uno degli eventi marcati con un asterisco (\*). [Citato da 3-3-2, 3-3-2-g]
- XIII. In una competizione che rinuncia alla regola del running clock nel primo tempo, una squadra acquisisce un vantaggio di 35 punti nel secondo quarto. Prima dell'intervallo, la squadra in svantaggio riduce il margine a 35-6. **DECISIONE:** Non viene avviata una sessione di running clock. Nessuna sessione potrebbe iniziare nel primo tempo e le condizioni per avviarla non sussistono all'inizio del secondo tempo. [Citato da 3-3-2 Eccezione 2]

### Sospensione della Partita

- ARTICOLO 3. a. Il Referee può sospendere temporaneamente la partita quando siano presenti condizioni che lo richiedano.
- b. Quando la partita è sospesa per le azioni di una o più persone non soggette alle regole o per qualsiasi altra ragione non prevista dalle regole e non può continuare, il Referee dovrà:
1. Sospendere il gioco e mandare i giocatori nelle rispettive Team Area.
  2. Riferire il problema ai responsabili dell'organizzazione della partita.
  3. Riprendere la partita quando le condizioni lo consentono.
- c. Se la partita viene sospesa per le Regole 3-3-3-a e b, prima della fine del quarto periodo e non può essere ripresa, ci sono quattro possibili opzioni:
1. Riprendere la partita in una data successiva;
  2. Dichiarare la partita conclusa col punteggio raggiunto;
  3. Dichiarare la partita conclusa con un punteggio forfettario; o
  4. Annullare la partita.
- Sarà utilizzata l'opzione prevista dalle norme del campionato.
- d. Se la partita viene sospesa secondo le Regole 3-3-3-a e b dopo la fine dei quattro quarti e non può essere ripresa, sarà dichiarata in pareggio. Il risultato della partita sarà quello conseguito alla fine dell'ultimo quarto completato. (Nota: Se deve essere dichiarato un vincitore durante una fase di playoff, le norme del campionato decideranno quando e dove la partita dovrà essere ripresa).
- e. Una partita sospesa, se ripresa, comincerà con lo stesso tempo rimanente da giocare e identiche condizioni di down, distanza, posizione in campo ed eleggibilità dei giocatori.

### Timeout di Squadra

ARTICOLO 4. Quando i timeout a disposizione non sono stati esauriti e sono disponibili, un arbitro caricherà un timeout di squadra richiesto da qualunque giocatore o dall'head coach quando la palla è morta.

Non sono consentiti timeout di squadra consecutivi chiamati dalla stessa squadra nel medesimo periodo di palla morta.

- a. Ogni squadra ha diritto a tre timeout di squadra per ogni tempo, con non più di un timeout di squadra disponibile per squadra, per ogni specifico periodo di palla morta. **Un challenge chiamato con successo non conta come un timeout (D.A. 3-3-4-II) (D.A 3-3-1-V e VI) NON VALIDA NELLE GARE FIDAF**
- b. Dopo che la palla è stata dichiarata morta e prima dello snap, un sostituto legale può richiedere un timeout se si trova tra le linee delle nove yard. **(D.A 3-3-4-I)**

- c. Un giocatore che ha preso parte al gioco nel down precedente può richiedere un timeout tra il momento in cui la palla è dichiarata morta e lo snap senza doversi essersi trovato tra le linee delle nove yard. **(D.A 3-3-4-I)**
- d. Un head coach che si trova nella, o nelle vicinanze della, sua Team Area o del coaching box può richiedere un timeout tra il momento in cui la palla è dichiarata morta e lo snap successivo.
- e. Un giocatore, un sostituto che entra in campo o un head coach possono richiedere una head coach's conference con il Referee, se il coach ritiene che vi sia stato un errore nell'applicazione delle regole. Se l'applicazione non è modificata, la squadra di quel coach si vedrà attribuito un timeout, o una penalità per delay of game se tutti i suoi timeout erano stati già utilizzati.
  1. Solo il Referee può fermare il cronometro per una head coach's conference.
  2. Una richiesta per una head coach's conference o per un challenge possono essere effettuate solo prima che la palla sia messa in gioco con uno snap o un free kick per l'azione successiva e prima della fine del secondo o del quarto periodo (Regola 5-2-9). **NON VALIDA NELLE GARE FIDAF**
  3. Dopo una head coach's conference o una video review (**NON disponibile nelle gare FIDAF**), il timeout di squadra viene concesso se caricato dal Referee.

#### Decisione Approvata 3-3-4

- I. Prima dello snap, il sostituto legale di una delle due squadre correndo dalla panchina richiede un timeout prima di essere stato all'interno delle linee delle nove yard. Dopo essere entrato all'interno delle linee delle nove yard, fa un'altra richiesta di timeout. **DECISIONE:** La prima richiesta di timeout non viene accordata. La seconda richiesta viene accordata (Regola 7-1-3-b). [Citato da 3-3-4-b, 3-3-4-c, 7-1-3-b-1]
- II. Terzo e 10 dalle B-40. All'inizio del 2° quarto, la squadra A ha ancora tutti e 3 i timeout a disposizione. A12 effettua un lancio ad A88 che viene giudicato incompleto. L'Head Coach della squadra A chiama timeout per chiedere la review della decisione sul campo di passaggio incompleto. Il replay cambia la decisione presa sul campo che quindi diventa una ricezione sulle B-31. Dopo che la palla è dichiarata ready-to-play sulle B-31, la squadra A rompe l'huddle quando il play clock è quasi a zero e l'Head Coach della squadra A tenta di chiamare un timeout appena prima che il play clock vada a zero. **DECISIONE:** Il timeout sarà concesso. Poiché la review ha cambiato la decisione presa sul campo come richiesto dall'Head Coach e alla squadra A non è stato caricato alcun timeout, la squadra A è autorizzata a richiedere un timeout. [Citato da 3-3-4-a] **Situazione non attinente alle gare FIDAF**
- III. Terzo e 10 sulle B-40. Verso la fine del secondo quarto dopo il two-minute warning, la Squadra A è in svantaggio di cinque punti e ha tutti e 3 i timeout rimanenti. A12 lancia verso A88 che si tuffa ma il lancio è giudicato incompleto, e il game clock viene fermato a 0:15. L'head coach della Squadra A chiama timeout per chiamare un challenge sulla decisione in campo di lancio incompleto. Il replay cambia la decisione in campo in una ricezione sulle B-31. **DECISIONE:** Con il cambiamento della decisione, la Squadra A avrà un 4/1 sulle B-31. Poiché il cambiamento è avvenuto dopo il two-minute warning e la replay review ha portato al cambiamento della decisione sul campo, e la decisione corretta non avrebbe fermato il game clock, l'azione è soggetta a un 10-second runoff. Dopo un challenge dell'head coach che ha avuto successo, entrambe le squadre possono usare un timeout per evitare il 10-second runoff. Se la Squadra A usa il suo timeout in questo caso per evitare il runoff, le rimarranno 2 timeout. **Situazione non attinente alle gare FIDAF**
- IV. Terzo e 10 dalle B-40. All'inizio del 2° quarto, la squadra A ha ancora tutti e 3 i timeout a disposizione. A12 effettua un lancio ad A88 che viene giudicato incompleto. L'Head Coach della squadra A chiama timeout per chiedere la review (challenge) della decisione sul campo di passaggio incompleto. Il replay cambia la decisione presa sul campo che quindi diventa una ricezione sulle B-31. Dopo che la palla è dichiarata ready-for-play sulle B-31, la squadra A rompe l'huddle quando il play clock è quasi a zero e l'Head Coach della squadra A tenta di chiamare un timeout appena prima che il play clock vada a zero. **DECISIONE:** Il timeout sarà concesso. Poiché la review ha cambiato la decisione presa sul campo come richiesto dall'Head Coach e alla squadra A non è stato caricato alcun timeout, la squadra A è autorizzata a richiedere un timeout. **Situazione non attinente alle gare FIDAF**

### Two-minute warning

ARTICOLO 5. a. Quando il game clock sta correndo e la palla non è viva, il Referee fermerà il tempo con 2:00 (due minuti) esatti da giocare nel secondo o nel quarto quarto per il two-minute warning. Se la palla è viva quando il game clock raggiunge i 2:00 (due minuti) nel secondo o nel quarto quarto, l'azione continuerà e il Referee o l'arbitro in copertura fermeranno il tempo quando la palla viene dichiarata morta per il two minute warning.

. b. Se pertinente, il responsabile della produzione tv si terrà almeno un "media timeout" per farlo coincidere con il two-minute warning.

### Timeout per infortunio

ARTICOLO 6. a. In caso di un giocatore infortunato (o più giocatori infortunati):

1. Un arbitro dichiarerà un timeout ed il/i giocatore/i dovrà poi uscire dal campo. Dovrà rimanere fuori dal campo almeno per un down, anche se sarà chiamato un timeout di squadra. Quando in dubbio, gli arbitri dichiareranno un timeout per un giocatore infortunato. Se un giocatore manifesta un infortunio dopo che la palla è stata posizionata dagli arbitri, a quella squadra verrà caricato un timeout di squadra o una penalità per ritardo di gioco se tutti i timeout sono stati utilizzati (D.A. 3-3-6-X-XII).
  2. Il giocatore non può ritornare in gioco fino a che riceve l'approvazione dal personale medico designato dalla sua squadra.  
**FIDAF: L'approvazione deve provenire dal medico designato come medico della partita.**
  3. Gli arbitri, i coach e i fisioterapisti devono prestare particolare attenzione ai giocatori che mostrano segni di commozione cerebrale. (Si veda Appendice C)
  4. Quando un qualsiasi partecipante al gioco (giocatore o arbitro), perde sangue, ha del sangue sulla divisa, o ha una lacerazione con perdita di sangue su una parte di pelle esposta, il giocatore o l'arbitro dovrà andare nella Team Area per ricevere le appropriate medicazioni. Non potrà ritornare alla partita senza l'approvazione del personale medico. (D.A 3-3-6-I-VII)
- b. Fingere un infortunio non è etico e per nessuna ragione può essere tollerato. A un giocatore infortunato deve essere data completa protezione come prescritto dalle regole, ma fingere un infortunio è disonesto, antisportivo e contrario allo spirito delle regole. Per azioni di gioco sospette, una squadra partecipante o un arbitro possono decidere di riportare il problema all'autorità disciplinare preposta, che può scegliere di prendere provvedimenti contro il/i giocatore/i o il/i coach coinvolto/i. L'attenzione deve essere diretta a quanto stabilito in merito nel Codice del Football (Etica dei Coach, sezione g).
- c. Un timeout per infortunio può seguire un timeout di squadra.
- d. Il Referee dichiarerà un timeout nel caso di un infortunio occorso a un arbitro.
- e. In seguito a un timeout per un giocatore infortunato della squadra in difesa (potenzialmente combinato con un timeout per perdita del casco di un giocatore della difesa), il play clock verrà impostato a 40 secondi tranne che dopo un timeout di squadra o quando la partita viene fermata per il two-minute warning. Questa regola si applica solamente se l'infortunio e/o la perdita del casco è stata l'unica ragione per fermare il tempo. Se il game clock è stato fermato anche per qualsiasi altra ragione elencata nella Regola 3-2-4-c, il play clock verrà impostato a 25 secondi.
- f. 10 second runoff. Se l'infortunio del giocatore è l'unica ragione per cui si è fermato il tempo (tranne che a lui o un suo compagno di squadra si sia sfilato il casco, Regola 3-3-9) in qualunque momento dopo il two-minute warning nel secondo o quarto quarto, gli avversari hanno l'opzione di sottrarre 10 secondi dal game clock. **Eccezione:** Se l'infortunio di un giocatore si verifica in un'azione in cui vi è una interruzione temporanea del cronometro per un primo down, e il

cronometro viene fermato con 10 secondi o meno rimanenti nel secondo o nel quarto quarto, la squadra avversaria ha l'opzione di un 10-second runoff. Il 10-second runoff può essere evitato con l'uso di un timeout di squadra se disponibile) (D.A. 3-3-6-XIII-XVI)

1. Il play clock verrà impostato a 40 secondi a seguito di un infortunio di un giocatore della squadra in difesa ed a 25 secondi per un infortunio di un giocatore della squadra in attacco (Regola 3-2-4-c-4).
2. Si applica la Regola 3-4-6 (D.A. 3-3-6-VIII-XX).

### Decisioni Approvate 3-3-6

- I. Al termine di un'azione, con il cronometro che sta correndo, il Referee nota che A22 sta sanguinando. **DECISIONE:** Il Referee fermerà il cronometro e dichiarerà un timeout per infortunio. A22 lascerà il terreno di gioco (o l'end zone) per essere medicato dal personale medico appropriato. A meno che ci sia un infortunio anche di un giocatore della Squadra B, il play clock verrà impostato a 25 secondi e partirà al segnale di ready-for-play (Regola 3-2-4-c-4). [Citato da 3-3-2-e-5, 3-3-6-a-4]
- II. Dopo essere stato medicato per una ferita sanguinante o gocciolante, A22 (D.A. 3-3-5-I) tenta di entrare in campo prima dello snap successivo. **DECISIONE:** A22 deve restare fuori dal campo per un gioco. In ogni caso, può tornare in campo solo dopo l'approvazione del personale medico appropriato. [Citato da 3-3-2-e-5, 3-3-6-a-4]
- III. La maglia di B52 ha delle macchie di sangue. **DECISIONE:** A meno che l'arbitro decida che la maglia sia satura di sangue, B52 può restare in campo. (Nota: Saturo è definito come impregnato e umido, o inzuppato. Se il sangue si è diffuso sulla pelle, attraverso l'indumento, oppure può essere trasmesso a un altro giocatore o ad un arbitro, l'indumento è saturo). [Citato da 3-3-2-e-5, 3-3-6-a-4]
- IV. Un arbitro si accorge che del sangue ha bagnato la maglia di B10. **DECISIONE:** B10 deve lasciare il gioco fino a che il personale medico ha stabilito se la maglia deve essere sostituita. [Citato da 3-3-2-e-5, 3-3-6-a-4]
- V. B10 placca A12. Un arbitro si accorge che la maglia di B10 è bagnata dal sangue di una ferita sul braccio di A12. **DECISIONE:** Entrambi i giocatori devono lasciare il campo – A12 per farsi medicare la ferita aperta, B10 perché il personale medico stabilisca se la maglia debba essere cambiata. [Citato da 3-3-2-e-5, 3-3-6-a-4]
- VI. Durante un intervallo a palla morta, A85 si accorge di avere una ferita sanguinante. Volontariamente esce dal campo e viene sostituito da A88. **DECISIONE:** questa è una sostituzione legale e non c'è un cambiamento nel cronometraggio. A85 può ritornare in campo dopo che la ferita è stata medicata, ma deve sottostare alla regola sulle sostituzioni. [Citato da 3-3-6-a-4]
- VII. In un secondo down il portatore di palla della Squadra A è placcato all'interno del campo. Il tempo è quindi fermato per un infortunio di un giocatore della Squadra B. (a) Non ci sono altri giocatori infortunati durante il gioco. (b) C'è anche un infortunio di un giocatore della Squadra A. (c) Il Referee accorda un timeout per i media. **DECISIONE:** Nei casi (a) (b) e (c) il Referee prima della ripresa del gioco segnalerà che il play clock va impostato a 40 secondi. Sia il play clock che il game clock partiranno al segnale di ready-for-play. [Citato da 3-3-5-a-4]
- VIII. Verso la fine di un tempo, il portatore di palla A35 viene placcato. B79 finisce a terra per un infortunio e gli arbitri fermano il tempo che segna (a) 12 secondi; (b) otto secondi. **DECISIONE:** La Squadra A ha l'opzione del 10 second runoff dal game clock. Se non vengono sottratti i 10 secondi, il game clock partirà allo snap. Se la Squadra A accetta l'opzione, (a) il game clock verrà impostato a 2 secondi e partirà al segnale di ready-for-play; (b) il tempo è finito. [Citato da 3-3-6-f-2]
- IX. Verso la fine di un tempo, il portatore di palla A35 viene placcato dopo aver guadagnato un primo down. B79 finisce a terra per un infortunio. **DECISIONE:** Non c'è l'opzione per il 10 second runoff perché il game clock si è fermato sia per il primo down che per l'infortunio. Il game clock partirà al segnale del Referee. [Citato da 3-3-6-f-2]
- X. Terzo e 10 sulle B-45. Il QB A12 corre per un primo down sulle B-15. Dopo che la palla è stata dichiarata morta ed è stata posizionata dal Back Judge, B75 si sta muovendo per raggiungere il proprio lato della neutral zone e poi cade a terra e manifesta un infortunio. La crew arbitrale (a) è certa che B75 sia andato a terra dopo che la palla è stata posizionata o (b) è incerta sulla tempistica di quando B75 è andato a terra. **DECISIONE:** (a) Il cronometro viene fermato per un timeout per infortunio per B75 e alla Squadra B viene caricato un timeout di squadra. (b) Durante il timeout per infortunio, se disponibile, il replay può assistere la crew in campo nel determinare la tempistica dell'infortunio in relazione al posizionamento

della palla. Senza Instant Replay, in caso di dubbio, alla Squadra B non verrà caricato un timeout di squadra [Citato da 3-3-6-a-1, 3-3-6-f-2]

- XI. Terzo e 10 sulle B-45. Il QB A12 corre per un primo down sulle B-15. Dopo che la palla è stata dichiarata morta ed è stata posizionata dal Back Judge, l'Umpire nota che B55 sta manifestando i segni e i sintomi di una commozione cerebrale (vedi Appendice C). **DECISIONE:** Gli arbitri fermeranno immediatamente la partita per un timeout per infortunio per assicurare che B55 sia valutato immediatamente dal personale sanitario appropriato. Alla Squadra B non sarà caricato un timeout. [Citato da 3-3-6-a-1, 3-3-6-f-2]
- XII. Terzo e 10 sulle B-30. La Squadra A si schiera per un potenziale field goal della vittoria con 0:04 rimanenti sul game clock fermo. La Squadra B ha 3 timeout rimanenti e chiama un timeout appena prima dello snap per congelare il kicker ("ice the kicker" NdT). Entrambe le squadre ritornano in posizione e il Referee segnala che la palla è di nuovo in gioco. Prima dello snap, B75 che è in posizione, cade a terra infortunato. **DECISIONE:** B75 manifesta un infortunio dopo che la palla è stata posizionata, ma non sono permessi timeout di squadra consecutivi nello stesso periodo di palla morta. La Squadra B sarà sanzionata con una penalità di 5 yard per delay of game, e sarà terzo e 5 sulle B-25. [Citato da 3-3-6-a-1, 3-3-6-f-2]
- XIII. Terzo e 10 sulle B-30. Verso la fine del 4° quarto, la Squadra A completa un lancio nel mezzo e A88 viene placcato in campo sulle B-15 per un primo down. A88 rimane a terra e il Referee dichiara un timeout arbitrale per infortunio. Ci sono (a) 0:05 sul game clock; (b) 0:15 sul game clock. **DECISIONE:** In (a), la Squadra B ha l'opzione di un 10-second runoff. La Squadra A può evitare il runoff se ha un timeout di squadra rimanente. La partita è finita se viene esercitata l'opzione del 10-second runoff. In (b), non c'è l'opzione per un 10-second runoff. Il cronometro partirà al segnale del Referee a seguito del timeout per infortunio. [Citato da 3-3-6-f-2, 3-3-6-f]
- XIV. Terzo e 10 sulle B-30. Verso la fine del 4° quarto, la Squadra A completa un lancio nel mezzo e A88 viene placcato in campo sulle B-15 per un primo down. Allo snap, (a) la Squadra B aveva 12 giocatori in campo; (b) la formazione della Squadra A non era legale; (c) il casco di A77 si è sfilato durante l'azione (non come diretta conseguenza di un fallo di un avversario). A88 rimane a terra e il Referee dichiara un timeout per infortunio. Rimangono 0:05 sul game clock. **DECISIONE:** In (a) non c'è l'opzione per un 10-second runoff poiché il timeout arbitrale include la gestione della Sostituzione Illegale della Squadra B; (b) non c'è l'opzione per un 10-second runoff poiché il timeout arbitrale include la gestione della Formazione Illegale della Squadra A; (c) la Squadra B ha l'opzione di un 10-second runoff. La Squadra A può evitare il runoff se ha un timeout di squadra rimanente. La partita è finita se viene esercitata l'opzione del 10-second runoff. [Citato da 3-3-6-f-2, 3-3-6-f]
- XV. Terzo e 10 sulle B-30. Verso la fine del 4° quarto, il lancio della Squadra A è (a) completo e A88 corre fuori dal campo sulle B-15 per un primo down; (b) è incompleto. A88 rimane a terra e il Referee dichiara un timeout per infortunio. Rimangono 0:05 sul game clock. **DECISIONE:** Non c'è l'opzione per un 10-second runoff poiché (a) il portatore di palla è fuori dal campo fermando il game clock; (b) il lancio è incompleto fermando il game clock. [Citato da 3-3-6-f-2, 3-3-6-f]
- XVI. Terzo e 10 sulle B-30. Verso la fine del 4° quarto, la Squadra A completa un lancio nel mezzo e A88 viene placcato in campo sulle B-15 per un primo down. B27 rimane a terra e il Referee dichiara un timeout arbitrale per infortunio. Ci sono (a) 0:05 sul game clock; (b) 0:15 sul game clock. **DECISIONE:** In (a), la Squadra A ha l'opzione di un 10-second runoff, che può declinare e il game clock partirà allo snap. In (b), non c'è l'opzione per un 10-second runoff. Il game clock partirà al segnale del Referee a seguito del timeout per infortunio. [Citato da 3-3-6-f-2, 3-3-6-f]
- XVII. Un'azione termina in campo con 1:03 da giocare nel 4° quarto e il game clock continua a correre. Cinque secondi dopo, un arbitro vede un giocatore infortunato e ferma il tempo. **DECISIONE:** L'opzione di 10 second runoff si può applicare perché il tempo è stato fermato per l'infortunio e con meno di due minuti da giocare. Il momento in cui l'azione è terminata non è rilevante a meno che il game clock non avesse dovuto essere fermato allora. [Citato da 3-3-6-f-2]
- XVIII. 1 e 10 a metà campo con 0:59 da giocare nel quarto quarto. A34 guadagna 5 yard nell'azione di gioco e viene placcato in campo. Durante l'azione, A78 viene sanzionato per un holding e B99 riporta un infortunio. **DECISIONE:** Il play clock viene impostato a 25 secondi poiché il game clock è stato fermato sia per amministrare la penalità che per l'infortunio di B99. Non c'è l'opzione per il 10 second runoff. [Citato da 3-3-6-f-2, 3-4-6-a]
- XIX. 1 e 10 a metà campo con 0:59 da giocare nel quarto quarto. A34 guadagna 5 yard nell'azione di gioco e viene placcato in campo. Durante l'azione, A78 perde il casco e B99 riporta un infortunio. **DECISIONE:** Il play clock viene impostato a 40 secondi poiché il game clock è stato fermato per l'infortunio o la perdita del casco da parte di giocatori di entrambe le squadre. Non c'è l'opzione per il 10 second runoff. [Citato da 3-3-6-f-2, 3-4-6-d]

XX. 1 e 10 a metà campo con 0:59 da giocare nel quarto quarto. A34 guadagna 5 yard nell'azione di gioco e viene placcato in campo da B56 che afferra, gira e tira il facemask di A34, che perde il casco. B99 riporta un infortunio. **DECISIONE:** Il play clock viene impostato a 25 secondi poiché il game clock è stato fermato per amministrare la penalità, in aggiunta alla perdita del casco di A34 e per l'infortunio di B99. Non c'è l'opzione per il 10 second runoff. A causa del fallo che ha coinvolto il casco, A34 può giocare l'azione successiva. [Citato da 3-3-10-a, 3-3-6-f-2, 3-4-6-a]

### Timeout per Violazione

ARTICOLO 7. Per non aver rispettato la Regola 1-4-5-c-2, verrà attribuito un timeout di squadra (Regola 3-4-2-b-2).

### Durata dei Timeout

ARTICOLO 8. a. Un timeout completo caricato a una squadra, richiesto da un qualsiasi giocatore o dall'head coach, dura un minuto, più 5 secondi di annuncio del Referee e l'intervallo di 25 secondi del play clock (**Eccezione:** Regola 3-3-4-e-3).

- b. Gli altri timeout non potranno essere più lunghi di quanto il Referee ritenga necessario per completare il motivo per cui sono stati richiesti, inclusi i timeout per radio e TV, ma ogni timeout potrà essere allungato a discrezione del Referee a beneficio di un giocatore infortunato (Riferirsi all'Appendice A per le linee guida che gli arbitri devono seguire durante un serio infortunio di un giocatore in campo).
- c. Se la squadra alla quale viene caricato completo un timeout di un minuto e 30 secondi vuole riprendere il gioco prima che sia passato un minuto e la squadra avversaria è pronta, il Referee dichiarerà la palla ready-for-play.
- d. La lunghezza dei timeout chiamati dal Referee dipende dalle circostanze di ogni timeout.
- e. Le scelte sulle penalità devono essere effettuate prima che venga caricato un timeout di squadra.
- f. L'intervallo dopo una safety, una try o un field goal che ha avuto successo non sarà più lungo di un minuto. Può essere esteso per la radio o la televisione.

### Avvisi del Referee

ARTICOLO 9. Durante un timeout di squadra (Regola 3-3-8-a) il Referee avviserà entrambe le squadre dopo che è trascorso un minuto. Cinque secondi più tardi il Referee dichiarerà la palla ready-for-play.

- a. Quando è caricato a una squadra il terzo timeout del tempo in corso, il Referee avviserà il capitano in campo e l'head coach di quella squadra. X
- b. Se un cronometro da stadio non è il game clock ufficiale in qualunque momento dopo il two-minute warning nel secondo e quarto quarto, il Referee o un suo delegato avviserà i capitani in campo e gli head coach di entrambe le squadre del tempo di gioco rimasto ogni volta che il cronometro verrà fermato secondo le regole. Inoltre, in queste condizioni, un rappresentante della squadra può uscire dalla Team Area e muoversi lungo la linea di delimitazione per chiedere informazioni in relazione al tempo rimasto.

### Casco Sfilato - Timeout

ARTICOLO 10. a. Se a un giocatore si sfilava completamente il casco durante il gioco, tranne che come conseguenza diretta di un fallo da parte di un avversario, il giocatore deve lasciare il campo per un down. Il game clock si fermerà alla fine del down. Il giocatore potrà rimanere in campo se alla sua squadra viene accordato un timeout di squadra. (D.A 3-3-6-XX)

- b. Quando la perdita del casco è la sola ragione per fermare il tempo, tranne che per un infortunio

del giocatore o di un suo compagno di squadra (Regole 3-3-5), si applicano le seguenti condizioni (D.A 3-3-10-I-III):

1. Il play clock verrà settato a 25 secondi se è un giocatore dell'attacco e a 40 secondi se è un giocatore della difesa o giocatori di entrambe le squadre tranne che dopo un timeout di squadra o quando la partita viene fermata per il two-minute warning. Se il game clock è stato fermato anche per qualsiasi altra ragione elencata nella Regola 3-2-4-c, il play clock verrà impostato a 25 secondi. Prima del two-minute warning nel secondo e nel quarto quarto, il game clock partirà al segnale del Referee.
  2. *10 second runoff*. Se in qualunque momento dopo il two-minute warning nel secondo e quarto quarto il tempo si è fermato a causa di uno o più giocatori di una sola squadra, l'avversario ha l'opzione di sottrarre 10 secondi dal game clock, a meno che il casco non si sia sfilato per diretta conseguenza del fallo di un avversario. Si applica la Regola 3-4-6. (D.A 3-3-10-IV e V) (D.A 3-4-4-VI)
- c. Se il portatore di palla perde il casco come descritto nel paragrafo a (qui sopra) la palla diventa morta (Regola 4-1-3-q). Se il giocatore non è il portatore di palla, la palla rimane viva, ma egli non deve continuare a partecipare al gioco oltre all'immediata azione in cui è coinvolto. Continuare a giocare comporta un fallo personale (Regola 9-1-17). Per definizione questo giocatore è palesemente fuori dal gioco (Regola 9-1-12-b).
- d. Un giocatore che si toglie intenzionalmente il casco durante il down commette un fallo di comportamento antisportivo (Regola 9-2-1-a-1-i).

#### Decisioni Approvate 3-3-10

- I. Dopo che la palla è morta, A55 blocca B33 all'altezza della sua cintura, buttandolo a terra. Non appena B33 colpisce il terreno perde il casco. **DECISIONE:** Fallo a palla morta di A55, 15 yard di penalità dal punto successivo. B33 non può giocare il down successivo poiché ha perso il casco durante il gioco e questo non è stato provocato da un fallo sul casco. B33 può rimanere in campo per il down successivo se la sua squadra chiama un timeout. [Citato da 3-3-10-b]
- II. Verso la fine del primo quarto il portatore di palla A22 viene legalmente placcato e perde completamente il casco subito dopo che la sua schiena tocca terra. Il game clock segna 0:00. **DECISIONE:** A22 non può giocare il down successivo, che sarà il primo down del secondo quarto. Il casco di A22 è stato perso durante il gioco e non come conseguenza di un fallo sul casco della Squadra B. Comunque, A22 può giocare il down successivo se la Squadra A chiama un timeout. [Citato da 3-3-10-b]
- III. Durante un down A22 perde il casco (non c'è stato un fallo che coinvolga il suo casco da parte della difesa) e B77 va a terra per un infortunio. Il portatore di palla è placcato in campo. Quando il tempo viene fermato il game clock segna 0:58 nel quarto quarto. **DECISIONE:** A meno che la Squadra A non chiami un timeout, A22 deve lasciare il campo per il down successivo. Il play clock è impostato a 40 secondi, per l'infortunio del difensore, invece che a 25 per il fatto che un giocatore dell'attacco ha perso il casco. Non c'è l'opzione per il 10 second runoff perché il tempo è stato fermato sia per il casco perso che per l'infortunio, e questo è relativo a due giocatori avversari. [Citato da 3-3-10-b]
- IV. Durante il down A22 perde il casco (non c'è stato un fallo che coinvolga il suo casco da parte della difesa) e A45 va a terra per un infortunio. Il portatore di palla viene placcato in campo. Quando il tempo viene fermato riporta 0:58 nel quarto quarto. **DECISIONE:** Poiché l'infortunio ed il casco perso sono relativi a due giocatori della stessa squadra, c'è l'opzione per il 10 second runoff. La Squadra A può lasciare A22 in campo ed evitare il 10 second runoff chiamando un unico timeout.
- V. Durante un gioco di corsa che termina in campo, un linebacker perde completamente il casco. Quando la palla viene dichiarata morta il game clock viene fermato e registra 0:45 da giocare nel secondo quarto. **DECISIONE:** Il play clock viene settato sui 40 secondi. La Squadra A ha l'opzione di sottrarre 10 secondi dal game clock. Se la Squadra A esercita questa opzione, a meno che alla Squadra B non venga caricato un timeout, il game clock verrà settato a 0:35 e partirà al segnale del Referee. Se la Squadra B utilizza un timeout per evitare il 10 second runoff, il game clock rimarrà a 0:45, il play clock verrà settato a 25 secondi e partirà al segnale del Referee, mentre il game clock partirà allo snap. [Citato da 3-3-10-b-2]

## SEZIONE 4. Delay e Tattiche di Gestione del Tempo

### Ritardo nell'Inizio di un Tempo

ARTICOLO 1. a. Ogni squadra dovrà avere i suoi giocatori in campo pronti per l'inizio del gioco all'orario prestabilito per l'inizio di ognuno dei due tempi. Quando entrambe le squadre si rifiutano di entrare in campo per prime per l'inizio di un tempo, la squadra di casa dovrà entrare per prima.

**PENALITÀ – 15 yard dal punto successivo [S21: DSH].**

b. L'organizzatore della gara è responsabile per lo sgombero del rettangolo di gioco e delle end zone all'inizio di ogni tempo, in modo che i periodi possano avere inizio all'orario previsto. Le bande musicali, i discorsi, le presentazioni, i saluti e tutte le manifestazioni similari sono sotto diretta responsabilità dell'organizzatore della gara ed è obbligatorio che la partita inizi all'orario previsto.

**PENALITÀ – 10 yard dal punto successivo [S21: DSH].**

(*Eccezione:* Il Referee può cancellare la penalità se le cause del ritardo sono al di fuori del controllo dell'organizzatore della gara).

### Delay of Game Illegale

ARTICOLO 2. a. Gli arbitri renderanno la palla ready-for-play in modo costante durante tutta la partita. Il play clock partirà il suo conteggio a scalare da 40 o 25 secondi per regolamento, a seconda delle circostanze. Si ha un fallo per delay of game se il play clock va a :00 prima che la palla sia messa in gioco (Regola 3-2-4).

b. Il delay of game illegale include inoltre:

1. Avanzare deliberatamente la palla dopo che è stata dichiarata morta.
2. Una squadra che ha esaurito i suoi tre timeout e commette un'infrazione alle Regole 1-4-5-c-2 oppure 3-3-4-e-infrazione.
3. Quando una squadra non è pronta a giocare dopo l'intervallo tra i periodi (che non sia l'halftime), dopo una segnatura, dopo un timeout di squadra, per radio o televisione, o in qualunque altro caso in cui il Referee ordini di mettere in gioco la palla. (**D.A 3-4-2-I**)
4. Tattiche verbali della difesa atte a disturbare i segnali dell'attacco (Regola 7-1-5-a-5).
5. Azioni difensive messe in atto con lo scopo di causare una falsa partenza (Regola 7-1-5-a-4).
6. Mettere la palla in gioco prima che sia stata dichiarata ready-for-play (Regola 4-1-4).
7. Sideline interference (Regola 9-2-5).
8. Azioni chiaramente progettate per ritardare gli arbitri dal rendere la palla ready-for-play (**D.A 3-4-2-II**).

**PENALITÀ – Fallo a palla morta. Cinque yard dal punto successivo [S7 e S21: DOG/DOD].**

### Decisioni Approvate 3-4-2

- I. Dopo un qualsiasi timeout, una delle squadre non è ready-for-play. **DECISIONE:** Delay of game illegale. Penalità – cinque yard dal punto successivo. [*Citato da 3-4-2-b-3*]
- II. In un gioco di corsa verso la fine del tempo, un portatore di palla della Squadra A viene placcato in campo. I giocatori della Squadra B rallentano deliberatamente la procedura di togliersi dal mucchio in un ovvio tentativo di far consumare il tempo ed evitare che gli arbitri possano rendere la palla ready-for-play. **DECISIONE:** Fallo di delay of game per la Squadra B. Penalità – cinque yard dal punto successivo. Il game clock partirà allo snap (Regola 3-4-3). [*Citato da 3-4-2-b-8*]

### Tattiche Scorrette di Gestione del Tempo

ARTICOLO 3. Il Referee ha ampia autorità sul tempo di gara.

a. Il Referee può fermare o far ripartire il game clock o il play clock ogni qualvolta ritenga che una

delle due squadre consumi o risparmi tempo con tattiche ovviamente scorrette. Ciò può includere far ripartire il cronometro allo snap se il fallo è stato commesso dalla squadra in vantaggio nel punteggio. Come linea guida, i Referee dovrebbero prendere in considerazione questa regola quando mancano meno di cinque minuti nel secondo o nel quarto quarto.

- b. Se il game clock viene fermato per completare la penalità per un fallo commesso dalla squadra in vantaggio nel punteggio (o entrambe le squadre qualora il punteggio sia in parità) in qualunque momento dopo il two-minute warning nel secondo o quarto quarto e il tempo dovrebbe ripartire da regolamento al segnale del Referee, il game clock potrà essere fatto ripartire allo snap, a scelta della squadra che ha subito il fallo. Il game clock partirà al ready-for-play dopo che la Squadra A effettua un lancio illegale in avanti o un lancio all'indietro che serve a risparmiare tempo (Regola 3-3-2-e-14). **(D.A 3-4-3-I-VII)**
- c. Se un giocatore si infortuna o perde completamente il casco durante il gioco in un'azione in cui il tempo viene fermato temporaneamente per un primo down, e il tempo viene fermato con 10 secondi o meno rimanenti nel secondo o nel quarto quarto, la squadra avversaria ha l'opzione del 10 second runoff. Il 10 second runoff può essere evitato con l'uso di un timeout di squadra se disponibile.

#### Decisioni Approvate 3-4-3

- I. Nel tentativo di consumare tempo nel quarto periodo, la Squadra A si ferma e fa scadere il conteggio del play clock. **DECISIONE:** Fallo per delay of game. Penalità – Cinque yard dal punto successivo. Il tempo di partita partirà allo snap. [Citato da 3-4-3]
- II. Dopo il two-minute warning nel quarto quarto e col il tempo che corre, la squadra B non ha più timeout a disposizione. Nel tentativo di conservare il tempo, B77 attraversa la neutral zone e tocca un giocatore della squadra A. **DECISIONE:** Fallo a palla morta. Penalità – Cinque yard dal punto successivo. Poiché questa azione è avvenuta dopo il two-minute warning, questo fallo rientra nella regola del 10 second runoff (Regola 3-4-4). [Citato da 3-4-3]
- III. Dopo il two-minute warning nel quarto quarto e col il tempo che corre, la squadra B non ha più timeout a disposizione. Il portatore di palla A12 effettua un lancio all'indietro fuori campo da dietro o oltre la neutral zone, per conservare tempo. **DECISIONE:** Penalità – Cinque yard dal punto del fallo e perdita del down. Poiché questa azione è avvenuta dopo il two-minute warning, questo fallo rientra nella regola del 10 second runoff. (Regola 3-4-4). [Citato da 3-4-3-b, 7-2-1 Penalità]
- IV. Un portatore di palla effettua un lancio in avanti incompleto mentre si trova oltre la neutral zone, per conservare tempo. **DECISIONE:** Penalità – Cinque yard dal punto del fallo e perdita del down. Il tempo partirà al segnale di ready-for-play (Regola 7-3-2 Penalità). Nota: Se l'azione avviene in qualunque momento dopo il two-minute warning, questo fallo rientra nella regola del 10 second runoff. (Regola 3-4-4). [Citato da 3-4-3, 7-3-2 Penalità]
- V. Alla fine del quarto quarto la Squadra A, indietro nel punteggio di 4 punti, sta giocando per una potenziale segnatura. Dopo un gioco di corsa nel quale il portatore di palla viene placcato in campo, i giocatori della Squadra B stanno deliberatamente e chiaramente rallentando l'azione impedendogli di rimettersi in piedi, oppure stanno impiegando altre tattiche per impedire che gli arbitri rendano la palla ready-for-play. **DECISIONE:** Fallo a palla morta contro la Squadra B, delay of game. Quando la palla è ready-for-play, il Referee farà partire il cronometro dei 25 secondi, mentre il game clock partirà allo snap. [Citato da 3-4-3-b]
- VI. Secondo e 7 sulle A-25. La Squadra A è in vantaggio nel punteggio verso la fine del secondo periodo. Quando il portatore di palla A22 viene placcato nel campo di gioco, il game clock segna 1:47. L'umpire comunica al Referee che ha lanciato una flag per un holding commesso dallo snapper A55. Durante il gioco, A22 ha guadagnato (a) tre yard; (b) nove yard. **DECISIONE:** In entrambi i casi (a) e (b), dopo l'applicazione della penalità, il game clock partirà allo snap o al segnale del Referee a seconda della scelta della squadra B. [Citato da 3-4-3-b]
- VII. La squadra B è in vantaggio, e il game clock sta correndo con meno di 2 minuti da giocare al termine del primo o del secondo tempo. A palla morta, A65 e B50 vengono sanzionati per un fallo di comportamento antisportivo. **DECISIONE:** Il game clock riparte al ready-for-play. Poiché entrambe le squadre hanno commesso un fallo, la squadra A non ha l'opzione di far ripartire il game clock allo snap. [Citato da 3-4-3-b] [Citato da 3-4-6-d]

## 10 second runoff dal Game Clock – Fallo

ARTICOLO 4. a. Con il game clock che corre e in qualunque momento dopo il two-minute warning nel secondo o nel quarto quarto, prima di un cambio di possesso di squadra, se una delle due squadre commette un fallo che fa fermare il tempo e la penalità per il fallo viene accettata, il Referee può sottrarre 10 secondi dal game clock a scelta della squadra che ha subito il fallo. I falli che rientrano in questa categoria includono ma non sono limitati a:

1. Qualsiasi fallo che prevenga lo snap (es. falsa partenza, encroachment, offside della difesa con contatto nella neutral zone, ecc.); **(D.A 3-4-4-I-III;V)**
2. Intentional grounding per fermare il tempo; **(D.A 3-4-4-VII)**
3. Lancio illegale in avanti incompleto;
4. Lancio all'indietro fuori dal campo per fermare il tempo;
5. Ogni altro fallo commesso con l'intenzione di fermare il tempo.

La squadra che subisce il fallo può accettare l'applicazione delle yard di penalità e declinare il 10 second runoff. Se l'applicazione delle yard di penalità viene declinata, il 10 second runoff viene declinato per regolamento.

b. Le procedure per il 10 second runoff sono specificate nella Regola 3-4-6.

### Decisioni Approvate 3-4-4

- I. Secondo e 10 sulle B-30. Il game clock sta correndo nel secondo tempo. La Squadra A è dietro di due nel punteggio e non ha più timeout. Dopo che la palla è ready-for-play il lineman A66 commette una falsa partenza, e quando gli arbitri fermano il tempo mancano (a) 13 secondi; (b) 8 secondi. La Squadra B accetta le yard di penalità e la sottrazione del tempo. **DECISIONE:** (a) Cinque yard di penalità e 10 secondi sottratti dal game clock, che viene impostato a 3 secondi. Secondo e 15 sulle B-35. Il tempo parte al segnale del Referee. (b) La partita è finita. La Squadra B ha vinto. *[Citato da 3-4-4-a-1]*
- II. Secondo e 10 sulle B-30. Il game clock sta correndo nel secondo tempo. La Squadra A è dietro di due nel punteggio e non ha più timeout. Allo snap la Squadra A ha cinque uomini nel backfield. A22 porta la palla per un guadagno di tre yard fino alle B-27. Quando la palla viene dichiarata morta il game clock riporta (a) 13 secondi; (b) 8 secondi. **DECISIONE:** (a) e (b) Cinque yard di penalità per formazione illegale. Secondo e 15 sulle B-35. Poiché la formazione illegale non fa fermare il tempo, non si applica il 10 second runoff. Dopo che la penalità viene amministrata, il game clock parte al segnale del Referee.
- III. La Squadra A conduce per 24-21 con meno di un minuto da giocare e il game clock sta correndo. Con la palla ready-for-play per un terzo e sette sulle B-35, il tackle B55 salta attraverso la neutral zone ed entra in contatto con A77. Gli arbitri fermano il gioco con il game clock che indica 0:38 da giocare. La Squadra B non ha più timeout. **DECISIONE:** Offside contro la Squadra B. Cinque yard di penalità e 10 second runoff dal game clock. Il game clock viene impostato a 0:28. Terzo e due sulle B-30. Il tempo partirà al segnale del Referee.
- IV. Quarto periodo con il tempo che corre. Secondo e cinque sulle B-20. Il tackle B77 è nella neutral zone al momento dello snap, ma non è in contatto con nessun avversario. Il QB A12 esegue un roll out per effettuare il lancio, corre fino alle B17 ed effettua un lancio in avanti, che finisce incompleto. Il game clock riporta 0:15. **DECISIONE:** Lancio illegale in avanti della Squadra A e offside della Squadra B. Offset dei falli. Non c'è il 10 second runoff. Secondo e 5 sulle B-20. Il game clock rimane a 15 secondi e riparte allo snap. *[Citato da 3-4-6-d]*
- V. Secondo e 10 sulle B-30 con il game clock che corre e la Squadra A che è indietro nel punteggio. La guardia A66 è in stanche a tre punti, sbaglia il conteggio dello snap e si lancia in avanti, commettendo falsa partenza. A questo punto B77 commette un fallo personale o un comportamento antisportivo a palla morta. Il game clock viene fermato con 8 secondi da giocare. Questo succede: (a) nel quarto quarto, (b) nel secondo quarto **DECISIONE:** (a) La partita è finita perché la Squadra B accetta il 10 second runoff associato con la falsa partenza. Di conseguenza la penalità per il fallo a palla morta di B77 non viene applicata. (b) Il tempo è finito perché la Squadra B accetta il 10 second runoff associato con la falsa partenza. A causa del 10 second runoff, per interpretazione, il fallo a palla morta della Squadra B è stato commesso dopo la fine del tempo, e la sua penalità viene quindi riportata al secondo tempo. In entrambi i casi (a) e (b), la Squadra A può evitare il 10 second runoff utilizzando un timeout che abbia disponibile. In quel caso la penalità per il fallo di B77 viene applicata subito, dando alla Squadra A un primo e 10 sulle

B-20 dopo l'applicazione di entrambe le penalità. Nel caso in cui questo sia il secondo fallo per comportamento antisportivo di B77, egli viene espulso. [Citato da 3-4-4-a-1]

- VI. Nel secondo quarto con il punteggio in parità, allo snap il game clock segna 0:45. Durante l'azione, A55 perde il casco. Al tackle destro A77 viene lanciata una flag per holding. Il portatore di palla viene placcato in campo, corto sulla line to gain. **DECISIONE:** A55 deve uscire dal campo per un down. Non c'è l'opzione per il 10 second runoff, perché alla fine dell'azione il game clock è stato fermato sia per il casco sfilato che per l'amministrazione della penalità per l'holding. Il play clock verrà impostato a 25 secondi e il game clock partirà al ready-for-play o allo snap a scelta della squadra che ha subito il fallo. (Regola 3-3-10) [Citato da 3-3-10-b-2]
- VII. Secondo e 7 sulle A-5 verso la fine del secondo quarto. Il quarterback A11 arretra per lanciare e va in scramble nella sua end zone mentre cerca di trovare un ricevitore libero. Mentre sta per essere placcato in end zone, A11 lancia la palla in avanti a terra in un'area in cui non ci sono ricevitori eleggibili. Il Referee lancia una flag per intentional grounding. Quando la palla muore, il game clock segna 0:18. La squadra B accetta la penalità. **DECISIONE:** La penalità comporta una safety e la squadra A effettuerà in kickoff dalle A-20. La squadra B ha l'opzione del 10 second runoff. Se la squadra B accetta il 10 second runoff, il game clock viene impostato su 0:08 e parte al segnale del Referee. Se la squadra B rifiuta il 10 second runoff, il game clock rimane a 0:18 e parte quando la palla calciata viene toccata legalmente in campo. [Citato da 3-4-4-a-2]

### Riassunto del 10 second runoff

ARTICOLO 5. Quello che segue è un riassunto di quando il processo del 10 second runoff entra in vigore:

- a. Timeout per infortunio (Regola 3-3-5-f)
- b. Timeout per perdita del casco (Regola 3-3-9-b-2)
- c. Falli
- d. Video review (Regola 12-2-4-c-3, NON in vigore nelle gare FIDAF)

### 10 second runoff dal Game Clock – Procedure Comuni

- ARTICOLO 6. a. La regola del 10 second runoff si applica solo se il game clock sta correndo quando avviene l'evento e l'evento provoca l'arresto del game clock. (D.A 3-3-6-XVII e XX)
- b. Se vengono sottratti i 10 secondi, il game clock partirà al segnale del Referee. Se non vengono sottratti i 10 secondi, il game clock partirà allo snap.
- NOTA: Questa regola ha precedenza sulla Regola 3-3-2-f (lo snap ha precedenza sul segnale del Referee) ma non sulla Regola 3-3-2-g (running clock). (D.A 3-3-2-VIII)
- c. Se la squadra che ha causato l'evento ha ancora un timeout di squadra può usarlo per evitare il 10 second runoff. In questo caso il game clock partirà allo snap dopo il timeout.
- d. Il 10 second runoff non si applica quando entrambe le squadre sono ugualmente responsabili per l'arresto del cronometro (es. offset di falli, o giocatori infortunati o che abbiano perso il casco di entrambe le squadre). (D.A 3-4-4-IV) (D.A 3-3-6-XIX) (D.A 3-4-3-VII)

## SEZIONE 5. Sostituzioni

### Procedure per le Sostituzioni

ARTICOLO 1. Un qualsiasi numero di sostituti legali può entrare in campo per entrambe le squadre tra i periodi, dopo una segnatura o una try, o durante l'intervallo tra i down solo allo scopo di rimpiazzare un altro/i giocatore/i o per sopperire alla mancanza di un giocatore.

### Sostituzioni Legali

ARTICOLO 2. Un sostituto legale può rimpiazzare un giocatore o sopperire alla mancanza di un

giocatore, se nessuna delle seguenti restrizioni viene violata:

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

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

- c. 1. Un sostituto legale deve entrare in campo direttamente dalla propria Team Area, e un sostituto, un giocatore o un giocatore sostituito deve uscire dal campo dalla sideline più vicina alla propria Team Area e deve proseguire verso la sua Team Area.  
2. Un giocatore sostituito deve immediatamente lasciare il campo di gioco, incluse le end zone. Un giocatore sostituito che lascia l'huddle o la propria posizione entro tre secondi, dopo che il sostituto è diventato giocatore, viene considerato come se fosse uscito immediatamente.
- d. I sostituti che diventano giocatori (Regola 2-27-9) devono rimanere in gioco per almeno un down e i giocatori sostituiti devono restare fuori campo per almeno un down, eccetto che nell'intervallo tra i periodi, dopo una segnatura oppure quando viene caricato un timeout agli arbitri o a una squadra con l'eccezione di una palla viva fuori dal campo o dopo un lancio in avanti incompleto. **(D.A 3-5-2-III, IV e VI)**

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

- e. Quando la Squadra A manda in campo i suoi sostituti, gli arbitri non devono permettere l'esecuzione dello snap sino a che la Squadra B non ha avuto l'opportunità di eseguire delle sostituzioni. Durante una sostituzione o una sostituzione simulata, alla Squadra A è vietato correre velocemente verso la line of scrimmage con il chiaro tentativo di creare uno svantaggio alla difesa. Se la palla è ready-for-play, gli arbitri non permetteranno che venga effettuato lo snap fino a che la Squadra B ha sistemato i suoi sostituti in posizione e i giocatori sostituiti hanno lasciato il campo di gioco. La Squadra B deve reagire rapidamente con i suoi sostituti. **(D.A 3-5-2-II, V, VII-IX)**. Il privilegio della Squadra B di ritardare lo snap termina se:
  1. Non inizia il processo di sostituzione entro 3 secondi dall'ingresso in campo dell'ultimo sostituto della Squadra A.
  2. Qualsiasi giocatore sostituito non sta lasciando il campo rapidamente.
  3. Qualsiasi sostituto non sta entrando in campo rapidamente.

**PENALITÀ – [e] (Prima occorrenza) Fallo a palla morta. Delay of game alla Squadra B per non avere completato con rapidità le sue sostituzioni, oppure delay of game alla Squadra A per avere fatto scadere il play clock. Cinque yard dal punto successivo [S21: DOG]. Il Referee, quindi, avviserà l'head coach che qualsiasi altro uso di tale tattica porterà ad una penalità per comportamento antisportivo.**

**PENALITÀ – (Seconda occorrenza e successive) Fallo a palla morta, comportamento antisportivo di squadra. Un arbitro fischierà immediatamente. 15 yard dal punto successivo [S27: UC/UNS].**

#### **Decisioni Approvate 3-5-2**

- I. Un giocatore, in eccesso agli undici regolari in quel momento in campo, si sta chiaramente allontanando dal campo, ma non ha ancora raggiunto la sideline, quando la palla viene messa in gioco ed egli non interferisce col gioco o con i giocatori. **DECISIONE:** Penalità – Cinque yard dal punto precedente. *[Citato da 3-5-2-b]*
- II. Dopo un cambio di possesso di squadra o un qualsiasi timeout, la palla viene dichiarata ready-for-play. Quando la Squadra A ha completato la sua formazione offensiva, la Squadra B deve sistemare rapidamente i suoi giocatori. Alla Squadra B viene concesso il tempo per completare le sostituzioni. **DECISIONE:** Una delle due squadre è soggetta a un fallo di delay of game – la Squadra B per non avere completato le sue sostituzioni rapidamente (Regola 3-4-2-b-3) oppure la Squadra A per avere lasciato scadere i 25 secondi. Penalità – Cinque yard dal punto successivo. *[Citato da 3-5-2-e]*

- III. Al terzo down (non c'è cambio di possesso di squadra), il portatore di palla A27 va fuori campo oppure un lancio legale in avanti della Squadra A finisce incompleto. Durante l'intervallo fra i down, non ci sono altri timeout arbitrali. Prima dello snap del quarto down, il sostituto B75 entra in campo e quindi esce senza partecipare ad un'azione di gioco. **DECISIONE:** Fallo a palla morta. Penalità – Cinque yard dal punto precedente. [Citato da 3-5-2-d]
- IV. La Squadra A ha 11 giocatori nell'huddle. A81, sbagliando, pensa di essere stato sostituito e corre nella sua Team Area. Viene immediatamente rimandato indietro in campo e assume una posizione sulla line of scrimmage vicino alla sua sideline. Tutta la squadra è stata ferma per un secondo prima dello snap e non ci sono stati timeout arbitrali. **DECISIONE:** Fallo a palla morta. Il giocatore perde il suo status di partecipante quando entra nella sua Team Area mentre la palla è morta, per cui deve aderire alla regola delle sostituzioni. Penalità – Cinque yard dal punto successivo o 15 yard dal punto successivo, se giudicato una violazione alla regola 9-2-2-b. (Regole 3-5-2-d, 9-2-2-b). [Citato da 3-5-2d, 9-2-2-b]
- V. Dopo che la palla è stata dichiarata ready-for-play e quando l'umpire è nella sua posizione naturale, la Squadra A sostituisce velocemente alcuni giocatori, si ferma regolarmente per un secondo e poi viene effettuato lo snap. L'umpire (o centre judge) sta cercando di prevenire lo snap della palla per dare il tempo alla difesa di aggiustarsi, ma non riesce ad arrivare in tempo. **DECISIONE:** Il gioco viene fermato, il game clock viene fermato e viene consentito alla difesa di effettuare le sostituzioni in risposta alla sostituzione ritardata dell'attacco. La Squadra A viene penalizzata 5 yard per delay of game. Il play clock viene impostato a 25 secondi e fatto ripartire al segnale di ready-for-play. Il game clock partirà allo snap o al ready-for-play, in base al suo stato nel momento in cui è stato fermato. (vedere anche D.A. 9-2-3-I) [Citato da 3-5-2-e]
- VI. Dopo un down che risulta in un primo e 10 sulle B-40, undici giocatori della Squadra A, che si muovono in una no-huddle offense, vanno verso le loro rispettive posizioni per il gioco successivo. La palla è ready-for-play quando A22 corre in campo partendo dalla sua Team Area, e dopo essersi fermato all'altezza dei numeri, lui o il suo coach realizza che è il dodicesimo giocatore in campo. A22 allora si gira e torna verso la sua Team Area. Lo snap della palla non è ancora stato effettuato. **DECISIONE:** Fallo a palla morta per sostituzione illegale. Per interpretazione A22 è diventato un giocatore entrando in quello che è l'"huddle de-facto" della sua squadra e quindi deve rimanere in campo per un gioco. Cinque yard di penalità. La Squadra A giocherà un primo e 15 dalle B-45 (Regola 2-27-9-b). [Citato da 2-27-9-b, 3-5-2-d]
- VII. Verso la fine del primo tempo la Squadra A non ha più timeout. Un gioco di lancio su un terzo down finisce in campo sulle B-25 vicino al primo down, ma non oltre, e il game clock riporta 0:10. Dovendo giocare un quarto down e tre, la Squadra A manda immediatamente in campo la formazione per il field goal. **DECISIONE:** La Squadra B può ragionevolmente aspettarsi che la Squadra A tenti un field goal in questa situazione e dovrebbe avere la sua formazione di difesa sul field goal pronta ad entrare in campo. L'Umpire (o Centre Judge) non si metterà sulla palla, poiché non c'è nessun dubbio da parte della difesa su che tipo di gioco verrà effettuato dalla Squadra A. [Citato da 3-5-2-e]
- VIII. Verso la fine del primo tempo la Squadra A non ha più timeout. Un gioco di lancio su un terzo down finisce in campo sulle B-25 vicino al primo down, ma non oltre, e il game clock riporta 0:30. Dovendo giocare un quarto down e tre, la Squadra A non dà indicazioni su quale sarà il suo gioco successivo fino a che il cronometro raggiunge i 0:10. A quel punto manda in campo la formazione per il field goal e allora la Squadra B reagisce velocemente. **DECISIONE:** Il Referee inizia il processo di meccanica sostituzioni e l'Umpire(o Centre Judge) si muove sulla palla per prevenire lo snap. L'Umpire (o Centre Judge) si allontanerà dalla palla quando il Referee giudicherà che la Squadra B ha avuto un tempo adeguato a completare le sue sostituzioni. Se il cronometro arriva a 0:00 prima che lo snap della palla venga effettuato dopo che l'umpire (o Centre Judge) si è allontanato, il primo tempo è finito. [Citato da 3-5-2-e]
- IX. Primo e 10 dalle A-25. Verso la fine del 1° quarto, il portatore di palla A21 corre verso la sideline destra dove c'è la team area della sua squadra e viene colpito da B54 sulle A-30. A21 continua a correre in avanti e atterra con il corpo a terra sulle A-34 (a) appena dentro al campo; (b) appena fuori dal campo; (c) fuori campo dentro o vicino alla team area dopo aver attraversato la side line sulle A-34. Non ci sono altre sostituzioni per la squadra A. **DECISIONE:** La squadra A avrà un secondo e 1 dalle A-34. In (a), il game clock non si fermerà e il play clock sarà impostato a 40 secondi e avviato entro 1 secondo da quando la palla è dichiarata morta. La squadra A può effettuare lo snap della palla quando la palla è dichiarata ready-to-play. In (b), il game clock sarà fermato e riavviato al ready-to-play del Referee. Il play clock sarà impostato a 40 secondi e avviato entro 1 secondo da quando la palla è dichiarata morta. In (c), se il Referee ritiene che lo snapper sia in, vicino o in movimento verso la propria posizione sulla line of scrimmage, darà il segnale sostituzione in corso (Sup36) per comunicare al resto della crew di applicare le meccaniche che si applicano in caso di sostituzione dando alla squadra B l'opportunità di effettuare

una sostituzione. Quando i giocatori della squadra A entrano o si avvicinano alla propria team area al termine di un'azione, il Referee dovrà far applicare la stessa meccanica che si applica durante una sostituzione. *[Citato da 3-5-2-e]*

### Più di Undici Giocatori in Campo

ARTICOLO 3. a. La Squadra A non può sciogliere l'huddle con più di 11 giocatori e neppure avere più di 11 giocatori nell'huddle o in formazione per più di tre secondi. Gli arbitri dovranno fermare l'azione a prescindere da che lo snap della palla sia avvenuto o meno.

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

b. Alla Squadra B è consentito di avere per un tempo breve più di 11 giocatori in campo per anticipare la formazione dell'attacco, ma non potrà avere più di 11 giocatori in campo quando lo snap viene effettuato. L'infrazione viene trattata come fallo a palla viva. **(D.A 3-5-3-I-VII)**

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

**Dopo il two-minute warning in entrambi i tempi, se la Squadra B commette un fallo di sostituzione e 12 o più giocatori sono in campo e partecipano al down, gli arbitri penalizzeranno la Squadra B per il fallo e, a scelta della Squadra A, resetteranno il game clock al tempo che indicava al momento dello snap. Il game clock ripartirà quindi al prossimo snap. Se il 12° difensore stava tentando di uscire ma era ancora in campo allo snap e non ha avuto influenza sull'azione, allora verrà applicata la normale penalità per sostituzione senza aggiustamento del cronometro (D.A. 3-5-3:VIII-X)**

c. Quando la squadra A è in formazione, la Squadra B non può avere più di 11 giocatori nella sua formazione. Se il play clock arriva a :00 (o a :05 o meno e la Squadra A chiama un timeout) e la Squadra B ha più di 11 giocatori in campo, il fallo è contro la Squadra B

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

### Decisioni Approvate 3-5-3

- I. A33, un sostituto entrante, va in huddle o assume una posizione in una formazione e (a) dopo approssimativamente due secondi, A34 lascia l'huddle ed esce dal campo sulla sua sideline, oppure (b) dopo approssimativamente quattro secondi, A34 lascia l'huddle ed esce dal campo nella sua Team Area. **DECISIONE:** (a) Legale. (b) Fallo. *(Nota: Un giocatore uscente che lascia l'huddle o la sua posizione entro tre secondi viene considerato come essere uscito immediatamente.) [Citato da 3-5-3-b]*
- II. Terzo e cinque sulle B-35. La Squadra B ha 12 giocatori in formazione, e nessun giocatore della Squadra B sta provando a lasciare il campo quando la palla è ready-for-play. La Squadra A effettua lo snap e la corsa di A44 guadagna 3 yard. **DECISIONE:** Fallo a palla viva, primo e dieci per la Squadra A sulle B-30. *[Citato da 3-5-3-b]*
- III. La Squadra A ha 11 giocatori in huddle quando A27 si avvicina all'huddle (entro 10 yard) mentre questo si sta sciogliendo. **DECISIONE:** Fallo a palla morta. Penalità – Cinque yard dal punto successivo (Regola 2-27-9-a). *[Citato da 3-5-3-b]*
- IV. Terzo e cinque sulle B-35. La Squadra B ha 12 giocatori in formazione, e B44 si accorge che è il 12° giocatore in campo e sta provando a lasciare il campo. Quando lo snap viene effettuato, (a) B44 è in campo ma il suo prossimo passo lo porta fuori dal campo; o (b) B44 tocca fuori dal campo (sideline) appena prima dello snap. La Squadra A effettua lo snap e la corsa di A44 guadagna 3 yard. **DECISIONE:** (a) Fallo a palla viva, primo e dieci per la Squadra A sulle B-30. (b) Nessun fallo di B44, quarto e due sulle B-32. Per non essere considerato come 12° giocatore, B44 deve essere fuori dal campo. *[Citato da 3-5-3-b]*
- V. La Squadra A è in formazione per calciare un field goal e la Squadra B è in formazione con 11 giocatori. Appena prima dello snap della palla un 12° giocatore della Squadra B entra in campo. Lo snap della palla viene eseguito ed il kicker manda la palla tra i pali. **DECISIONE:** Fallo a palla viva. Cinque yard di penalità, dal punto precedente, o la Squadra A può accettare il risultato del gioco. *[Citato da 3-5-3-b]*
- VI. La Squadra A si allinea per una try dalle B-3. La Squadra B ha 11 giocatori nella sua formazione difensiva. Il 12° giocatore della Squadra B entra in campo correndo poco prima oppure al momento dello snap. A22 prende un handoff dal quarterback e (a) viene placcato sulla linea della una yard; o (b) porta la palla in

end zone. **DECISIONE:** Fallo a palla viva della Squadra B per sostituzione illegale. (a) Penalizzare la Squadra B di mezza distanza alla goal line e ripetere la try dalle B-1½. (b) La Squadra A declinerà la penalità perché la try ha avuto successo. [Citato da 3-5-3-b]

- VII. Terzo e cinque sulle B-35. La Squadra B ha 12 giocatori in formazione, e nessun giocatore della Squadra B sta provando a lasciare il campo. La palla è ready-for-play, entrambe le squadre sono in formazione e lo snap è imminente. Il quarterback A12, negli ultimi secondi del play clock, sta facendo fatica a leggere la difesa e (a) chiama un timeout; o (b) il play clock finisce. **DECISIONE:** Quando gli arbitri preposti contano 12 giocatori per la Squadra B, entrambe le squadre sono in formazione, nessun giocatore della Squadra B sta provando a lasciare il campo e lo snap è imminente, (a) la crew restituirà alla Squadra A il suo timeout e penalizzerà la Squadra B per sostituzione illegale. Primo e 10 sulle B-30 per la Squadra A; (b) nessun fallo per delay of game, penalizzare la Squadra B per sostituzione illegale. Primo e 10 sulle B-30 per la Squadra A. [Citato da 3-5-3-b]

- VIII. Primo e 10 sulle B-25. La Squadra A effettua lo snap con 12 secondi rimanenti sul game clock nel 4° quarto. Il QB A12 non trova ricevitori liberi, va in scramble fuori dalla tackle box e lancia la palla via oltre la neutral zone e l'azione termina con 6 secondi rimanenti. La difesa ha partecipato con 12 giocatori in campo. **DECISIONE:** Fallo della Squadra B per infrazione sulle sostituzioni. La penalità di 5 yard sarà applicata dal punto precedente. A scelta della Squadra A, il game clock sarà reimpostato a 0:12 e partirà allo snap. [Citato da 3-5-3 Penalità]

- IX. Primo e 10 sulle B-25. La Squadra A effettua lo snap con 12 secondi rimanenti sul game clock nel 4° quarto. Il QB A12 non trova ricevitori liberi, va in scramble fuori dalla tackle box e lancia la palla via oltre la neutral zone e l'azione termina con 6 secondi rimanenti. La difesa aveva 12 giocatori in campo allo snap ma B21 stava correndo per uscire dal campo e lo snap della palla è stato effettuato appena prima che B21 uscisse dal campo. **DECISIONE:** Fallo della Squadra B per infrazione sulle sostituzioni. La penalità di 5 yard sarà applicata dal punto precedente. Se B21 non ha avuto influenza sull'azione, non ci sarà aggiustamento del cronometro. [Citato da 3-5-3 Penalità]

- X. Primo e 10 sulle B-25. La Squadra A effettua lo snap con 12 secondi rimanenti sul game clock nel 4° quarto. Il QB A12 non trova ricevitori liberi, va in scramble fuori dalla tackle box e corre per 10 yard e viene messo a terra in campo e il cronometro viene fermato con 6 secondi rimanenti. La difesa ha partecipato con 12 giocatori in campo. **DECISIONE:** Fallo della Squadra B per infrazione sulle sostituzioni. Non c'è obbligo di accettare la penalità per avere il reset del cronometro. L'attacco può declinare la penalità di 5 yard e mantenere l'opzione di reimpostare il game clock a 0:12 e far partire il game clock al prossimo snap. [Citato da 3-5-3 Penalità]

# REGOLA 4

## Palla in Gioco, Palla Morta, Fuori Campo

### SEZIONE 1. Palla in Gioco - Palla Morta

#### Palla Morta che Diventa Viva

ARTICOLO 1. Dopo che una palla morta è ready-for-play, diventa una palla viva quando è legalmente messa in gioco con uno snap, oppure è calciata legalmente con un free kick. Lo snap della palla oppure il calcio di un free kick prima che la palla sia ready-for-play lascia la palla morta. **(D.A 2-16-4-I) (D.A 4-1-4-I e II) (D.A 7-1-3-IV) (D.A 7-1-5-I e II)**

#### Palla Viva che Diventa Morta

ARTICOLO 2. a. Una palla viva diventa palla morta secondo quanto previsto dalle regole, o quando un arbitro fischia (anche se intempestivamente) o segnala la palla morta in qualsiasi altro modo. **(D.A 4-2-1-II) (D.A 4-2-4-I)**

b. Se un arbitro fischia intempestivamente oppure segnala in altro modo la palla morta durante un down (Regole 4-1-3-k, 4-1-3-m e 4-1-3-n) **(D.A 4-1-2-I-VI):**

1. Quando la palla è in possesso di un giocatore, la squadra in possesso può scegliere di rimettere in gioco la palla nel punto in cui è stata dichiarata morta oppure di rigiocare il down.
2. Quando la palla è libera ("loose") per un fumble, un lancio all'indietro oppure per un lancio illegale, allora la squadra in possesso può scegliere di rimettere in gioco la palla nel punto in cui il possesso è stato perso oppure di rigiocare il down.

#### *Eccezioni:*

1. Regola 12.
2. Se la palla va fuori campo nell'azione immediatamente successiva al fischio intempestivo, allora la palla appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio o commesso il fumble, secondo la Regola 7-2-4.
3. Se c'è stata una chiara ricezione, recupero o intercetto di una palla libera ("loose") nell'azione immediatamente successiva al fischio intempestivo, allora la palla appartiene alla squadra che ne ha guadagnato il possesso nel punto del recupero e qualsiasi successivo avanzamento della palla è nullo. **(Eccezione: Regola 7-2-2-a Eccezioni)**
3. Durante un lancio legale in avanti oppure durante un free o scrimmage kick, allora la palla è riportata al punto precedente e il down è rigiocato.

#### *Eccezioni:*

1. Regola 12.
2. Se, nell'azione immediatamente successiva al fischio intempestivo, un lancio legale cade incompleto (Regola 7-3-7), un free kick esce fuori campo (Regola 6-2) o tocca terra sulla o dietro la goal line della squadra B (Regola 6-1-7), uno scrimmage kick esce fuori campo (Regola 6-3-7 o 6-3-8) o tocca terra sulla o dietro la goal line della squadra B (Regola 6-3-9), allora si applicano tali regole come se il fischio intempestivo non si fosse verificato.

3. Se c'è stata una chiara ricezione, recupero o intercetto di una palla libera (“loose”) nell'azione immediatamente successiva al fischio intempestivo, allora la palla appartiene alla squadra che ne ha guadagnato il possesso nel punto del recupero e qualsiasi successivo avanzamento della palla è nullo.
  4. Se uno scrimmage kick supera la neutral zone ed è intoccato dalla squadra B oltre la neutral zone, e se le Eccezioni 1-3 di cui sopra non si applicano e il punto dove finisce il calcio (Regola 2-25-9) è noto, la palla sarà morta ed apparterrà alla squadra B nel punto in cui il calcio è finito. × Se tale punto è dietro la neutral zone, il calcio ha superato la neutral zone, e dunque il postscrimmage kick sarà applicato se sono soddisfatte le richieste della regola 10-2-3. Nei tentativi di field goal, un field goal sarà segnato se saranno soddisfatti i requisiti della regola 8-4-1.
4. Quando la Squadra B ottiene il possesso in una try o durante un tempo supplementare, la try è conclusa o la serie di possesso dei tempi supplementari è finita.
- c. Se viene commesso un fallo o una violazione durante un gioco che termina con un fischio intempestivo, le penalità o il privilegio della violazione saranno amministrati come in qualunque altra situazione di gioco se non in conflitto con altre regole. **Qualsiasi fallo che avviene dopo il fischio intempestivo ma durante l'azione immediatamente successiva è trattato come un fallo a palla viva. (D.A 4-1-2-I e II)**
- d. Le disposizioni relative all'azione immediatamente successiva cessano se la palla non in possesso di un giocatore (i) tocca qualunque cosa in campo che non sia un giocatore, l'equipaggiamento di un giocatore, un arbitro, l'equipaggiamento di un arbitro oppure il terreno; (ii) diventa illegale mentre è in gioco; o (iii) entra in possesso di un arbitro.

#### Decisioni Approvate 4-1-2

- I. La Squadra A esegue un punt su un quarto e 15 sulle A-30. B44 è in posizione per ricevere il calcio. Tentando di ricevere la palla, B44 commette un muff sulle B-35. Il back judge fischia quando sembra che B44 abbia ricevuto la palla, ma la palla rotola sul terreno dopo il muff. A88 insegue la palla e nell'azione immediatamente successiva la recupera a terra sulle B-30. B22 ha commesso holding durante il calcio. **DECISIONE:** Fischio intempestivo. Si applica la regola 4-1-2-b-3 Eccezione 3. La Squadra A declina la penalità e avrà la palla sulle B-30, primo e 10. [Citato da 4-1-2-b, 4-1-2-c]
- II. La Squadra A esegue un punt su un quarto e 15 sulle A-30. B44 è in posizione per ricevere il calcio. Tentando di ricevere la palla B44 commette un muff sulle B-35. Il back judge fischia quando sembra che B44 abbia ricevuto la palla, ma la palla rotola sul terreno dopo il muff. La palla scompare in un mucchio di giocatori, e B22 ha commesso holding durante il calcio. **DECISIONE:** Fischio intempestivo. Dal momento che nessuno ha recuperato chiaramente il calcio, la palla viene riportata al punto precedente e viene applicata la penalità di 10 yard per holding. La squadra A mantiene il possesso della palla e giocherà un primo e 10 dalle A-40. [Citato da 4-1-2-b, 4-1-2-c]
- III. Primo e 10 sulle B-45. Il portatore di palla A22 viene placcato e sta cadendo a terra quando commette fumble. Un arbitro fischia intempestivamente. Giocatori di entrambe le squadre inseguono la palla e (a) B66 la recupera chiaramente a terra. (b) Non è chiaro quale giocatore la recuperi. **DECISIONE:** Fischio intempestivo. Si applica la regola 4-1-2-b-2 Eccezione 3. (a) Se viene stabilito che A22 ha perso il controllo della palla prima di essere considerato down, allora la palla spetta alla Squadra B nel punto in cui B66 l'ha recuperata. (b) Nel caso in cui non possa essere determinato quale squadra ha recuperato la palla, la Squadra A mantiene il possesso nel punto di palla morta, oppure può decidere di ripetere il down. [Citato da 4-1-2-b]
- IV. La Squadra A esegue un punt su un quarto e 15 sulle A-30. B44 è in posizione per ricevere il calcio. Tentando di ricevere la palla B44 commette un muff sulle B-35. Il back judge fischia quando sembra che B44 abbia ricevuto la palla, ma la palla rotola sul terreno dopo il muff. A88 insegue la palla e nell'azione immediatamente successiva la recupera a terra sulle B-30. **DECISIONE:** Fischio intempestivo. Si applica la regola 4-1-2-b-3 Eccezione 3. La Squadra A avrà la palla sulle B-30, primo e 10. [Citato da 4-1-2-b]
- V. La Squadra A esegue un punt su un quarto e 15 sulle A-30. B44 è in posizione per ricevere il calcio. Tentando di ricevere la palla B44 commette un muff sulle B-35. Il back judge fischia quando sembra che B44 abbia ricevuto la palla, ma la palla rotola sul terreno dopo il muff. La palla scompare in un mucchio di giocatori. **DECISIONE:** Fischio intempestivo. Dal momento che nessuno ha recuperato chiaramente la

palla, la palla viene considerata morta nel momento del fischio. Ripetere il down al punto precedente.  
[Citato da 4-1-2-b]

- VI. Cosa significa “segnala in altro modo la palla morta” nella Regola 4-1-2-b? **DECISIONE:** Significa che un arbitro esegue uno dei seguenti segnali: ferma il tempo (S3); touchdown/field goal (S5); safety (S6); palla morta (S7); lancio incompleto (S10). Un segnale interrotto prima che il segnale sia mantenuto o che l'arbitro abbia completato il movimento delle braccia non è considerato un segnale. Eventuali dichiarazioni verbali (ad esempio “la palla è morta” o simili) non vengono considerate un segnale di palla morta a meno che non siano precedute da un fischio. [Citato da 4-1-2-b]

### **Palla Dichiarata Morta**

ARTICOLO 3. Una palla viva diventa morta e un arbitro fischierà o la dichiarerà morta quando:

- a. Esce dal campo, se non si tratta di un calcio che realizza un field goal dopo aver toccato i pali o la traversa della porta, quando un portatore di palla è fuori campo oppure quando un portatore di palla è tenuto in modo tale che il suo massimo avanzamento sia stato fermato. Quando in dubbio, la palla è morta. (D.A 4-2-1-II) (D.A 4-1-3-IX-XI)
- b. Qualunque parte del corpo del portatore di palla, eccetto mani o piedi, tocca il terreno oppure quando il portatore di palla è placcato oppure cade per qualsiasi motivo e perde il possesso della palla nel contatto con il terreno con qualunque parte del suo corpo, eccetto mani o piedi. (**Eccezione:** La palla resta viva quando un giocatore della squadra in attacco ha simulato un calcio oppure allo snap è in posizione per calciare la palla tenuta in posizione per un place kick da un suo compagno di squadra. La palla può essere calciata, lanciata, consegnata oppure avanzata secondo le regole.) (D.A 4-1-3-I-II)
- c. Si verifica un touchdown, un touchback, una safety, un field goal oppure una try realizzata; oppure quando un free kick o uno scrimmage kick che non è toccato dalla Squadra B oltre la neutral zone tocca terra nella end zone della Squadra B. (D.A 6-3-9-I)
- d. Durante una try, si applica una delle regole di palla morta. (Regola 8-3-2-d-5).
- e. Un giocatore del kicking team prende oppure recupera un qualunque free kick oppure uno scrimmage kick che ha superato la neutral zone.
- f. Una palla calciata in un free kick oppure in uno scrimmage kick o qualsiasi altra palla libera (“loose”), si ferma in campo e nessun giocatore cerca di impossessarsene. (D.A 4-1-3-VI-VI)
- g. Uno scrimmage kick o un free kick sono presi oppure recuperati da un qualunque giocatore della squadra B dopo che un segnale valido o non valido di fair catch è stato fatto da un qualunque giocatore della squadra B; oppure quando viene fatto un segnale non valido di fair catch dopo una presa o un recupero da parte della Squadra B (Regole 2-8-1, 2-8-2 e 2-8-3).
- h. Viene effettuato un calcio di ritorno oppure viene calciato uno scrimmage kick oltre la neutral zone.
- i. Un lancio in avanti è giudicato incompleto.
- j. Prima di un cambio di possesso in un quarto down o in una try, un fumble della Squadra A viene recuperato da un giocatore della Squadra A diverso da quello che ha commesso il fumble (Regole 7-2-2-a, 7-2-2-b e 8-3-2-d-5).
- k. Una palla viva che non è in possesso di un giocatore tocca qualunque cosa in campo che non sia un giocatore, l'equipaggiamento di un giocatore, un arbitro, l'equipaggiamento di un arbitro, oppure il terreno (si applica quanto previsto in caso di fischio intempestivo).
- l. Avviene una ricezione simultanea oppure un recupero simultaneo di una palla viva.
- m. La palla diventa illegale mentre è in gioco (si applica quanto previsto in caso di fischio intempestivo).
- n. Un arbitro entra in possesso di una palla viva (si applica quanto previsto in caso di fischio intempestivo).

- o. Un portatore di palla finge di toccare il terreno con il ginocchio.
- p. Un ricevitore in volo, di una delle due squadre, è trattenuto in modo da impedirgli di ritornare a terra immediatamente. **(D.A 7-3-6-III)**
- q. Il portatore di palla perde completamente il casco.
- r. Quando il portatore di palla in maniera ovvia inizia, simula o fa finta di effettuare una scivolata piedi in avanti. **(D.A 4-1-3-III-IV)**
- s. Quando tutti i giocatori nelle vicinanze della palla smettono di giocare e/o credono che la palla sia morta. **(D.A 4-1-3-V, VII-IX)**

### Decisioni Approvate 4-1-3

- I. Mentre A1 sta controllando la palla per un place kick, la Squadra B gioca la palla (a) recuperando una palla vagante, (b) strappandola dalle mani di A1 oppure (c) battendola dalle sue mani. **DECISIONE:** (a), (b), e (c) La palla resta viva. Nel caso (c) il batting da parte della Squadra B è legale e risulta in un fumble. *[Citato da 2-11-1, 4-1-3-b]*
- II. La Squadra A è in formazione per un tentativo di field goal. Allo snap A22 è in posizione per eseguire un place kick con piede destro e A33 è in posizione di holder. Lo snap arriva a A33, che ha un ginocchio appoggiato a terra. Immediatamente dopo lo snap, A22 scatta verso la sua sinistra e verso la neutral zone e A33, ancora con il ginocchio appoggiato a terra, effettua un lancio in avanti verso A22, che riceve e supera la line to gain prima di essere placcato. **DECISIONE:** Gioco legale, perché allo snap A22 era in posizione per tentare un place kick. Primo e 10 per la Squadra A. *[Citato da 4-1-3-b]*
- III. Terzo e 10 sulle A-35. Il quarterback A11 corre verso destra e inizia una scivolata piedi in avanti rinunciando ad avanzare la palla. Quando inizia la scivolata il punto più avanzato della palla è sulle A-44 e quando si ferma il punto più avanzato della palla è sulle A-46. **DECISIONE:** Quarto e uno sulle A-44. La palla è morta nel suo punto più avanzato quando inizia la scivolata. *[Citato da 4-1-3-r]*
- IV. Terzo e 10 sulle B-40. Il Quarterback A11 riceve lo snap e corre verso destra. Non trovando alcun ricevitore libero, A12 decide di avanzare e corre. Dopo aver superato la line to gain, A12 rompe il passo come se stesse per scivolare coi piedi in avanti sulle B-27, resta in piedi e corre fino in touchdown. **DECISIONE:** La palla diventa morta nel punto in cui A12 simula o fa finta di iniziare una scivolata coi piedi in avanti. Un arbitro dovrebbe fischiare e dichiarare palla morta. La Squadra A giocherà un 1 e 10 sulle B-27. Una finta scivolata non è soggetta a review secondo la Regola 12-2-2. (non valida in Italia) *[Citato da 4-1-3-r]*
- V. B23 riceve un calcio, ma non lo avanza. Nessun giocatore della Squadra A prova a placcare B23. (i) B23 lascia la palla sul terreno e si allontana, (ii) lancia la palla ad un arbitro, o (iii) aspetta qualche secondo e poi avanza la palla. **DECISIONE:** La palla è dichiarata morta quando è chiaro che B23 non la avanzerà o è chiaro che la squadra A creda che il giocatore non la avanzerà (Regola 4-1-3-s). Nel (iii) un fallo per delay of game potrà essere assegnato. (Regola 3-4-2-b-1) *[Citato da 4-1-3-s]*
- VI. La Squadra A esegue un punt oltre la line of scrimmage e nessun giocatore della Squadra B tenta di prenderlo o recuperarlo. A40 tocca la palla e ne ferma il rotolamento, ma non se ne assicura il possesso. A40 si allontana dalla palla e nessun giocatore della Squadra B tenta di recuperare la palla. **DECISIONE:** La palla è dichiarata morta quando è chiaro che i giocatori che sono nelle vicinanze non mostrano alcun interesse a recuperarla *(Citato da 4-1-3-f)*.
- VII. La Squadra A esegue un punt oltre la line of scrimmage e nessun giocatore della Squadra B tenta di prenderlo o recuperarlo. A40 tocca la palla e ne ferma il rotolamento, ma non se ne assicura il possesso. A40 si allontana dalla palla e nessun giocatore della Squadra B che si trova nelle vicinanze tenta di recuperare la palla. Dopo 2 secondi, B33 urla "è ancora viva" e corre verso la palla, la prende e la avanza. **DECISIONE:** La palla è dichiarata morta quando è chiaro che i giocatori che sono nelle vicinanze non mostrano alcun interesse a recuperarla. L'azione di B33 avviene dopo che la palla è stata dichiarata morta *(Citato da 4-1-3-f)*.
- VIII. Quarto e 10 sulla linea delle 15 yard della Squadra B. La Squadra A tenta un field goal, ma il calcio è parzialmente bloccato. La palla si ferma sulla linea delle 2 yard della Squadra B, dove B15 la recupera, ma non la avanza. A24 si ferma a fianco di B15, ma non lo placca. Dopo una pausa, B15 consegna la palla a A24 che la avanza in end zone. **DECISIONE:** La palla è dichiarata morta quando è chiaro che B15 non avanzerà la palla. Consegnare la palla ad un avversario dimostra che B15 crede che la palla sia morta. Il fatto che A24 non placci l'avversario dimostra che anch'egli crede che la palla sia morta. Palla alla Squadra B sulla sua linea delle 2 yard, primo e 10 (Regole 4-1-3-r e 5-1-1-e-1). *[Citato da 4-1-3-s]*
- IX. Quarto e 10 sulla linea delle 40 yard della Squadra B. Il punt della Squadra A è bloccato e non supera la neutral zone. A84 recupera la palla dietro la neutral zone sulla propria linea delle 45 yard, ma non la avanza. I giocatori della Squadra B iniziano a lasciare il campo di gioco. **DECISIONE:** La palla viene

dichiarata morta quando è chiaro che A84 non la avanzerà. Palla alla Squadra B sulla linea delle 45 yard di A, primo e 10 (Regole 4-1-3-r e 5-1-1-c). [Citato da 4-1-3-a, 4-1-3-s]

- X. Il place kick di A2 è basso e colpisce il palo orizzontale. Dopodiché la palla rimbalza sul casco di B80 che è in piedi in end zone, e passa in mezzo ai pali sopra il palo orizzontale. **DECISIONE:** Nessuna segnatura. La palla diventa morta quando colpisce il palo orizzontale. Per interpretazione, se continua direttamente attraverso i pali dopo aver colpito il palo orizzontale il calcio è buono, ma in questo caso no, perché tocca qualcos'altro prima di superare il piano della porta. [Citato da 4-1-3-a]
- XI. Il place kick di A2 è basso e colpisce il palo orizzontale. Dopodiché la palla rimbalza in alto, colpisce di nuovo il palo e poi cade oltre il piano della porta passando in mezzo ai pali. **DECISIONE:** Il field goal è valido. Se la palla non tocca nient'altro che i pali prima di superare il piano, la segnatura è valida. [Citato da 4-1-3-a]

### Palla Ready-for-play

ARTICOLO 4. Nessun giocatore metterà in gioco la palla sino a che non è ready-for-play. (D.A 4-1-4-I e II)

**PENALITÀ – Fallo a palla morta per delay of game. Cinque yard dal punto successivo [S7 e S19: IPR].**

#### Decisioni Approvate 4-1-4

- I. Lo snapper A1 esegue lo snap della palla prima del ready-for-play. A2 non trattiene (muff) lo snap e B1 recupera la palla. **DECISIONE:** Fallo a palla morta, delay of game della Squadra A. Penalità – Cinque yard dal punto successivo, palla alla Squadra A. La palla non diventa viva e tutte le azioni dovrebbero essere fermate immediatamente dagli arbitri. [Citato da 2-2-4-b, 4-1-1, 4-1-4, 7-1-1-b]
- II. Il kicker A1 calcia il kickoff prima che il Referee dichiari il ready-for-play. **DECISIONE:** Fallo a palla morta. Penalità – Cinque yard dal punto successivo. La palla non diventa viva e tutte le azioni devono essere fermate immediatamente dagli arbitri. [Citato da 2-2-4-b, 4-1-1, 4-1-4, 7-1-1-b]

### Conteggio del Play Clock

ARTICOLO 5. La palla deve essere messa in gioco entro 40 o 25 secondi dopo che è stato dato il ready-for-play (Regola 3-2-4), a meno che, durante questo intervallo, il gioco venga sospeso. Se il gioco è sospeso, il play clock verrà fatto ripartire.

**PENALITÀ – Fallo a palla morta per delay of game. Cinque yard dal punto successivo [S21: DOG].**

## SEZIONE 2. Fuori Campo

### Giocatore Fuori Campo

ARTICOLO 1. a. Un giocatore è fuori campo quando qualunque parte del suo corpo tocca qualunque cosa, che non sia un altro giocatore oppure un arbitro, sulla o fuori una linea di confine (Regola 2-27-15). (D.A 4-2-1-I e II)

- b. Un giocatore fuori campo che va in volo, rimane fuori campo finché tocca terra in campo senza essere simultaneamente fuori campo.
- c. Un giocatore che tocca un pylon è fuori campo.

#### Decisioni Approvate 4-2-1

- I. Un portatore di palla in campo urta contro oppure viene toccato da un giocatore o da un arbitro sulla sideline. **DECISIONE:** Il portatore di palla non è fuori campo. [Citato da 4-2-1-a]
- II. Il portatore di palla A1 sta correndo in campo vicino alla sideline quando entra in contatto con un sostituto della Squadra B, che si trova sulla sideline. **DECISIONE:** La regola 4-2-1 stabilisce che un giocatore è fuori campo quando qualsiasi parte della sua persona tocca qualsiasi cosa tranne un giocatore o un arbitro. Penalità - 15 yard oppure altra penalità per interferenza illegale o tattiche scorrette (Regole 9-2-3 e 9-2-5). [Citato da 4-1-2-a, 4-1-3-a, 4-2-1-a, 9-2-3-d]
- III. La Squadra A esegue un onside kick sulle sue A-35. A33 sta correndo vicino alla sideline e fa qualche

passo fuori campo all'altezza delle A-45. Sulle A-47 salta e batte in avanti la palla che rotola fuori campo sulle A-49. **DECISIONE:** Fallo contro la Squadra A per free kick fuori campo sulle A-47. A33 in volo è fuori campo quando tocca la palla perché non ha fatto rientro in campo dopo esserne uscito. Non c'è fallo di batting in avanti perché la palla è morta appena A33 l'ha toccata (Regola 4-2-3-a). [Citato da 6-2-1]

### **Palla in Possesso Fuori Campo**

ARTICOLO 2. Una palla in possesso di un giocatore è fuori campo quando la palla oppure qualunque parte del corpo del portatore di palla tocca il terreno oppure qualunque altra cosa che sia fuori campo oppure sulla o fuori da una linea di confine, eccetto un altro giocatore oppure un arbitro.

### **Palla Libera (“Loose”) Fuori Campo**

ARTICOLO 3. a. Una palla non in controllo di un giocatore, tranne che un calcio che realizza un field goal, è fuori campo quando tocca il terreno, un arbitro, un giocatore oppure qualunque altra cosa che sia fuori campo oppure su o fuori una linea di confine. **(D.A 4-2-3-I)**

b. Una palla che tocca un piloncino è fuori campo dietro la goal line.

c. Se una palla viva non in possesso di un giocatore attraversa una linea di confine ed è quindi dichiarata fuori campo, essa è fuori campo sul punto di attraversamento.

#### **Decisione Approvata 4-2-3**

I. Il giocatore A88 è in volo ed effettua una presa sicura del lancio di A12. Il piede di A88 atterra in campo e lui mantiene il controllo fermo della palla mentre tocca il terreno. B28, che è in piedi fuori campo, tocca con una mano la palla mentre la palla è strettamente nelle mani di A88 quando questi è in aria. **DECISIONE:** Lancio completo.

### **Fuori Campo sul Punto di Più Avanzato**

ARTICOLO 4. a. Se una palla viva è dichiarata fuori campo e la palla non attraversa una linea di confine, è dichiarata fuori campo sul punto più avanzato che ha raggiunto quando è stata dichiarata morta. **(D.A 4-2-4-I) (Eccezione: Regola 8-5-1-a, (D.A 8-5-1-I)).**

b. Viene segnato un touchdown se la palla è in campo e ha rotto il piano della goal line (Regola 2-12-2) prima oppure simultaneamente all'uscita dal campo del portatore di palla.

c. Un ricevitore che si trova nella end zone avversaria ed è in contatto con il terreno si vedrà convalidata la ricezione di un lancio completo, se si sporge oltre la sideline o la end line, e prende un lancio legale in avanti.

d. Il punto più avanzato della palla, quando viene dichiarata fuori campo tra le due linee di goal, è il punto di massimo avanzamento. **(D.A 8-2-1-I) (D.A 8-5-1-VII) (Eccezione: Quando un portatore di palla è in volo quando attraversa la sideline (incluso un portatore di palla che esce correndo), il -massimo avanzamento è determinato dalla posizione della palla quando attraversa la sideline. (D.A. 7-2-4-II) (D.A 8-2-1-II-III e V-IX))**

#### **Decisione Approvata 4-2-4**

I. Un giocatore con un piede fuori campo dietro la goal line tocca una palla vagante (loose) nel campo di gioco. **DECISIONE:** La palla è fuori campo e morta nel punto di massimo avanzamento in campo. Se questa palla vagante (libera) fosse stata un free kick non toccato, sarebbe un calcio fuori campo e un fallo. Penalità – Cinque yard dal punto precedente o dal punto di uscita, oppure palla alla Squadra B 30 yard oltre la linea da cui è stata calciata

**FIDAF: L'ultima opzione (30 yard di penalizzazione oltre la restraining line della Squadra A) NON è applicata nelle gare FIDAF.**

# REGOLA 5

## Serie dei Down, Line to Gain

### SEZIONE 1. Una Serie: Iniziata, Interrotta, Riguadagnata

#### Quando Assegnare una Serie

- ARTICOLO 1. a. Una serie (Regola 2-24-1) composta da fino a quattro scrimmage down consecutivi sarà assegnata alla squadra che deve mettere in gioco la palla con uno snap dopo un free kick, un touchback, un fair catch oppure un cambio di possesso di squadra, o alla squadra in attacco nei tempi supplementari.
- b. Una nuova serie sarà assegnata alla Squadra A se è in possesso legale della palla sulla oppure oltre la line to gain quando la palla è dichiarata morta.
- c. Una nuova serie sarà assegnata alla Squadra B se, dopo il quarto down, la Squadra A non è riuscita a ottenere un primo down. **(D.A 10-1-5-I)**
- d. Una nuova serie sarà assegnata alla Squadra B se lo scrimmage kick della Squadra A esce fuori campo oppure si ferma in campo e nessun giocatore cerca di impossessarsene (**Eccezione:** Regola 8-5-1-a).
- e. Una nuova serie sarà assegnata alla squadra in possesso legale della palla quando questa viene dichiarata morta:
1. Se si verifica un cambio di possesso di squadra durante il down.
  2. Se uno scrimmage kick ha attraversato la neutral zone (**Eccezioni:** (1) Quando il down è rigiocato; (2) Regola 6-3-7).
  3. Se una penalità accettata assegna la palla alla squadra che ha subito il fallo.
  4. Se una penalità accettata comporta un primo down.
- f. Una nuova serie sarà assegnata alla Squadra B ogni volta che la Squadra B, dopo uno scrimmage kick, sceglie di avere il possesso della palla nel punto di un tocco illegale. (**Eccezione:** Quando il down è rigiocato) (Regole 6-3-2-a e 6-3-2-b).

#### Line to Gain

- ARTICOLO 2. a. La line to gain per una serie sarà stabilita a 10 yard oltre il punto più avanzato della palla; ma se questa linea è nella end zone avversaria, la goal line diventa la line to gain.
- b. La line to gain è stabilita quando la palla è resa ready-for-play prima del primo down di una nuova serie.

#### Massimo Avanzamento

- ARTICOLO 3. a. Il punto di massimo avanzamento della palla quando questa viene dichiarata morta tra le end line sarà il punto rilevante per quanto concerne la misurazione della distanza guadagnata oppure persa da una delle squadre durante un qualunque down. (**Eccezioni:**
1. Regola 8-5-1 **(D.A 8-5-1-I)**.
  2. Quando un ricevitore in volo di una delle due squadre completa una ricezione in campo dopo essere stato spinto indietro da un avversario e la palla è dichiarata morta sul punto della presa, il punto di massimo avanzamento è dove il giocatore ha guadagnato e mantenuto un fermo

controllo della palla.

La palla deve sempre essere posizionata con l'asse maggiore (lunghezza) parallelo alle sideline prima di effettuare le misurazioni. (Regola 4-1-3-p) (D.A 5-1-3-I, III, IV e VI) (D.A 7-3-6-V))

- b. Ogni volta che c'è un dubbio sul raggiungimento di un primo down deve essere fatta la misurazione, anche se non richiesta. Misurazioni non necessarie per determinare il primo down non dovranno essere accordate.
- c. Nessuna richiesta per una misurazione sarà accordata dopo che la palla è stata resa ready-for-play.

### Decisioni Approvate 5-1-3

- I. Il giocatore A88 in volo guadagna un saldo controllo di un lancio legale in avanti una yard all'interno dell'end zone avversaria. Non appena A88 guadagna il saldo controllo della palla, (a) viene contattato da B21 e A88 cade a terra con le ginocchia sulla linea della 1 yard e mantiene un saldo controllo della palla; (b) A88 viene contattato da B21 e A88 tocca per prima terra coi suoi piedi sulla linea della 1 yard e mantiene un saldo controllo della palla. **DECISIONE:** Touchdown sia in (a) che (b). (Regole 5-1-3-a-2, 8-2-1-b). [Citato da 2-9-2, 5-1-3-a-2, 8-2-1-b]
- II. Il ricevitore A88 corre una traccia lunga dentro l'endzone della Squadra B e torna indietro verso il Qb A12 che lancia la palla ad A88. Mentre A88 sta tornando indietro verso A12, egli salta e guadagna un saldo controllo del lancio legale in avanti di A12 una yard dentro l'endzone della Squadra B. Il giocatore in volo A88 non viene toccato da nessun giocatore della Squadra B e tocca per prima terra mantenendo un saldo controllo della palla sulla linea della 1 yard atterrando (a) sulle sue ginocchia; (b) sui suoi piedi. Dopo avere riacquisito l'equilibrio, A88 corre e viene placcato sulla linea delle 5 yard della Squadra B. **DECISIONE:** Non è touchdown. (a) Palla alla Squadra A sulle B-1 dove la palla viene dichiarata morta. (b) Palla alla Squadra A sulle B-5 dove la palla viene dichiarata morta. [Citato da 2-9-2, 8-2-1-b]
- III. Il giocatore A2 in volo riceve un lancio legale in avanti sulla linea delle 35 yard della Squadra A. Appena ricevuta la palla, viene colpito da B1 e atterra con la palla sulla linea delle 33 yard della Squadra A, dove la palla viene dichiarata morta. **DECISIONE:** Palla alla Squadra A sulla linea delle sue 35 yard. Questo è il punto di massimo avanzamento. [Citato da 2-9-2, 5-1-3-a]
- IV. A4, in possesso della palla nel momento che questa rompe il piano della linea delle 50 yard, si tuffa oltre la linea delle 50 yard, che è la line to gain per il primo down. Viene ribattuto indietro sulla linea delle sue 49 yard, dove una parte qualsiasi del suo corpo, eccetto mani e piedi, tocca terra. **DECISIONE:** Primo down sul punto di massimo avanzamento (Regola 4-1-3-b). [Citato da 2-9-2, 5-1-3-a]
- V. A6 ha il possesso della palla e non è controllato da un avversario nel momento in cui si tuffa oltre la linea delle 50 yard, che è la line to gain per un primo down, e viene spinto all'indietro attraverso tale linea. A6 continua a correre e viene placcato sulla sua linea delle 49 yard, dove una parte qualsiasi del suo corpo, tranne mani e piedi, tocca terra. **DECISIONE:** Non è primo down. Il punto di massimo avanzamento è la linea delle 49 yard della Squadra A. [Citato da 2-9-2]
- VI. A5, in possesso della palla nel momento in cui essa rompe il piano della goal line, si tuffa oltre la goal line e viene ribattuto indietro sulla linea della 1 yard, dove una parte qualsiasi del suo corpo, tranne mani e piedi, tocca terra. **DECISIONE:** Touchdown. La palla muore quando rompe il piano della goal line in possesso di A5. [Citato da 2-9-2, 5-1-3-a]

### Continuità dei Down Interrotta

ARTICOLO 4. La continuità di una serie di scrimmage down è interrotta quando:

- a. Il possesso della palla da parte di squadra cambia durante un down.
- b. Uno scrimmage kick supera la neutral zone.
- c. Un calcio esce fuori campo.
- d. Una palla calciata si ferma in campo e nessun giocatore cerca di impossessarsene.
- e. Alla fine di un down, la Squadra A ha guadagnato un nuovo primo down.
- f. Dopo un quarto down, la Squadra A non è riuscita a guadagnare un nuovo primo down.
- g. Una penalità accettata comporta un primo down.
- h. Si verifica una segnatura.

- i. Viene assegnato un touchback a una delle due squadre.
- j. Termina il secondo quarto.
- k. Termina il quarto quarto.

## SEZIONE 2. Down e Possesso Dopo una Penalità

### Fallo Durante un Free Kick Down

ARTICOLO 1. Quando una penalità per un fallo commesso durante un free kick viene applicata su di un successivo scrimmage play, il down e la distanza stabiliti da quella penalità saranno primo down con una nuova line to gain.

### Penalità che Risulta in una Nuova Serie

ARTICOLO 2. Si ha una nuova serie con una nuova line to gain:

- a. Dopo una penalità che lascia la palla in possesso della Squadra A oltre la sua line to gain.
- b. Dopo una penalità che comporta un primo down.

### Fallo Prima di un Cambio di Possesso di Squadra

ARTICOLO 3. a. Se viene accettata una penalità per un fallo che avviene fra le goal line prima che si sia verificato un cambio di possesso di squadra durante un down, la palla appartiene alla Squadra A. Il down sarà ripetuto, a meno che la penalità comporti anche la perdita di un down, un primo down, oppure lasci la palla sulla oppure oltre la line to gain. (**Eccezioni:** Regole 8-3-3-b-1, 10-2-3, 10-2-4 e 10-2-5). (**D.A 10-2-3-I**)

b. Se la penalità comporta la perdita del down, il down conterà come uno dei quattro in quella serie.

### Decisioni Approvate 5-2-3

- I. Un lancio legale in avanti della Squadra A al quarto down colpisce il terreno dopo aver toccato un ricevitore originariamente ineleggibile che si trova illegalmente a più di tre yard oltre la neutral zone. **DECISIONE:** Fallo, ineleggibile a fondo campo. Penalità – Cinque yard dal punto precedente. Palla alla Squadra B, primo e 10, se la penalità viene declinata (Regola 7-3-10). [Citato da 7-3-11]

### Fallo Dopo un Cambio di Possesso di Squadra

ARTICOLO 4. Se viene accettata una penalità per un fallo che avviene durante un down dopo che si è verificato un cambio di possesso di squadra, la palla appartiene alla squadra in possesso quando il fallo è stato commesso. Il down e la distanza stabiliti da questo tipo di penalità sarà primo down con una nuova line to gain (**Eccezione:** Regola 10-2-5-a).

### Penalità Declinata

ARTICOLO 5. Se una penalità è declinata, il numero del down successivo sarà quello che avrebbe dovuto essere se il fallo non fosse stato commesso.

### Fallo tra i Down

ARTICOLO 6. Dopo l'applicazione di una penalità per un fallo tra i down, il numero del down successivo sarà lo stesso stabilito prima che il fallo fosse commesso, a meno che l'applicazione per un fallo della Squadra B lasci la palla sulla oppure oltre la line to gain oppure una penalità comporti un primo down (Regola 9-1). (**D.A 5-2-6-I**) (**D.A 10-1-5-I-III**)

### Decisioni Approvate 5-2-6

- I. Quarto e due sulla linea delle 35 yard della Squadra A. A1 riceve lo snap e commette fumble sulla linea delle sue 38 yard, con la palla che esce dal campo (a) sulla linea delle 40 yard della Squadra A oppure (b) sulla linea delle 30 yard della Squadra A. Immediatamente dopo che la palla è uscita dal campo, la

Squadra A commette un fallo personale. **DECISIONE:** (a) Palla alla Squadra A, primo e 10 sulla linea delle sue 23 yard. Il tempo parte al segnale di palla ready-for-play. (b) Palla alla Squadra B, primo e 10 sulla linea delle 15 yard della Squadra A. Il tempo parte allo snap. [Citato da 5-2-6]

### Fallo tra le Serie

- ARTICOLO 7. a. La penalità per qualsiasi fallo a palla morta (inclusi falli a palla viva penalizzati come falli a palla morta) che avviene dopo la fine di una serie e prima che la palla sia ready-for-play, sarà applicata prima che sia stabilita la line to gain.
- b. La penalità per qualsiasi fallo a palla morta che accade dopo che la palla è ready-for-play, sarà applicata dopo che la line to gain è stata stabilita. (D.A 5-2-7-I-V)

#### Decisioni Approvate 5-2-7

- I. Terzo e quattro sulle 30 yard della Squadra B. Il portatore di palla A22 esce dal campo sulla linea delle 18 yard. B88 commette un fallo immediatamente dopo che la palla è uscita dal campo. **DECISIONE:** Primo e goal per la Squadra A sulla linea delle nove yard. Il tempo parte al segnale di ready-for-play, tranne che negli ultimi due minuti di ciascun tempo. [Citato da 5-2-7-b]
- II. Quarto e 4 sulle A-16. Il portatore di palla A22 esce dal campo sulla linea delle 18 yard. A77 commette un fallo immediatamente dopo che la palla è uscita dal campo. **DECISIONE:** Palla alla Squadra B sulla linea delle 9 yard. Primo e goal. Il tempo parte allo snap. [Citato da 5-2-7-b]
- III. In un quarto e cinque la Squadra A guadagna sei yard e le viene assegnata una nuova serie. Dopo che la palla viene dichiarata ready-for-play e prima dello snap, A55 commette (a) un fallo personale, oppure (b) una falsa partenza. **DECISIONE:** (a) Primo e 25. (b) Primo e 15. [Citato da 5-2-7-b]
- IV. Palla alla Squadra A, terzo e quattro dalla linea delle 50 yard. Dopo che la palla viene dichiarata ready-for-play e prima dello snap, B60 attraversa la neutral zone ed entra in contatto con lo snapper A50. A61 quindi commette un fallo contro B60. Il fallo di A61 è un fallo personale. **DECISIONE:** Penalizzare la Squadra B di 5 yard per l'offside, quindi penalizzare la Squadra A di 15 yard e risistemare l'indicatore della line to gain in modo che indichi primo e 10 dalla linea delle 40 yard della Squadra A. [Citato da 5-2-7-b]
- V. Dopo che la Squadra A ha guadagnato un primo down, l'umpire ha posizionato la palla a terra sulle B-30. Il Referee gli indica di allontanarsi dalla palla, ma prima che dia il segnale di ready-for-play A55 effettua lo snap della palla. **DECISIONE:** Fallo di delay of game a palla morta della Squadra A. Cinque yard di penalità, primo e 10 dalle B-35. NOTA: Questo è un fallo fra le serie che avviene prima che la palla venga dichiarata ready-for-play. Pertanto, è un primo e 10 e non un primo e 15. (Regole 4-1-1, 4-1-4). [Citato da 5-2-7-b]
- VI. Il portatore di palla A22 viene placcato duramente da B44 sulle B-5, per un primo e goal. Dopo l'azione, a palla morta, A22 si alza e colpisce B44 con un pugno. **DECISIONE:** 15 yard di penalità contro la Squadra A, A22 viene espulso. Dopo l'applicazione della penalità, la Squadra A giocherà un primo e 10 sulle B-20

### Falli da Parte di Entrambe le Squadre

ARTICOLO 8. Se c'è un offset di falli durante un down, quel down sarà rigiocato (Regola 10-1-4 Eccezioni). (D.A 10-1-4-III-VI e VIII)

### Decisione Definitiva

ARTICOLO 9. Nessuna decisione sulle regole può essere modificata dopo che la palla è messa legalmente in gioco con uno snap, calciata legalmente con un free kick oppure quando sono finiti il secondo o il quarto quarto (Regole 3-2-1-a, 3-3-4-e-2 e 11-1-1). (**Eccezione:** Il numero di un down può essere corretto in qualunque momento durante una serie di down o prima che la palla sia messa legalmente in gioco dopo quella serie.)

# REGOLA 6

## Calci

### SEZIONE 1. Free Kick

#### Restraining Line

ARTICOLO 1. Per qualunque formazione di free kick, la restraining line del kicking team sarà la linea della yard che passa attraverso il punto più avanzato da cui sarà calciata la palla, e la restraining line del receiving team sarà la yard line posta 10 yard oltre quel punto. A meno che la palla sia stata riposizionata a seguito dell'applicazione di una penalità, la restraining line per il kicking team di un kickoff sarà la linea posta a 15 yard dalla linea di metà campo (dalla sua parte del campo), e per un free kick dopo una safety quella delle 20 yard.

**FIDAF:** La restraining line del kicking team in un kickoff sarà la linea delle 35 yard per le partite disputate su campi da 100 yard, e la linea delle 30 yard per tutti gli altri campi.

#### Formazione per un Free Kick

ARTICOLO 2. a. Da una formazione di free kick la palla deve essere calciata legalmente da un punto sulla restraining line della Squadra A (**Eccezione:** Regola 6-1-2-c-4) che si trovi sopra oppure tra le hash mark. Il Referee dichiarerà la palla ready-for-play quando gli arbitri sono in posizione dopo che il kicker ha ricevuto la palla. . (D.A. 2-16-6-I)

Dopo il segnale di ready-for-play:

1. La palla potrà essere spostata soltanto dopo un timeout di squadra e prima di un calcio successivo. [S19, IKF] (D.A. 6-1-2-VIII)
2. Tutti i giocatori del kicking team, tranne il kicker nel suo movimento di calcio, e l'holder nell'atto di tenere la palla devono restare dietro la loro restraining line. [S18, OKF] (D.A. 6-1-2-IX)
3. Se un giocatore della squadra A nel tentativo di calciare la palla la manca (intenzionalmente o meno), sarà un fallo a palla morta per procedura illegale [S19, IKF]

**PENALITÀ –Fallo a palla morta. Calcio illegale. Cinque yard dal punto successivo [S7 e S18/S19: IFK/OFK]. (D.A. 6-1-2-I)**

- b. Dopo che la palla viene dichiarata ready-for-play, tutti i giocatori del kicking team, tranne il kicker, devono essere a non più di cinque yard dietro la loro restraining line. Un giocatore soddisfa questa regola quando un suo piede è sulla o oltre alla linea posta 5 yard dietro la restraining line. Se un giocatore è a più di cinque yard dietro la restraining line e qualsiasi altro giocatore calcia la palla, si commette un fallo di formazione illegale [S19, IKF]. (D.A 6-1-2-VII)
- c. Quando la palla è calciata (D.A 6-1-2-I-IV):
  1. Ogni giocatore della Squadra A, eccetto l'holder e il kicker di un place kick, deve essere dietro la palla [S18: OFK]. (D.A 6-1-2-V)
  2. Tutti i giocatori della Squadra A devono essere in campo [S19: IFK].
  3. Ci devono essere almeno quattro giocatori della Squadra A ad ogni lato del kicker [S19: IFK]. (D.A 6-1-2-II-IV)

4. Dopo una safety, quando si usa un punt oppure un drop kick, la palla potrà essere calciata da dietro alla restraining line del kicking team. Se viene applicata una penalità dal punto precedente per un fallo a palla viva, l'applicazione è dalla linea delle 20 yard, a meno che la restraining line del kicking team sia stata riposizionata a causa di una penalità precedente [S18 o segnale appropriato].
5. Tutti i giocatori della Squadra A devono essere stati tra le linee delle nove yard dopo il segnale di ready-for-play [S19: IFK].

**PENALITÀ – [b-c5] Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente oppure cinque yard dal punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B, oppure dal punto dove la palla viene posizionata a seguito di un touchback [S18 o S19: IFK/OFK]. (D.A 6-1-2-VI)**

6. Tutti i giocatori della Squadra B devono essere in campo [S19: IFK].
7. Tutti i giocatori della Squadra B devono essere dietro la loro restraining line [S18: OFK].

**PENALITÀ – [c6-c7] Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente [S18 o S19: IFK/OFK].**

- d. Dopo che la palla è resa ready-for-play e se questa cade dal tee per qualsiasi motivo, la Squadra A non dovrà effettuare il calcio e un arbitro dovrà fischiare immediatamente.

#### **Decisioni Approvate 6-1-2**

- I. La palla viene calciata mentre è irregolarmente posizionata su un tee, calciata con un punt durante un kickoff oppure calciata da un punto tra le hash mark e la più vicina linea laterale. **DECISIONE:** Illegal kick. Fallo a palla morta. Penalità – Cinque yard dal punto successivo (2-16-1-b). [Citato da 2-16-1-b, 6-1-2-c]
- II. Il kicker A11 mette la palla sul tee al centro del campo per un free kick, con quattro compagni di squadra alla sua sinistra e sei alla sua destra. La palla cade dal tee. A55, che si trovava a sinistra della palla, la tiene sul tee per farla calciare il kicker col piede destro. Nessun altro giocatore della Squadra A si muove. Quando la palla viene calciata da A11, A55 si trova alla destra del kicker. **DECISIONE:** Fallo della Squadra A per formazione illegale al momento del calcio. Penalità – Cinque yard dal punto precedente oppure cinque yard dal punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B. [Citato da 6-1-2-c-3, 6-1-2-c]
- III. A11, kicker di un free kick, mette la palla sul tee appena dentro l'hash mark alla sua destra. Tutti i suoi compagni di squadra si allineano alla sua sinistra. Al ready-for-play, quattro giocatori della Squadra A che erano alla sinistra di A11 corrono alla loro destra e si trovano in un'area alla destra del kicker A11 quando è calciata la palla. **DECISIONE:** Formazione legale. [Citato da 6-1-2-c-3, 6-1-2-c]
- IV. A11 mette la palla sul tee per un free kick dalla linea delle 35 yard al centro del campo. A12 si mette vicino alla palla. Dopo il ready-for-play, A11 si muove in avanti come per calciare la palla e A12 improvvisamente gli passa davanti e calcia. Quando la palla è calciata, A11 si trova direttamente dietro la palla con tre compagni di squadra da un lato della palla. Il piede che A12 non ha usato per calciare poggia a terra dallo stesso lato dei suoi tre compagni. **DECISIONE:** Fallo della Squadra A per formazione illegale. Penalità – Cinque yard dal punto precedente e, se la Squadra B lo sceglie, si ripete il calcio; oppure cinque yard dal punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B. [Citato da 6-1-2-c-3, 6-1-2-c]
- V. La Squadra A commette offside durante un free kick. B27 ha il ginocchio a terra quando recupera il calcio. **DECISIONE:** Fallo di offside della Squadra A. La palla è morta sul punto del recupero. Penalità – la Squadra B può scegliere cinque yard dal punto precedente e far ripetere il calcio, oppure cinque yard dal punto di palla morta con un primo e 10. Il recupero di B27 ha dato inizio a un gioco di corsa terminato immediatamente. Questo scenario sarebbe stato valido anche se B27 avesse completato un fair catch. [Citato da 6-1-2-c-1]
- VI. La Squadra A è in offside durante un suo free kick e B17 prende la palla sulla sua linea delle 15 yard. B17 riporta la palla fino alla linea delle sue 45 yard, dove commette fumble. A67 recupera la palla sulle B-47 e corre verso le B-35, dove commette fumble; B20 recupera la palla sulla linea delle proprie 33 yard e viene placcato. **DECISIONE:** Fallo di offside della Squadra A. La Squadra B può scegliere di far ripetere il calcio dopo l'applicazione di cinque yard di penalità dal punto precedente, oppure la Squadra B può scegliere di avere un primo e 10 sulla linea delle sue 38 yard. [Citato da 6-1-2 Penalità]

- VII. La Squadra A è in formazione per effettuare il kickoff dalle A-35. Due giocatori, A33 e A66, sono posizionati in una stanche a quattro punti con i loro piedi sulle A-29 e le mani sulle A-31. Il calcio non toccato colpisce il terreno nella end zone della Squadra B e viene dichiarato morto. **DECISIONE:** Touchback. Fallo della Squadra A, formazione illegale. La Squadra B ha due opzioni accettando la penalità: mettere la palla in gioco sulle B-30, dopo l'applicazione della penalità da cinque yard sul punto (le B-25) dove la palla morta appartiene alla Squadra B; oppure far ripetere il calcio alla Squadra A cinque yard indietro, ovvero sulle A-30 (Regola 6-1-8). [Citato da 6-1-2-b]
- VIII. A fine partita col risultato in parità, la squadra A si schiera per un free kick dalle A-35. Il kicker A10 posiziona la palla sulla hash mark di destra per un apparente onside kick. Dopo il segnare di ready-for-play del Referee, A10 si avvicina alla palla e la prende in mano, corre fino alla hash mark di sinistra, posiziona la palla a terra e velocemente calcia la palla. **DECISIONE:** Per interpretazione, una volta che la squadra A sceglie la posizione della palla all'interno delle hash mark e dopo il ready-for-play, la palla può essere riposizionata solo dopo un timeout caricato e prima che il calcio venga ritentato. Fallo a palla morta. **Formazione illegale.** Cinque yard di penalità dal punto successivo. [Citato da 6-1-2-a-1]
- IX. Free kick dalle A-35. Verso la fine della partita, con la squadra che calcia in svantaggio di 2 punti, questi si prepararono per un on-side kick. io in-gioco. La squadra che calcia ha 6 giocatori a sinistra del kicker e 4 a destra. Il kicker A90 è schierato per calciare la palla verso il lato sinistro della formazione e non appena A90 si avvicina alla palla, si ferma improvvisamente, ma i giocatori della squadra che calcia alla sinistra del kicker continuano la loro corsa e superano la propria restraining line. Questi giocatori si fermano, quindi tornano dietro la loro restraining line e A90 si gira rapidamente e calcia la palla verso il lato destro della formazione con tutti i giocatori della Squadra A ora di nuovo dietro la loro restraining line. **DECISIONE:** Fallo a palla morta, penalità di cinque yard dal punto successivo. Secondo la Regola 6-1-2-a-2, ogni giocatore della Squadra A, ad eccezione del kicker e del potenziale holder, deve essere dietro la palla quando viene calciata. Se sono oltre la palla e la palla viene calciata, questo è un fallo a palla viva per offside sul free kick. Se un giocatore della Squadra A va oltre la propria restraining line dopo che la palla è ready-for-play e poi ritorna dietro la sua restraining line prima che la palla venga calciata, questo è un fallo a palla morta per offside della squadra che calcia. Questa interpretazione non influisce nelle situazioni in cui la palla cade dal tee (Regola 6-1-2-d). Quando la palla cade dal tee, l'arbitro fischierà immediatamente e entrambe le squadre si rischiereranno. [Citato da 6-1-2-a-2]

x

### Tocco e Recupero di un Free Kick, Tocco illegale

ARTICOLO 3. a. Nessun giocatore della Squadra A può toccare una palla calciata in un free kick fino a che non si verifica una delle seguenti condizioni:

1. La palla tocca un giocatore della Squadra B (**Eccezioni:** Regole 6-1-4 e 6-5-1-b);
2. La palla rompe il piano della restraining line della Squadra B, e rimane oltre questa linea (**Eccezione:** Regola 6-4-1) (**D.A 2-12-5-I**); o
3. La palla tocca qualunque giocatore, il terreno, un arbitro o qualsiasi altra cosa oltre la restraining line della Squadra B.

Dopo il verificarsi di una delle suddette condizioni, tutti i giocatori della Squadra A diventano eleggibili a toccare, recuperare oppure ricevere il calcio.

- b. Ogni altro tocco della Squadra A è un tocco illegale, una violazione che, quando la palla diventa morta, dà al receiving team il privilegio di avere il possesso della palla nel punto della violazione.
- c. Se viene accettata una penalità per un fallo a palla viva di una delle due squadre, oppure se c'è l'offset di più falli, il privilegio per il tocco illegale viene cancellato. (**D.A 6-1-3-I**)
- d. Un tocco illegale nella end zone della Squadra A viene ignorato.

#### Decisioni Approvate 6-1-3

- I. A33 tocca illegalmente un free kick; dopodiché lui stesso o A44 recupera illegalmente il calcio **DECISIONE:** Entrambi sono tocchi illegali. A meno che ci sia una penalità accettata o un offset di falli, la Squadra B può scegliere di prendere la palla sul punto del tocco illegale. [Citato da 6-1-3-c]
- II. La Squadra A esegue un onside kick dalle A-35. Il calcio non toccato è sulle A-43 quando A55 blocca B44 sopra la cintura frontalmente sulle A-46. Sulle A-44, A28 tocca la palla (muff) che quindi rotola fino alle A-46, A88 blocca B22 sulle A-42. La palla viene quindi recuperata da A20 sulle A-44. **DECISIONE:** Il

blocco di A55 è un fallo e il tocco di A28 è illegale, perché la Squadra A non è eleggibile a toccare la palla dato che questa non ha superato la linea delle 10 yard e non è stata toccata dalla Squadra B. Il blocco di A88 è legale perché avviene dopo che la palla ha percorso 10 yard. La Squadra A è in possesso legale della palla quando A20 recupera la palla sulle A-44. La Squadra B ha due opzioni: declinare la penalità per il blocco illegale e avere la palla sulle A-44 per via del privilegio del tocco illegale, oppure cancellare il privilegio del tocco illegale e far ricalciare la Squadra A dalle A-30 accettando l'applicazione delle cinque yard di penalità per il blocco di A55. Notare che il punto di palla morta, A-44, non è un punto di applicazione perché la palla non appartiene alla Squadra B alla fine del down (Regola 6-1-12). [Citato da 6-1-12]

### **Tocco Forzato non Considerato**

- ARTICOLO 4. a. Un giocatore bloccato da un avversario contro la palla calciata con un free kick non è, mentre è in campo, considerato responsabile di aver toccato il calcio. **(D.A 2-11-4-I)**
- b. Un giocatore in campo toccato dalla palla battuta o calciata illegalmente da un avversario non è considerato responsabile di aver toccato la palla (Regola 2-11-4-c).

### **Free Kick Fermo in Campo**

ARTICOLO 5. Se un free kick si ferma in campo e nessun giocatore tenta di impossessarsene, la palla viene dichiarata morta e appartiene al receiving team nel punto di palla morta.

### **Free Kick Ricevuto oppure Recuperato**

- ARTICOLO 6. a. Se un free kick è ricevuto oppure recuperato da un giocatore del receiving team, la palla continua a essere in gioco. (**Eccezioni:** Regole 4-1-3-g, 6-1-7, 6-5-1 e 6-5-2). Se ricevuta oppure recuperata da un giocatore del kicking team, la palla diventa morta. La palla appartiene al receiving team nel punto di palla morta, a meno che il kicking team sia in legale possesso della palla nel momento in cui questa viene dichiarata morta. Nell'ultimo caso la palla appartiene al kicking team.
- b. Quando giocatori avversari, ognuno eleggibile a toccare la palla, recuperano simultaneamente un calcio che rotola oppure ricevono un free kick, il possesso simultaneo rende la palla morta.
- c. Un calcio dichiarato morto in possesso simultaneo è assegnato al receiving team.

### **Palla Morta nella End Zone**

- ARTICOLO 7. a. Quando un free kick non toccato dalla Squadra B tocca il terreno sopra oppure dietro la goal line della Squadra B, la palla muore e appartiene alla Squadra B.
- b. Se il risultato di un free kick è un touchback (Regola 8-6-1) per la Squadra B, questi metteranno la palla in gioco dalla linea delle proprie 25 yard.

### **Falli del Kicking Team**

ARTICOLO 8. Le penalità per tutti i falli del kicking team commessi durante il gioco di calcio, tranne che il kick-catch interference (Regola 6-4), durante un gioco di free kick possono essere applicate al punto precedente, rigiocando il down, o al punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B, a scelta della Squadra B.

### **Fallo Contro il Kicker**

ARTICOLO 9. Il kicker di un free kick non può essere bloccato fino a che è avanzato 5 yard oltre la sua restraining line o il calcio ha toccato un giocatore, un arbitro o il terreno (Regola 9-1-16-c).

**PENALITÀ – 15 yard dal punto precedente [S40: PF-RFK].**

### Illegal Wedge Formation

ARTICOLO 10. a. Una wedge è formata da due o più giocatori allineati spalla contro spalla entro due yard l'uno dall'altro.

b. Solo nei free kick: dopo che la palla è stata calciata, è illegale se due o più giocatori del receiving team formano intenzionalmente una wedge allo scopo di formare un blocco in favore del portatore di palla. Questo è un fallo a palla viva a prescindere che vi sia o meno contatto con un avversario.

**PENALITÀ – Fallo di non contatto. 15 yard dal punto del fallo, oppure 15 yard dal punto in cui la palla appartiene alla Squadra B alla fine del down se questo è dietro il punto del fallo. 15 yard dal punto precedente e ripetizione del down se alla fine del down la palla appartiene alla Squadra A [S27: IWK].**

c. La wedge formation non è illegale quando il calcio avviene da un'ovvia formazione di onside kick.

d. Non c'è fallo se il risultato del gioco è un touchback, un fair catch o un fallo per free kick fuori campo.

### Giocatore Fuori dal Campo

ARTICOLO 11. Un giocatore della Squadra A che esce dal campo durante un gioco di free kick non può rientrare in campo durante quel down (*Eccezione*: Questo non si applica al giocatore della Squadra A che viene spinto fuori dal campo e rientra in campo immediatamente).

**PENALITÀ – Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente oppure cinque yard dal punto in cui la successiva palla morta appartiene alla Squadra B, oppure dal punto in cui viene posizionata la palla a seguito di un touchback [S19: OBK].**

### Eleggibilità a Bloccare

ARTICOLO 12. Nessun giocatore della Squadra A può bloccare un avversario fino a che la Squadra A non è eleggibile a toccare la palla calciata con un free kick (D.A 6-1-3-II).

**PENALITÀ – Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente oppure cinque yard dal punto in cui la successiva palla morta appartiene alla Squadra B, oppure dal punto in cui viene posizionata la palla a seguito di un touchback [S19: IBK].**

## SEZIONE 2. Free kick Fuori Campo

### Kicking Team

ARTICOLO 1. Se un free kick va fuori campo tra le goal line non toccato da un giocatore in campo della Squadra B è un fallo. (D.A 6-2-1-I-II) (D.A 4-2-1-III)

**PENALITÀ – Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente; oppure cinque yard dal punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B; oppure il receiving team può mettere la palla in gioco sulla corretta hash mark 30 yard oltre la restraining line della Squadra A [S19: KOB].**

**FIDAF: L'ultima opzione (30 yard di penalizzazione oltre la restraining line della Squadra A) NON è applicata nei campionati FIDAF.**

### Decisioni Approvate 6-2-1

I. Un kickoff calciato dalla linea delle 35 yard della Squadra A esce fuori campo non toccato dalla Squadra B, mentre la Squadra A lo ha toccato illegalmente. **DECISIONE:** La Squadra B ha quattro opzioni **(tre nei campionati FIDAF)**; può effettuare lo snap della palla dal punto della violazione; accettare una penalità da cinque yard dal punto precedente, con la Squadra A che ripete il calcio dalla sua linea delle 30 yard; oppure mettere in gioco la palla cinque yard avanti dal punto in cui era uscita dal campo (Regola 6-1-8). *[Citato da 6-2-1]*

- II. La Squadra A commette offside o una sostituzione illegale, e il kickoff calciato dalla linea delle 35 yard va fuori campo dopo essere stato toccato dalla Squadra B. **DECISIONE:** Sia per il fallo di fuorigioco o per la sostituzione illegale, la Squadra B può far ripetere il calcio alla Squadra A dalla sua linea delle 30 yard, oppure mettere in gioco la palla cinque yard avanti al punto di uscita della palla (Regola 6-1-8). [Citato da 6-2-1]

### Receiving Team

ARTICOLO 2. Se un free kick esce fuori campo tra le goal line, la palla appartiene al receiving team sulla corretta hash mark. Se un free kick esce fuori campo dietro la goal line, la palla appartiene alla squadra che difende quella goal line. (D.A 6-2-2-I-IV) (D.A 6-5-3-II)

#### Decisioni Approvate 6-2-2

- I. Un free kick calciato dalla linea delle 35 yard della Squadra A, non toccato dalla Squadra B, va fuori campo tra le goal line e la Squadra A ha commesso offside. **DECISIONE:** La Squadra B ha le seguenti opzioni: può accettare una penalità da cinque yard e far ripetere il calcio alla Squadra A dalla linea delle 30 yard; mettere in gioco la palla con uno snap dalla linea delle sue 35 yard alla corretta hash mark; mettere in gioco la palla con uno snap cinque yard avanti al punto di uscita della palla sulla corrispondente hash mark più vicina. [Citato da 6-2-2]
- II. Un free kick calciato dalla linea delle 35 yard della Squadra A, non toccato dalla Squadra B, va fuori campo tra le goal line e la Squadra A commette un colpo in ritardo dopo che la palla è uscita dal campo. **DECISIONE:** La Squadra B ha la scelta di fare ricalciare la Squadra A dopo una penalità da cinque yard seguita da una penalità da quindici yard oppure 20 yard oltre il punto da dove la palla è uscita dal campo [opzione non valida nei campionati FIDAF]. [Citato da 6-2-2]
- III. Un free kick in volo tocca un giocatore della Squadra B che si trova nella sua end zone, e quindi la palla va fuori campo sulla linea delle tre yard. **DECISIONE:** Palla alla Squadra B, primo e 10, dalla linea delle tre yard sulla corretta hash mark. [Citato da 6-2-2]
- IV. Free kick dalle A-35. B17 salta da dentro il campo ed è il primo giocatore che tocca il free kick della Squadra A quando riceve la palla. Successivamente atterra fuori campo con la palla in suo possesso. **DECISIONE:** Non è fallo per free kick fuori campo. B17 è in campo quando tocca la palla. La Squadra B avrà la palla sulla yard line dove B17 ha attraversato la linea laterale (Regola 2-27-15). [Citato da 6-2-2]

## SEZIONE 3. Scrimmage Kick

### Dietro la Neutral Zone

- ARTICOLO 1. a. Uno scrimmage kick che non supera la neutral zone continua a essere in gioco. Tutti i giocatori possono ricevere oppure recuperare la palla dietro la neutral zone e avanzarla. (D.A 6-3-1-I-III)
- b. Il blocco di uno scrimmage kick, da parte di un avversario della squadra che ha calciato che si trova a non più di tre yard oltre la neutral zone, si considera che sia avvenuto sulla o dietro la neutral zone (Regola 2-11-5).

#### Decisioni Approvate 6-3-1

- I. Dopo che un punt ha percorso cinque yard oltre la neutral zone, B33 tocca la palla. La palla quindi rimbalza dietro la zona, dove viene recuperata da A33 all'interno del campo di gioco. **DECISIONE:** La palla muore quando viene recuperata e non può essere avanzata. Primo down per la Squadra A (Regola 6-3-3 e 6-3-6-a). Il game clock parte allo snap a seguito di un calcio legale. [Citato da 2-16-7-b] [Citato da 6-3-1-a]
- II. Un punt o un tentativo di field goal non toccato della Squadra A va oltre la neutral zone in volo, viene spinto indietro dal vento e tocca per prima cosa a terra, un giocatore o un arbitro dietro la neutral zone. **DECISIONE:** Da regolamento non si considera che il calcio abbia attraversato la neutral zone fino a che abbia toccato terra, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre tale zona. Qualsiasi scrimmage kick può essere avanzato dopo la presa o il recupero da parte della Squadra B, oppure dopo la presa o il recupero della Squadra A sulla o dietro la neutral zone se il calcio non ha attraversato la neutral zone

(Regola 2-16-7). [Citato da 2-16-7-b, 6-3-1-a]

- III. A1 interferisce con l'opportunità di B1 di ricevere il calcio su uno scrimmage kick che non attraversa la neutral zone. **DECISIONE:** L'interferenza con l'opportunità di ricevere un calcio non si applica (Regola 6-4-1) e tutti i giocatori sono eleggibili per toccare, recuperare e avanzare la palla. Perciò ogni giocatore può legalmente spingere un avversario nel tentativo di prendere la palla (Regole 9-3-3-c-3); ma nessun giocatore può trattenere un avversario per impedirgli di raggiungere la palla oppure nel tentativo di permettere a un compagno di squadra di raggiungerla (Regole 9-1-5 Eccezione 3 e 9-3-6 Eccezione 3). [Citato da 2-16-7-b] [Citato da 6-3-1-a, 6-4-1-a]
- IV. Un punt della Squadra A da dietro la propria goal line, attraversa la neutral zone che si trova nel campo di gioco, colpisce un giocatore della Squadra B e rimbalza dietro la goal line della Squadra A, dove A32 recupera la palla. **DECISIONE:** Safety (Regole 6-3-3, 6-3-6-a e 8-5-1-a). [Citato da 2-16-7-b] [Citato da 6-3-6-a, 8-5-1-a]

### Oltre la Neutral Zone

ARTICOLO 2. a. Nessun giocatore in campo del kicking team potrà toccare uno scrimmage kick che abbia superato la neutral zone prima che la palla tocchi un avversario. Questo tocco illegale è una violazione che, quando la palla diventa morta, dà al receiving team il privilegio di prendere la palla nel punto della violazione (**Eccezione:** Regola 6-3-4) (**D.A 2-12-2-I**) (**D.A 6-3-2-I**).

- b. Questo privilegio viene cancellato se viene accettata una penalità per un fallo a palla viva di una delle due squadre (**D.A 6-3-2-I-IV**) (**D.A 6-3-11-I-III**).
- c. Il privilegio viene cancellato se c'è l'offset di falli.
- d. Il tocco illegale nella end zone della Squadra A viene ignorato. Un tocco illegale durante una trasformazione, se accettato, risulta in nessuna segnatura della Squadra A. Un tocco illegale durante un tempo supplementare, se accettato, determina la fine del possesso di squadra.

### Decisioni Approvate 6-3-2

- I. La Squadra A tocca illegalmente un suo calcio; quindi, dopo che la Squadra B lo ha toccato, la Squadra A lo recupera. **DECISIONE:** Il tocco della Squadra A, dopo che la palla è stata toccata dalla Squadra B, è legale; e, per avere il possesso della palla, la Squadra B deve decidere di prenderla dove la Squadra A l'ha toccata illegalmente. A meno che il tocco illegale sia anche recupero illegale da parte della squadra che ha calciato e non ci siano altri falli, il receiving team può giocare l'azione con la sicurezza di poter scegliere di avere la palla alla fine dell'azione su qualunque punto di tocco illegale. [Citato da 6-3-2-a, 6-3-2-b]
- II. Durante uno scrimmage kick, A1 commette una violazione toccando la palla, dopo la quale B1 recupera la palla, la avanza e commette fumble. A2 recupera il fumble e, mentre la sta avanzando, B2 commette holding, sgambetta o colpisce con un pugno. **DECISIONE:** La Squadra A può avere la palla dove viene lasciata dalla penalità per il fallo della Squadra B; se la Squadra A declina la penalità permette alla Squadra B di tenere la palla scegliendo di accettare la violazione. B2 viene espulso per rissa. [Citato da 6-3-2-b]
- III. Un punt della Squadra A va oltre la neutral zone e viene toccato per primo da A80, viene quindi poi raccolto da B40, che corre cinque yard e commette fumble. A20 raccoglie il fumble e segna. Durante la corsa di A20, B70 commette un holding. **DECISIONE:** La segnatura non è valida. Le penalità da 5 e 10 yard non vengono applicate sulla try o al successivo kickoff. La penalità per il fallo della Squadra B viene declinata per regolamento perché non esiste punto di applicazione. La palla appartiene alla Squadra B sul punto del tocco illegale (Regola 10-2-5-a-2). [Citato da 10-2-5-a-2, 6-3-2-b]
- IV. Il punt della Squadra A va oltre la neutral zone e viene toccato per primo da A80, quindi viene raccolto da B40, che corre per cinque yard e commette fumble. B70 commette un holding durante la corsa di B40. A20 raccoglie il fumble e segna. **DECISIONE:** La segnatura non è valida. Le penalità da 5 o 10 yard non vengono applicate sulla try o al successivo kickoff. Dato che il tocco illegale fornisce un punto di applicazione, la penalità per il fallo della Squadra B può essere applicata, secondo la Regola 5-2-4. La palla appartiene alla Squadra B, al punto del tocco illegale se la Squadra A declina la penalità o al punto raggiunto dopo l'applicazione della penalità, se accettata dalla Squadra A (Regole 10-2-2 e 10-2-5-a-2). [Citato da 10-2-5-a-2, 6-3-2-b]

### Tutti Diventano Eleggibili

ARTICOLO 3. Quando uno scrimmage kick che ha superato la neutral zone tocca un giocatore in campo del receiving team, qualunque giocatore può ricevere oppure recuperare la palla (Regola 6-3-1-b) (*Eccezione*: Regole 6-3-4 e 6-5-1-b). **(D.A 8-4-2-VIII)**.

### Tocco Forzato non Considerato

ARTICOLO 4. a. Un giocatore bloccato da un avversario contro uno scrimmage kick che ha superato la neutral zone, non verrà, mentre è in campo, considerato responsabile di aver toccato il calcio. **(D.A 6-3-4-I-V) (D.A 2-11-4-I)**

b. Un giocatore in campo toccato dalla palla battuta o calciata illegalmente da un avversario non è considerato responsabile di aver toccato la palla (Regola 2-11-4-c) **(D.A 6-3-4-II)**.

### Decisioni Approvate 6-3-4

- I. La Squadra A calcia dalla propria linea delle 30 yard. Il calcio non toccato si ferma sulla linea delle tre yard della Squadra B quando A3 blocca B1 contro la palla che va a finire nell'end zone e poi fuori dal campo. **DECISIONE**: Touchback. Poiché A3 ha bloccato B1 contro la palla, non si ritiene che B1 abbia toccato la palla (Regola 2-11-4). L'impeto non può essere attribuito alla Squadra B, ma è quello del calcio (Regola 8-7-1). [Citato da 6-3-4-a]
- II. Un lungo tentativo di field goal della Squadra A viene toccato per primo da A1 che batte la palla all'indietro contro il vicino avversario B1, che si trova lì vicino. **DECISIONE**: Tocco illegale di A1. La Squadra B non è considerata aver toccato la palla (Regola 2-11-4 e 8-4-2-b). [Citato da 6-3-4-a, 6-3-4-b, 8-4-2-b-2]
- III. Durante uno scrimmage kick, la palla non toccata si ferma sulla linea delle tre yard della Squadra B quando B22 blocca A80 contro la palla, facendola finire nell'end zone, dove tocca terra. **DECISIONE**: La palla è morta quando tocca terra in end zone. Touchback – ignorare il tocco di A80 (Regola 2-11-4). Da regolamento nessuna delle due squadre ha toccato la palla calciata (Regola 8-6-1-b). [Citato da 6-3-4-a, 8-6-1-b, 8-7-2-a]
- IV. Mentre la palla calciata con un punt sta rotolando per terra, il ricevitore del punt B22 sta bloccando A88 per evitare che si tuffi sulla palla. I due giocatori sono ancora in contatto quando la palla rimbalza sulla gamba di B22. A44 recupera la palla sulle B-30. **DECISIONE**: Palla alla Squadra A, primo e 10 dalle B-30. Questo non è un tocco forzato. Nonostante B22 fosse in contatto con A88 quando ha toccato la palla, questo tocco non è stato causato dal contatto fra i due (Regola 2-11-4). Il game clock partirà allo snap. [Citato da 6-3-4-a]
- V. Mentre il punt rotola sul terreno, A44 blocca B33 contro la palla, che rimbalza via e colpisce la gamba di B48. La Squadra A recupera la palla. **DECISIONE**: Palla alla Squadra A, primo e 10 sul punto del recupero. Nonostante il tocco di B33 sia forzato, quello di B48 non lo è (Regola 2-11-4). Il tocco di B48 consente alla Squadra A di recuperare legalmente la palla (Regola 6-3-4-a). [Citato da 6-3-4-a]

### Ricezione o Recupero del Receiving Team

ARTICOLO 5. Se uno scrimmage kick è ricevuto oppure recuperato da un giocatore del receiving team, la palla continua a essere in gioco (*Eccezioni*: Regole 4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1 e 6-5-2). **(D.A 8-4-2-V)**

### Ricezione o Recupero del Kicking Team

ARTICOLO 6. a. Se un giocatore del kicking team riceve oppure recupera uno scrimmage kick che ha superato la neutral zone, la palla diventa morta. **(D.A 6-3-1-IV)** La palla appartiene al receiving team sul punto di palla morta, a meno che la squadra che ha calciato sia in possesso legale della palla quando viene dichiarata morta. In questo caso la palla appartiene alla squadra che ha calciato (*Eccezione*: Regola 8-4-2-b).

b. Quando giocatori avversari, tutti eleggibili a toccare la palla, recuperano simultaneamente un calcio che rotola oppure ricevono uno scrimmage kick, il possesso simultaneo rende la palla morta. Un calcio dichiarato morto in possesso contemporaneo di giocatori avversari è assegnato al

receiving team (Regole 2-4-4 e 4-1-3-1).

### **Fuori Campo tra le Goal Line oppure Fermo in Campo**

ARTICOLO 7. Se uno scrimmage kick esce dal campo tra le goal line, oppure si ferma in campo e nessun giocatore tenta di impossessarsene, la palla muore e appartiene al receiving team nel punto di palla morta (*Eccezione*: Regola 8-4-2-b). (D.A 8-4-2-VII).

### **Fuori Campo Dietro la Goal Line**

ARTICOLO 8. Se uno scrimmage kick (tranne quello che realizza un field goal) esce fuori campo dietro la goal line, la palla muore e appartiene alla squadra che difendeva quella goal line (Regola 8-4-2-b).

### **Tocca Terra Sopra oppure Dietro la Goal Line**

ARTICOLO 9. Se uno scrimmage kick non toccato dalla Squadra B oltre la neutral zone tocca il terreno sulla o dietro la goal line della Squadra B, la palla diventa morta e appartiene alla Squadra B (Regola 8-4-2-b). (D.A 6-3-9-I-II)

#### **Decisioni Approvate 6-3-9**

- I. A33 tocca illegalmente un punt e la palla successivamente rotola nell'end zone della Squadra B, dove la Squadra B la recupera e la avanza nel campo di gioco. **DECISIONE**: La palla muore quando tocca terra nell'end zone. La Squadra B può scegliere un touchback oppure prendere la palla nel punto del tocco illegale della Squadra A (Regola 4-1-3-c). [Citato da 4-1-3-c, 6-3-9]
- II. Un punt va nell'end zone della Squadra B non toccato dalla Squadra B oltre la neutral zone. O (a) la Squadra A o (b) la Squadra B commette un fallo personale dopo che la palla tocca terra nell'end zone. **DECISIONE**: Touchback. Fallo a palla morta dopo il touchback. Palla alla Squadra B, primo e 10 sulla linea delle (a) 35 yard o (b) 10 yard dopo l'applicazione della penalità dalla linea delle 20 yard della Squadra B. [Citato da 6-3-9]
- III. Un giocatore della Squadra B tocca uno scrimmage kick in volo nella sua end zone e un giocatore della Squadra A recupera la palla in end zone. **DECISIONE**: Touchdown per la Squadra A (Regole 6-3-3 e 8-2-1-d). [Citato da 8-2-1-d]

### **Calci Legali e Illegali**

ARTICOLO 10. a. Uno scrimmage kick legale è un punt, un drop kick o un place kick eseguito secondo le regole.

b. Un calcio di ritorno è un calcio illegale e un fallo a palla viva che rende la palla morta (Regola 2-16-8).

**PENALITÀ – Per un calcio di ritorno (fallo a palla viva): cinque yard dal punto del fallo [S31: KIK].**

c. Uno scrimmage kick eseguito dopo che l'intero corpo di un portatore di palla e la palla sono stati oltre la neutral zone è un calcio illegale e un fallo a palla viva che rende la palla morta.

**PENALITÀ – Per un calcio illegale oltre la neutral zone (o quando un portatore di palla o la palla sono stati oltre la neutral zone) (fallo a palla viva): cinque yard dal punto precedente e perdita del down [S31 e S9: KIK].**

d. Nessun attrezzo o materiale può essere usato per segnare il punto di uno scrimmage place kick oppure per rialzare la palla. È un fallo a palla viva che si materializza allo snap.

**PENALITÀ – Cinque yard dal punto precedente [S19: KIK].**

### **Palla Libera Dietro la Goal Line**

ARTICOLO 11. Se uno scrimmage kick non toccato dalla Squadra B dopo che ha superato la neutral

zone viene battuto nella end zone della Squadra B da un giocatore della Squadra A, è una violazione per tocco illegale (Regola 6-3-2). Il punto della violazione è la linea delle 20 yard della Squadra B. Questo è un caso speciale di batting in end zone e non è un fallo. **(D.A 6-3-11-I-V) (D.A 2-12-2-I)**

#### **Decisioni Approvate 6-3-11**

- I. La Squadra A effettua lo snap dalla linea delle 50 yard e effettua un punt. Il calcio non viene toccato oltre la neutral zone quando A88 si estende dal campo oltre la goal line della Squadra B e batte la palla indietro nel campo di gioco facendola rotolare fuori sulle B-4. **DECISIONE:** Non c'è fallo per avere battuto la palla in end zone. Tocco illegale. Il punto della violazione sono le B-20. Palla alla Squadra B, primo e 10 dalle B-20. *[Citato da 6-3-11, 6-3-2-b, 9-4-1-c]*
- II. La Squadra A effettua lo snap dalla linea delle 50 yard ed effettua un punt. Il calcio non viene toccato oltre la neutral zone quando A88 si estende dal campo oltre la goal line della Squadra B e batte la palla indietro nel terreno di gioco. B22 recupera la palla sulle sue 2 yard e la avanza fino alle 12 yard dove viene placcato da A66 che commette facemask. **DECISIONE:** Non c'è fallo per avere battuto la palla in end zone. Tocco illegale. La Squadra B può accettare la penalità per il facemask che cancella il privilegio del tocco illegale, e avrà un primo e 10 sulle B-27. *[Citato da 6-3-11, 6-3-2-b]*
- III. La Squadra A effettua lo snap dalla linea delle 50 yard e effettua un punt. Il calcio non viene toccato oltre la neutral zone quando A88 si estende dal campo oltre la goal line della Squadra B e batte la palla indietro nel terreno di gioco. B22 tocca (muff) la palla sulle B-2 e A23 la recupera sulle B-6. Mentre la palla è libera B77 commette holding su A21 sulle B-10. **DECISIONE:** La Squadra A può cancellare il privilegio per il tocco illegale accettando la penalità per l'holding, che viene applicato dal punto precedente con un primo down automatico. Non si applica la regola del postscrimmage kick perché non sarà la Squadra B a mettere in gioco la palla (Regola 10-2-3). *[Citato da 6-3-11, 6-3-2-b]*
- IV. La Squadra A effettua uno snap dalla linea delle 50 yard ed esegue un punt. Durante il calcio B77 commette clipping sulle B-25. Il calcio non toccato viene battuto all'indietro dall'end zone dalla Squadra A ed esce sulla linea delle due yard. **DECISIONE:** Non c'è fallo per avere battuto la palla in end zone. tocco illegale. Il clipping di B77 è governato dalle regole del postscrimmage kick. La Squadra A accetterà la penalità, che cancella il privilegio del tocco illegale. La penalità viene applicata sul punto di postscrimmage kick, le B-20, mezza distanza dalla goal line. Palla alla Squadra B, primo e 10 sulle B-10. *[Citato da 6-3-11]*
- V. La Squadra A effettua lo snap dalla linea delle 50 yard e effettua un punt. Il calcio non viene toccato oltre la neutral zone quando A88 si estende dal campo oltre la goal line della Squadra B e batte la palla indietro nel campo di gioco facendola rotolare fuori sulle B-4. Durante il calcio A55 blocca sotto la cintura. **DECISIONE:** Non c'è fallo per avere battuto la palla in end zone. tocco illegale. Il punto della violazione è sulle B-20. La Squadra B può accettare la penalità per il blocco sotto la cintura, che viene applicato o dalle B-4 oppure dal punto precedente ripetendo il down. Se la Squadra B declina la penalità, il tocco illegale dà la palla alla Squadra B, primo e 10 sulle B-20. *[Citato da 6-3-11]*

### **Giocatore Fuori Campo**

ARTICOLO 12. Nessun giocatore della Squadra A che va fuori campo durante un gioco di scrimmage kick può ritornare in campo durante il down stesso. (**Eccezione:** Questo non si applica a un giocatore della Squadra A che viene spinto fuori campo e che tenta immediatamente di ritornare in campo).

**PENALITÀ - Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente oppure, se lo scrimmage kick supera la neutrale zone, cinque yard dal punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B [S19: OBK].**

#### **Decisione Approvata 6-3-12**

- I. A88 sta correndo lungo la linea laterale per coprire un punt quando calpesta la sideline e poi ritorna in campo continuando a correre verso fondo campo. Placca il ritornatore del calcio sulle B-30. **DECISIONE:** Fallo di A88 per essere rientrato in campo durante un gioco di scrimmage kick. 5 yard di penalità. La Squadra B può far ripetere il down dopo la penalità oppure mettere la palla in gioco sulle B-35.

### **Falli del Kicking Team**

ARTICOLO 13. Le penalità per tutti i falli del kicking team tranne il kick-catch interference (Regola 6-4), durante un gioco di scrimmage kick (esclusi i tentativi di field goal) nei quali la palla oltrepassa

la neutral zone, possono essere applicati per regolamento sia sul punto precedente come basic spot con la ripetizione del down (**Eccezione:** I falli che avvengono nell'end zone della Squadra A portano all'opzione di una safety) sia sul punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B, a scelta della Squadra B. **(D.A 6-3-13-I-III)**

#### Decisioni Approvate 6-3-13

- I. La Squadra A effettua un punt su un quarto e sette dalle A-35. Allo snap la Squadra A ha cinque giocatori nel backfield. Il calcio viene parzialmente bloccato e va fuori campo sulle A-45. **DECISIONE:** Fallo per formazione illegale. La Squadra B può avere la palla, primo e 10 dalle A-40 dopo l'applicazione delle cinque yard di penalità dalle A-45 (il punto di palla morta) oppure avere la penalità applicata al punto precedente facendo ripetere il quarto down dalle A-30. *[Citato da 6-3-13]*
- II. La Squadra A effettua un punt su un quarto e sette dalle A-35. Allo snap la Squadra A ha cinque giocatori nel backfield. Il calcio viene parzialmente bloccato e non supera la neutral zone e viene ritornato da B88 fino alle A-28 dove viene placcato. **DECISIONE:** La Squadra B può declinare la penalità e prendere la palla sulle A-28 oppure far applicare la penalità sul punto precedente facendo rigiocare alla Squadra A il quarto down dalle A-30. *[Citato da 6-3-13]*
- III. La Squadra A effettua un punt su un quarto e sette dalle A-35. Allo snap la Squadra A ha cinque giocatori nel backfield. Il calcio viene parzialmente bloccato, supera la neutral zone, quindi torna dietro la neutral zone ed esce dal campo sulle A-32. **DECISIONE:** La Squadra B può avere la palla, primo e 10 dalle A-27 dopo aver fatto applicare le cinque yard di penalità dalle A-32 (il punto di palla morta) oppure avere la penalità applicata sul punto precedente facendo rigiocare il quarto down dalle A-30. *[Citato da 6-3-13]*
- IV. Quarto e 15 sulle A-5. Il punter A88, dall' end zone della Squadra A, calcia la palla. Il Tackle A77 commette holding in end zone. La Squadra B ritorna la palla fino alle B-45. **DECISIONE:** La Squadra B ha l'opzione di avere il possesso dopo l'applicazione della penalità dalle B-45 alle A-45 oppure di accettare la penalità per una safety. (Regola 10-2-4)

### Uomini di Linea di Difesa durante i Giochi di Scrimmage Kick

#### ARTICOLO 14.

- a. Se la Squadra A è in formazione da scrimmage kick al momento dello snap e lo snapper non è posizionato alla fine della line of scrimmage, tutti i giocatori della Squadra B entro una yard dalla line of scrimmage devono essere allineati completamente al di fuori del frame of the body dello snapper al momento dello snap **(D.A 6-3-14-I-II)**
- b. Se la Squadra A è in formazione per tentare un place kick (field goal o try), è illegale per tre giocatori della Squadra B, posizionati sulla loro line of scrimmage dentro la free-blocking zone, allinearsi spalla contro spalla e, dopo lo snap, muoversi in avanti assieme con il contatto primario su un singolo giocatore della Squadra A **(D.A 6-3-14-III-IV)**.

#### **PENALITÀ – Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente [S19: IFD].**

#### Decisioni Approvate 6-3-14

- I. Quarto e tre sulle B-25. La Squadra è in formazione per tentare un field goal. B50 si allinea entro una yard dalla line of scrimmage e nello spazio ("gap" Ndt) tra lo snapper e la guardia. La spalla di B50 è di fronte alla spalla dello snapper. Il tentativo di field goal va a buon fine. **DECISIONE:** Fallo a palla viva di B50. La Squadra A può tenere i 3 punti e declinare la penalità oppure accettare la penalità, annullare la segnatura e giocare un primo e dieci sulle B-20. *[Citato da 6-3-14-a]*
- II. Quarto e sei sulle A-24. La Squadra A è in formazione di scrimmage kick ed effettua un punt. B50 è allineato dentro il frame of the body dello snapper e a meno di una yard dalla line of scrimmage. Il calcio rotola fuori campo sulle B-40. **DECISIONE:** Fallo a palla viva di B50. La Squadra A può accettare la penalità e giocare un quarto e uno sulle A-29 o declinare la penalità e dare la palla alla Squadra B, primo e dieci sulle B-40. *[Citato da 6-3-14-a]*
- III. Quarto e sette sulle B-20. La Squadra A è in formazione per tentare un field goal. I defensive lineman B55, B57 e B78 sono spalla contro spalla. B57 è posizionato di fronte alla guardia destra A66, mentre B55 e B78 si trovano in corrispondenza dei gap, rispettivamente, a sinistra e a destra di A66. Dopo che viene eseguito lo snap della palla, tutti e tre si muovono insieme in avanti. (a) I tre portano il loro primo colpo contro A66; (b) B55 e B57 colpiscono A66 e B78 va verso l'offensive tackle destro; (c) B57 e B78

bloccano A66, ma B55 salta per tentare di bloccare il calcio. **DECISIONE:** (a) Fallo. Cinque yard di penalità. Se la Squadra A accetta la penalità avranno un quarto e due sulle B-15. (b) e (c) Non c'è fallo. L'azione dei giocatori della Squadra B non implica un primo colpo contro un singolo giocatore, per cui il gioco è legale. [Citato da 6-3-14-b]

- IV. Quarto e sette sulle B-20. La Squadra A è in formazione per tentare un field goal. La Squadra A ha cinque giocatori nel backfield. I defensive lineman B55, B57 e B78 sono spalla contro spalla. B57 è posizionato di fronte alla guardia destra A66, mentre B55 e B78 si trovano in corrispondenza dei gap, rispettivamente, a sinistra e a destra di A66. Dopo che viene eseguito lo snap della palla, tutti e tre si muovono insieme in avanti. I tre portano il primo colpo contro A66. L'holder prende lo snap, si alza in piedi e completa un lancio verso l'eleggibile A88 che viene placcato sulle 10 di B. **DECISIONE:** Fallo della Squadra A, formazione illegale. Fallo della Squadra B, tre giocatori contro un uomo di linea dell'attacco. Offset dei falli e down ripetuto. [Citato da 6-3-14-b]

## SEZIONE 4. Opportunità di Ricevere un Calcio

### Interferenza con l'Opportunità

- ARTICOLO 1. a. Se un giocatore del receiving team, si trova all'interno delle linee che delimitano il campo, posizionato in modo tale da avere l'effettiva possibilità di ricevere un free kick oppure uno scrimmage kick che ha superato la neutral zone, e sta effettivamente tentando di farlo deve avere una possibilità di ricevere il calcio senza impedimenti (**D.A 6-3-1-III**) (**D.A 6-4-1-V, VI e IX**).
- b. È un fallo di interferenza se, prima che il ricevitore tocchi la palla, un giocatore della Squadra A entra nell'area definita dalla larghezza delle spalle del ricevitore ed estesa una yard di fronte allo stesso. Quando si è in dubbio, è fallo. (**D.A 6-4-1-X-XIII**)
- c. Questa protezione termina quando il calcio tocca il terreno (**Eccezione:** Free kick, Regola 6-4-1-f qui sotto), quando qualsiasi giocatore della Squadra B tocca o commette un muff di uno scrimmage kick oltre la neutral zone, oppure quando qualsiasi giocatore della Squadra B tocca o commette un muff di un free kick all'interno del campo di gioco o nella end zone (**Eccezione:** Regola 6-5-1-b). (**D.A 6-4-1-IV**)
- d. Se l'interferenza con un potenziale ricevitore è il risultato del blocco di un avversario, non si ha fallo.
- e. Si ha un fallo di interferenza se un componente del kicking team tocca il potenziale ricevitore prima del, oppure simultaneamente al, suo primo contatto con la palla. (**D.A 6-4-1-II, III e VIII**) Quando si è in dubbio, è un fallo di interferenza.
- f. Durante un free kick, un giocatore del receiving team in posizione per ricevere la palla ha la stessa protezione sulla ricezione e su un fair catch sia che la palla venga calciata direttamente in aria dal tee o che venga calciata verso terra, colpisca il terreno una volta e vada in aria in maniera simile a quando è calciata direttamente dal tee.
- g. Se un contatto della Squadra A viene considerato un fallo di targeting (Regole 9-1-3 e 9-1-4) o qualsiasi altro fallo personale che interferisce con l'opportunità di ricevere un calcio, questo può essere giudicato come interferenza, come targeting oppure come fallo personale. Le 15 yard di penalità vengono applicate dal punto in cui la palla morta appartiene alla Squadra B oppure nel punto del fallo, a scelta della Squadra B.

**PENALITÀ – Per un fallo commesso tra le goal line: Palla al receiving team, primo down, 15 yard oltre il punto del fallo per un fallo di interferenza [S33: KCI]. Per un fallo durante un gioco di free kick dietro la linea delle 25 yard della Squadra B contro un giocatore che ha effettuato un segnale valido di fair catch: Penalizzare dalle B-25 [S47: KCI]. Per un fallo commesso dietro la goal line: Assegnare un touchback e penalizzare dal punto successivo. I giocatori che commettono un fallo flagrant verranno espulsi [S47: DSQ].**

### Decisioni Approvate 6-4-1

- I. Un giocatore della Squadra A riceve un free kick molto vicino al ricevitore B25, impedendogli così di

- effettuare la ricezione. **DECISIONE:** Kick-catch interference. Penalità – 15 yard dal punto del fallo.
- II. Un giocatore della Squadra B, che sta per ricevere uno scrimmage kick, viene placcato prima che la palla arrivi, ma riesce a ricevere il calcio mentre sta cadendo. **DECISIONE:** Kick-catch interference. Penalità – 15 yard dal punto del fallo. Se il colpo è flagrant il giocatore della Squadra A va espulso. Se il fallo avviene tra le goal line, l'applicazione è dal punto del fallo e la Squadra B mette la palla in gioco con uno snap; se è dietro la goal line della Squadra B, assegnare un touchback e penalizzare dal punto successivo. L'applicazione sarebbe la stessa se il calcio fosse muffato o se ci fosse un fumble. L'applicazione sarebbe la stessa anche in un tentativo sbagliato di field goal visto che la Squadra B ha toccato la palla oltre la neutral zone. *[Citato da 6-4-1-e]*
- III. Oltre la neutral zone, A1 è fermo oppure sta correndo fra un calcio in volo e B1 e (a) A1 viene colpito dalla palla mentre B1 è in una posizione tale da poter ricevere la palla; oppure (b) B1, tentando di prendere la palla, sbatte contro ad A1. **DECISIONE:** (a) e (b) Kick-catch interference. Penalità – 15 yard dal punto del fallo. *[Citato da 6-4-1-e]*
- IV. Un giocatore della Squadra B, tentando di prendere un calcio (senza fare il segnale di fair catch), tocca (muff) la palla che viene poi a sua volta toccata da un avversario che non stava interferendo con l'opportunità del ricevitore quando quest'ultimo era in posizione per effettuare la ricezione. **DECISIONE:** Non è interferenza. In mancanza di un segnale di fair catch, la protezione contro l'interferenza con l'opportunità di ricevere un calcio termina quando un qualsiasi giocatore della Squadra B tocca (muff) la palla. *[Citato da 6-4-1-c]*
- V. Un giocatore della Squadra A oltre la neutral zone, tocca o riceve per primo uno scrimmage kick che nessun ricevitore avrebbe potuto ricevere. **DECISIONE:** Tocco illegale, ma non interferenza. *[Citato da 6-4-1-a]*
- VI. B25 è fermo sulle B-35 in posizione per ricevere un punt. Mentre la palla è in parabola discendente, A88 corre molto vicino al lato di B25, costringendolo ad aggiustare la sua posizione per poter ricevere la palla. A88 non entra in contatto e non entra dentro l'area di una yard di fronte a B25. **DECISIONE:** Fallo di A88, interferenza con l'opportunità di ricevere il calcio. 15 yard dal punto del fallo. Anche se B25 ha completato la ricezione, l'azione di A88 lo ha costretto a spostarsi dalla posizione iniziale, che, quindi, ha commesso interferenza. *[Citato da 6-4-1-a]*
- VII. B10 fa un segnale di fair catch, tocca (muff) la palla e quindi completa la ricezione. **DECISIONE:** Se B10 ha un'opportunità di prendere il calcio dopo il muff, gli deve essere concessa un'opportunità di effettuare la ricezione senza impedimenti. Se B10 riceve il calcio muffato, la palla è morta dove l'ha toccata la prima volta. *[Citato da 6-5-1-b]*
- VIII. Quarto e 10 sulla linea delle 50 yard. B17 si trova sulle B-20 ed è in posizione per ricevere lo scrimmage kick calciato alto della Squadra A. Durante la parabola discendente della palla, A37 colpisce B17 violentemente e in modo flagrant prima che B17 tocchi la palla. A37 non ha ridotto la velocità o non ha fatto alcun tentativo per evitare B17. **DECISIONE:** Fallo flagrant della Squadra A, interferenza con l'opportunità di ricevere un calcio. Penalità – 15 yard dal punto del fallo. A37 viene espulso. *[Citato da 6-4-1-e]*
- IX. Palla alla Squadra A, quarto e 10 sulla linea delle 50 yard. Lo scrimmage kick della Squadra A, spinto dal vento, è nella parte in discesa del suo volo sulla linea delle 30 yard della Squadra B. B18, che è partito dalla linea delle 20 yard, deve deviare attorno ad A92, vicino alla linea delle 25 yard, per effettuare la ricezione sulla linea delle 30 yard. **DECISIONE:** Fallo di A92 per interferenza con l'opportunità di ricevere il calcio. Penalità – 15 yard dal punto del fallo, che è la linea delle 25 yard. *[Citato da 6-4-1-a]*
- X. Il ricevitore del punt B44 è fermo sulla sua linea delle 30 yard in posizione di ricevere il calcio. Il difensore A11 corre lungo il campo per andare a prendere il calcio e arriva a circa un piede direttamente di fronte a B44 mentre la palla sta facendo la sua parabola discendente. B44 riceve la palla senza aver dovuto cambiare la sua posizione o il suo modo di ricevere la palla per colpa della presenza di A11, che non si era comunque tirato indietro per dare maggiore spazio a B44. **DECISIONE:** Kick-catch interference. A11 è entrato nell'area di una yard direttamente di fronte al ricevitore B44. 15 yard di penalità. *[Citato da 6-4-1-b]*
- XI. Il ricevitore del punt B22 è sulle B-30 aspettando il punt che è in parabola discendente e il suo compagno di squadra B88 è tre yard più avanti a lui sulle B-33. A44, sceso a fondo campo per coprire il calcio, blocca legalmente B88 contro B22 nel momento in cui lo raggiunge la palla. La palla colpisce la spalla di B22 e rimbalza in aria. La Squadra A recupera la palla sulle B-25. **DECISIONE:** Palla alla Squadra A, primo e 10 dalle B-25. Non è kick-catch interference. L'azione di A44 è contro B88, che non è in posizione di ricevere il calcio, e non contro B22. Per cui A44 non può essere penalizzato per aver interferito con

l'opportunità di ricevere il calcio. Il tocco di B22 consente alla Squadra A di recuperare legalmente la palla. [Citato da 6-4-1-b]

- XII. Quarto e cinque sulle A-30. Il ricevitore del punt B22 è in posizione di ricevere il calcio sulle B-30. Egli non fa nessun segnale. A88 è a meno di una yard di distanza da B22, sul suo lato, e non è in contatto con B22 quando questi riceve il calcio sulle B-30. B22 viene placcato sulle B-32. La presenza di A88 non ha provocato nessuna modifica nella posizione o nel modo di prendere la palla da parte di B22. **DECISIONE:** Gioco legale; non c'è kick-catch interference. A88 è più vicino di una yard, ma non è direttamente di fronte a B22. Egli non ha influito sulla opportunità di ricevere il calcio da parte di B22. Primo e 10 per la Squadra B dalle B-32. [Citato da 6-4-1-b]
- XIII. B44 è in posizione di ricevere un punt sulle B-25. Mentre la palla è ancora in aria e molto prima che questa si avvicini a B44, A88 corre direttamente di fronte a B44 fino ad arrivare a meno di una yard di distanza, ma non è lì vicino quando la palla arriva. B44 riceve il punt e viene poi placcato. **DECISIONE:** Non è fallo. Anche se A88 è entrato nell'area di una yard di fronte al ricevitore, questo è avvenuto talmente prima dell'arrivo della palla da non provocare nessuna interferenza con l'opportunità di B44 di ricevere il calcio. [Citato da 6-4-1-b]

## SEZIONE 5. Fair Catch

### Dichiarata Morta dove Ricevuta

#### ARTICOLO 1.

- a. Se un giocatore della Squadra B completa un fair catch, la palla muore dove è ricevuta e appartiene alla Squadra B su quel punto. (**Eccezioni:** Se un giocatore della squadra B completa un fair catch di un free kick dietro la linea delle 25 yard della squadra B, la palla appartiene alla squadra B dalla linea delle proprie 25 yard. Lo snap sarà in mezzo alle hash mark, a meno che una posizione differente sulle o tra le hash mark sia stata richiesta dalla squadra designata a mettere in gioco la palla prima che il play clock raggiunga i 25 secondi o prima di ogni susseguente segnale di ready-for-play. Dopo il segnale di ready-for-play, la palla può essere riposizionata dopo un timeout di squadra, a meno che sia preceduto da un fallo della Squadra A o da un offset di falli.)
- b. Se un giocatore della Squadra B fa un segnale valido di fair catch, l'opportunità di ricevere un free o uno scrimmage kick senza impedimenti continua se questo giocatore tocca (muff) il calcio ed ha ancora l'opportunità di completare la ricezione. Questa protezione termina quando il calcio tocca terra. Se il giocatore (o un altro giocatore della squadra B) in seguito riceve il calcio, la palla appartiene alla Squadra B dove è stata toccata la prima volta dal giocatore che ha fatto il segnale. Questa protezione termina quando il calcio tocca terra. **(D.A 6-5-1-I-III) (D.A 6-4-1-VII)**
- c. Le regole riguardanti il fair catch si applicano solo quando uno scrimmage kick supera la neutral zone oppure durante i free kick.
- d. Lo scopo delle regole sul fair catch è quello di proteggere il ricevitore che, usando il segnale di fair catch, annuncia che lui oppure un suo compagno di squadra non intendono avanzare la palla dopo la ricezione. **(D.A 6-5-5-III)**
- e. La palla sarà messa in gioco con uno snap dal receiving team sul punto della ricezione, se la palla è ricevuta (**Eccezioni:** Regole 6-5-1-a, 6-5-1-b, 7-1-1-c e 8-6-1-b).

#### Decisioni Approvate 6-5-1

- I. Dopo un segnale valido o non valido, B1 tocca (muff) la palla e B2, che non ha fatto il segnale, riceve il calcio. **DECISIONE:** La palla è morta quando B2 la riceve e la palla verrà posizionata dove B1 per prima l'ha toccata. [Citato da 6-5-1-b, 6-5-3-a]
- II. B1 ha un piede fuori campo quando fa un segnale valido o non valido. In seguito, riceve il calcio in campo. **DECISIONE:** Non c'è alcuna regola che impedisce a un ricevitore di uscire dal campo durante un calcio. La ricezione in campo è legale, e la palla viene dichiarata morta. [Citato da 6-5-1-b]
- III. Durante un free kick, B21 fa un segnale di fair catch sulle B-5. B21 tocca ma non riceve (muff) il calcio ed immediatamente recupera la palla sulle B-5. **DECISIONE:** Non è un fair catch completato. Palla alla squadra B, primo e dieci dalle B-5.

### Nessun Avanzamento

ARTICOLO 2. Nessun giocatore della Squadra B potrà avanzare una palla, ricevuta oppure recuperata, per più di due passi in qualunque direzione dopo che un qualsiasi giocatore della Squadra B ha effettuato un segnale di fair catch valido o non valido. **(D.A 6-5-2-I-III)**

**PENALITÀ - Fallo a palla morta, delay of game. Cinque yard dal punto successivo [S7 e S21: DOG].**

#### Decisioni Approvate 6-5-2

- I. B1 fa un segnale di fair catch prima di un muff di B2 e successivamente B1 riceve o recupera il calcio e lo avanza. **DECISIONE:** A seguito del segnale fatto da B1, la palla muore quando viene ricevuta o recuperata. Due passi sono consentiti per fare in modo che B1 si fermi o riacquisti l'equilibrio. Un terzo o successivo passo in campo è soggetto a una penalità da applicare dove la palla è stata ricevuta o recuperata. Se B1 viene placcato, non si tiene conto del placcaggio a meno che sia giudicato come violenza non necessaria oppure sia così in ritardo che il placcatore avrebbe dovuto sapere che non c'era l'intenzione di avanzare. Se il calcio è ricevuto o recuperato dalla Squadra B nell'end zone, è un touchback. Se B1 viene placcato prima del completamento del terzo passo, deve essere penalizzato soltanto il placcatore. *[Citato da 6-5-2]*
- II. La Squadra A effettua un punt. B1, dopo avere fatto un segnale di fair catch sulla sua linea delle 20 yard, lascia deliberatamente che la palla cada a terra, dove B2 la recupera mentre rimbalza e la avanza fino alla sua linea delle 35 yard. **DECISIONE:** La palla è morta nel punto del recupero. L'avanzamento è illegale. Penalità – Cinque yard dal punto successivo, cioè il punto del recupero. Palla alla Squadra B, primo e 10 (Regola 5-2-7). *[Citato da 6-5-2]*
- III. Il ricevitore del punt B22 fa un segnale non valido di fair catch con un breve movimento della mano alzata. Egli riceve la palla sulle B-35 e corre fino alle B-40, dove viene placcato. **DECISIONE:** La palla è morta dove è stata ricevuta. Fallo per delay of game di B22; cinque yard di penalità dal punto di palla morta. Non c'è fallo da parte di chi lo ha placcato, poiché B22 si è messo nella situazione di essere visto come un portatore di palla. Primo e 10 per la Squadra B dalle B-30 *[Citato da 6-5-2]*

### Segnali Non Validi: Ricezione o Recupero

ARTICOLO 3.

- a. Una ricezione dopo un segnale non valido non è un fair catch e la palla muore dove viene ricevuta o recuperata. **(Eccezioni:** Durante un free kick, se un ricevitore della squadra B effettua un qualunque segnale in cui agita le mani (waving signal) che non rispetta i requisiti di un segnale valido di fair catch, e successivamente riceve al volo la palla dietro la linea delle 25 yard della squadra B, la palla appartiene alla squadra B dalla linea delle proprie 25 yard). **(D.A 6-5-4-VI)**
- b. Se il segnale segue la ricezione o il recupero, la palla viene dichiarata morta quando viene fatto il segnale. **(D.A 6-5-1-I)**
- b. Segnali non validi oltre la neutral zone si applicano solo alla Squadra B.
- c. Un segnale non valido oltre la neutral zone è possibile solo quando la palla ha superato la neutral zone stessa (Regola 2-16-7). **(D.A 6-5-3-I)**

#### Decisioni Approvate 6-5-3

- I. A1 o B1 segnalano un fair catch oltre la neutral zone durante un calcio che non attraversa la neutral zone. **DECISIONE:** Qualsiasi segnale della Squadra A viene ignorato. La Squadra B non dovrebbe fare segnali di fair catch perché la palla non supera la neutral zone. In ogni caso, la palla viene dichiarata morta quando ricevuta o recuperata (Regola 2-8-1-a e 4-1-3-g). *[Citato da 6-5-3-c]*
- II. Durante un free kick, B17 fa un segnale non valido di fair catch vicino alla linea laterale, tocca (muff) la palla che va fuori campo. **DECISIONE:** Palla alla Squadra B, primo e 10 sulla hash mark. *[Citato da 6-2-2]*
- III. Uno scrimmage kick tocca terra oltre la neutral zone, rimbalza alto in aria e B1 fa un segnale di fair catch. **DECISIONE:** Segnale non valido. La palla muore quando viene recuperata. *[Citato da 2-8-3-b]*
- IV. B1 riceve uno scrimmage kick oltre la neutral zone e quindi segnala un fair catch. **DECISIONE:** Segnale

non valido. La palla viene dichiarata morta quando viene fatto il segnale. [Citato da 2-8-3-b]

- V. Uno scrimmage kick della Squadra A sta rotolando oltre la neutral zone quando B17 avvisa i suoi compagni di squadra di stare lontani dalla palla facendo il segnale di allontanarsi agitando le braccia in un movimento "waving". **DECISIONE:** Segnale non valido. La palla viene dichiarata morta per regolamento quando una delle due squadre la recupera. [Citato da 2-8-3-b]
- VI. Mentre un free kick è in volo, B21 effettua un segnale con la mano (waving) che non rispetta i requisiti per essere un segnale valido di fair catch. La palla è presa da: (a) B21 sulle B-5; o (b) B44 sulle B-5. **DECISIONE:** La palla è morta quando viene ricevuta. (a) Palla alla squadra B, primo e dieci dalla linea delle 25 yard di B; (b), palla alla squadra B, primo e dieci dalla linea delle 5 yard di B. [Citato da 6-5-3-a]
- VII. Mentre un free kick è in volo, B21 fa un "segnale a T" pensando di non ritornare il calcio. La palla viene ricevuta da: (a) B21 sulle B-5; o (b) B44 sulle B-5. **DECISIONE:** La palla è morta quando viene ricevuta. (a) Palla della Squadra B, primo e 10 sulla linea delle 25 yard; (b) Palla della Squadra B, primo e 10 sulla linea delle 5 yard. [Citato da 2-8-3-b]

### Blocco o Contatto Illegale

ARTICOLO 4. Un giocatore della Squadra B che ha fatto un segnale valido o non valido di fair catch e non tocca la palla non potrà bloccare oppure commettere un fallo ai danni di un avversario durante quel down. (D.A 6-5-4-I e II)

**PENALITÀ – Free kick: Palla al receiving team, 10 yard dal punto del fallo [S40: IBK]. Scrimmage kick: 10 yard di penalità, applicando il principio del punto di postscrimmage kick [S40: IBK]. Se il blocco viene considerato un fallo personale, la penalità è 15 yard e i giocatori colpevoli di falli flagrant saranno espulsi [S47: DSQ].**

#### Decisioni Approvate 6-5-4

- I. B1 fa un segnale valido o non valido di fair catch e non tocca il punt. Mentre la palla non toccata è libera nel campo di gioco, B1 blocca un avversario (a) nel campo di gioco oltre la neutral zone oppure (b) nella sua end zone. **DECISIONE:** (a) Se la palla attraversa la neutral zone e la Squadra B ne ha il possesso quando termina il down, la Squadra B viene penalizzata di 10 yard applicate dal punto di postscrimmage kick. (b) Safety. La decisione è la stessa in caso di tentativo non riuscito di field goal. [Citato da 6-5-4]
- II. B1 fa un segnale di fair catch sulla linea delle 50 yard e non tocca il punt. Mentre la palla sta rotolando sul terreno sulla linea delle 45 yard della Squadra B, B1 usa illegalmente le sue mani per spingere un avversario nel tentativo di raggiungere la palla e la palla viene dichiarata morta in possesso della Squadra B. **DECISIONE:** Penalità – 10 yard applicate dal punto di postscrimmage kick. La palla appartiene alla Squadra B (Regola 10-2-3). [Citato da 6-5-4]

### Nessun Placcaggio

ARTICOLO 5. Nessun giocatore del kicking team potrà placcare oppure bloccare un avversario che ha completato un fair catch. Solo il giocatore che effettua un segnale di fair catch ha questa protezione (D.A 6-5-5-I-III).

**PENALITÀ – Fallo a palla morta. Palla al receiving team, 15 yard dal punto successivo [S7 e S38: PF-UNR].**

#### Decisioni Approvate 6-5-5

- I. B1 e B2 fanno un segnale di fair catch. B1 tocca (muff) la palla e B2 sta per prendere il calcio quando A1 lo afferra e lo butta a terra. **DECISIONE:** Non è interferenza, ma holding. Penalità – 10 yard dal punto precedente o dal punto in cui la palla appartiene successivamente alla Squadra B. [Citato da 6-5-5]
- II. B22 fa un segnale di fair catch e viene placcato prima che abbia portato la palla per più di due passi. **DECISIONE:** Fallo del placcatore. Penalità – 15 yard dal punto successivo.
- III. B1 riceve il punt dopo che B3 ha fatto un segnale di fair catch. **DECISIONE:** La palla viene dichiarata morta quando e dove viene ricevuta. B1 non ha alcuna protezione sulla ricezione, ma ha diritto alla stessa protezione che avrebbe dopo qualunque altra palla morta (Regola 6-5-1-d). [Citato da 6-5-1-d, 6-5-5]

# REGOLA 7

## Effettuare lo Snap e Lanciare la Palla

### SEZIONE 1. Lo Scrimmage

#### Iniziare con uno Snap

ARTICOLO 1. a. La palla sarà messa in gioco con uno snap legale a meno che le regole prevedano un free kick legale.

b. Nessun giocatore potrà mettere la palla in gioco prima che venga dichiarato il ready-for-play (Regola 4-1-4). [S7 e S19: IPR] (D.A 4-1-4-I e II)

**PENALITÀ – [a-b] Fallo a palla morta. Cinque yard dal punto successivo [S7 e S19: ISP/IPR].**

c. Lo snap della palla non potrà avvenire in una zona laterale (Regola 2-31-6). Se il punto di partenza di un qualsiasi scrimmage down è in una zona laterale, la palla sarà trasferita sulla hash mark più vicina.

#### Shift e Falsa Partenza

ARTICOLO 2. a. *Shift*. Dopo un huddle (Regola 2-14) oppure uno shift (Regola 2-22-1) e prima dello snap, tutti i giocatori della Squadra A devono fermarsi completamente e rimanere fermi nelle loro posizioni per almeno un intero secondo prima che venga effettuato lo snap della palla, senza alcun movimento di piedi, corpo, testa oppure braccia. (D.A 7-1-2-I)

b. *Falsa partenza*. Ognuno dei seguenti punti è una falsa partenza da parte della Squadra A se avviene prima dello snap dopo che la palla è ready-for-play e tutti i giocatori sono in formazione di scrimmage:

1. Qualsiasi movimento di uno o più giocatori che simuli azione al momento dello snap. Questo include il brusco spostamento (“*shifting*”) di uno o più giocatori che simula la partenza dell'azione allo snap.
2. Lo snapper si muove in un'altra posizione.
3. Un uomo di linea restricted (Regola 2-27-4) che muove la sua mano/i oppure fa un qualsiasi movimento veloce.

#### Eccezioni:

- (a) Non è falsa partenza se l'uomo di linea della Squadra A reagisce immediatamente quando viene minacciato da un giocatore della Squadra B che si trovi nella neutral zone (Regola 7-1-5-a-2) (D.A 7-1-3-V)
  - (b) Non è falsa partenza se lo snapper toglie la/e mano/i dalla palla, posto che questo non simuli l'inizio dell'azione (Regola 7-1-3-a-3).
4. Un giocatore dell'attacco che fa un movimento veloce e repentino prima dello snap, incluso, ma non limitato a:
- (a) Un uomo di linea che muove un piede, una spalla, un braccio, il corpo o la testa in un movimento veloce e repentino in qualsiasi direzione.
  - (b) Lo snapper che muove o riposiziona la palla, muove il pollice o le dita, flette i gomiti, scuote la testa, o abbassa le spalle o il fondoschiena.

- (c) Il quarterback che fa un movimento veloce e repentino che simula l'inizio dell'azione.
  - (d) Un back che simula di ricevere la palla facendo un movimento veloce e repentino che simula l'inizio dell'azione. **(D.A 7-1-3-VI)**
5. La squadra in attacco non si è mai fermata per un secondo prima dello snap dopo che la palla è stata dichiarata ready-for-play. **(D.A 7-1-2-IV)** Questa è una shift illegale che viene convertita in falsa partenza.

#### Decisioni Approvate 7-1-2

- I. Dopo un huddle o uno shift, tutti i giocatori della Squadra A si fermano e restano immobili per un secondo. Poi, prima dello snap, due o più di loro cambiano posizione simultaneamente. **DECISIONE:** Tutti gli 11 giocatori della Squadra A devono nuovamente restare immobili per un secondo prima dello snap, altrimenti è un fallo a palla viva allo snap per uno shift illegale. Penalità – Cinque yard dal punto precedente (Regola 2-22-1). *[Citato da 2-22-1-a, 7-1-2-a]*
- II. Dieci giocatori della Squadra A si spostano mentre A1 resta fermo. Quindi, A1 comincia a muoversi indietro prima che sia passato un secondo e viene effettuato lo snap della palla. **DECISIONE:** Se A1, che si è mosso, non si ferma con gli altri giocatori della Squadra A per un secondo prima dello snap, è un fallo a palla morta allo snap per falsa partenza. Penalità – Cinque yard dal punto successivo. *[Citato da 2-22-1-a]*
- III. Dopo che i giocatori della Squadra A si sono fermati per un secondo, l'end A88 corre all'esterno e si ferma, e prima che sia passato un secondo il back A36 comincia a muoversi all'indietro. **DECISIONE:** Legale. Ma se il back A36 parte prima che l'end A88 si sia fermato, il movimento simultaneo di due giocatori costituisce una shift, e tutti i giocatori della Squadra A devono restare fermi per un secondo prima dello snap (Regola 2-22-1). *[Citato da 2-22-1-a]*
- IV. La Squadra A sta giocando una no-huddle offense e si sta muovendo verso la linea quando la palla viene dichiarata ready-for-play. Sebbene alcuni giocatori si portino nella loro posizione e si fermino, almeno un giocatore non si è mai fermato e si sta ancora muovendo mentre avviene lo snap della palla. **DECISIONE:** Fallo a palla morta – shift illegale che diventa falsa partenza. La Squadra A non ha mai soddisfatto la regola del secondo prima dello snap. Gli arbitri devono fermare il gioco e penalizzare la Squadra A di cinque yard. *[Citato da 2-22-1-a, 7-1-2-b-5]*
- V. Terzo e tre sulle B-40. Il quarterback A12 è in shotgun formation, (a) effettua un finto battito di mani rimanendo in posizione; (b) effettua un finto battito di mani mentre butta in avanti le sue spalle e mani con un movimento esagerato che simula la partenza dell'azione. **DECISIONE:** La Regola 7-1-2-b-4-c stabilisce che si ha una falsa partenza se il quarterback fa un movimento veloce e repentino che simula l'inizio dell'azione. Nel caso (a) non c'è fallo; (b) falsa partenza di A12.

#### Obblighi per la Squadra in Attacco – Prima dello Snap

ARTICOLO 3. Ognuno dei seguenti punti (a-d) è un fallo a palla morta. Gli arbitri dovranno fischiare e non consentire che il gioco continui. Dopo che la palla è dichiarata ready-for-play e prima che avvenga lo snap:

a. *Snapper.* Lo snapper (Regola 2-27-8):

- 1. Non si può muovere in una nuova posizione e non può avere nessuna parte del suo corpo oltre la neutral zone.
- 2. Non può sollevare la palla, muoverla oltre la neutral zone o simulare l'inizio dell'azione.
- 3. Può togliere la mano (o le mani) dalla palla, ma solo se questo non simula l'inizio dell'azione.

b. *Linee delle nove yard.*

- 1. Ogni sostituto della Squadra A deve essere stato fra le linee delle nove yard. I giocatori della Squadra A che hanno partecipato al gioco precedente devono essere stati fra le linee delle nove yard dopo il down precedente e prima dello snap successivo. **(D.A 3-3-4-I)**
- 2. Tutti i giocatori della Squadra A devono essere stati fra le linee delle nove yard dopo un timeout di squadra, un timeout per infortunio, un timeout per i media o la fine di un quarto.

c. *Encroachment.* Dopo che lo snapper si è posizionato, nessun altro giocatore della Squadra A può

trovarsi sulla o oltre la neutral zone [**Eccezioni:** (1) Sostituti e giocatori sostituiti; e (2) giocatori dell'attacco in una formazione di scrimmage kick che invadono la neutral zone con la loro mano (le loro mani) per indicare gli avversari].

- d. *Falsa partenza.* Nessun giocatore della Squadra A può commettere una falsa partenza (Regola 7-1-2-b) o entrare in contatto un avversario. **(D.A 7-1-3-III)**

**PENALITÀ – [a-d] Fallo a palla morta Cinque yard dal punto successivo. [S7 e S19: FST/ENC].**

### Decisioni Approvate 7-1-3

- I. A21 si trova legalmente alla fine della line of scrimmage vicino ad A88, che si trova in stance a tre punti. La Squadra A si ferma per un secondo mentre A21 e A88 sono nella posizione sopra esposta; quindi, A21 si muove in una posizione legale nel backfield e si ferma. Dopo di che A88 si sposta in una posizione più larga sulla linea. **DECISIONE:** Legale se sia A21 che A88 sono fermi al momento dello snap (Regole 2-22-1 e 7-1-4). [Citato da 2-22-1-a, 7-1-4-c]
- II. A21 si trova legalmente alla fine della line of scrimmage vicino ad A88, che è nella posizione di un uomo di linea restricted. La Squadra A si è fermata per un secondo quando A21 lascia la line of scrimmage e va in motion nel backfield. A88 si sposta in una posizione più larga sulla linea. **DECISIONE:** A88 può lasciare la sua stance a tre punti dato che ora si trova alla fine della line of scrimmage, ma la Squadra A deve fermarsi ancora per un secondo prima dello snap perché il gioco sia legale (Regola 7-1-4). [Citato da 2-22-1-a, 7-1-4-c]
- III. B71 attraversa la neutral zone entrando nel backfield della Squadra A senza minacciare alcun giocatore della Squadra A. A23, legalmente nel backfield, raggiunge intenzionalmente B71 per entrare in contatto con lui. **DECISIONE:** Fallo della Squadra A, falsa partenza. Penalità – Cinque yard dal punto successivo. [Citato da 7-1-3-d, 7-1-4-c]
- IV. Lo snapper A1 solleva o muove la palla in avanti prima del movimento all'indietro dello snap. B2 batte la palla, facendola rotolare libera (loose) e B3 la recupera. **DECISIONE:** Fallo della Squadra A, snap illegale, la palla rimane morta. Penalità – cinque yard dal punto successivo (Regola 4-1-1). [Citato da 4-1-1]
- V. A66, uomo di linea restricted fra lo snapper e il giocatore al termine della linea, oppure A72, giocatore restricted al termine della line of scrimmage:
1. Solleva la/le mano/i da terra immediatamente dopo essere stato minacciato da B1, che si trova nella neutral zone. **DECISIONE:** Fischiare immediatamente. Fallo a palla morta della Squadra B, offside. Penalità – Cinque yard dal punto successivo.
  2. Solleva la/le mano/i da terra immediatamente dopo essere stato minacciato da B1, che (a) non entra nella neutral zone oppure (b) entra nella neutral zone, ma non minaccia la posizione di A66 o A72. **DECISIONE:** In entrambi i casi (a) e (b) fischiare immediatamente. Fallo a palla morta della Squadra A, falsa partenza. Penalità – Cinque yard dal punto successivo. [Citato da 2-18-2-d, 7-1-2-b-3-a, 7-1-5-a-2]

*NOTA: Prima dello snap, un giocatore della Squadra B che entra nella neutral zone può minacciare un massimo di tre uomini di linea della Squadra A. Se il giocatore della Squadra B entra nella neutral zone direttamente verso un uomo di linea della Squadra A, allora quest'uomo di linea e i due uomini di linea adiacenti si considerano minacciati. Se il giocatore della Squadra B entra nella neutral zone verso un gap tra due uomini di linea della Squadra A, allora soltanto questi due giocatori della Squadra A si considerano minacciati.*

*Due linemen sono adiacenti se si schierano entro 2 yard l'uno dall'altro.*

- VI. A80 posizionato alla fine della linea, come back o uomo di linea interno non restricted, sbaglia il conteggio dello snap e fa un movimento casuale che non è improvviso, veloce o repentino e non simula l'inizio del gioco. **DECISIONE:** Non c'è fallo per la Squadra A.

### Obblighi per la Squadra in Attacco – Allo Snap

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

- a. *Formazione.* Allo snap la Squadra A deve essere in una formazione che soddisfa i seguenti requisiti:
1. Tutti i giocatori devono essere in campo.

2. Tutti i giocatori devono essere uomini di linea o back (Regola 2-27-4). **(D.A 7-1-4-IX)**
3. Almeno cinque uomini in linea devono indossare una maglia numerata da 50 a 79 (**Eccezione:** Quando lo snap è da una formazione di scrimmage kick, vedi il paragrafo 5 qui sotto).
4. Non più di quattro giocatori possono essere dei back. **(D.A 7-1-4-III)**
5. In una formazione di scrimmage kick allo snap (Regola 2-16-10) la Squadra A può avere meno di cinque uomini in linea numerati 50-79, soggetti alle seguenti condizioni: **(D.A 7-1-4-VII)**
  - (a) Qualsiasi uomo di linea non numerato 50-79 che sia un ricevitore ineleggibile per posizione diventa un'eccezione alla regola della numerazione una volta che lo snapper si è posizionato.
  - (b) Tutti i giocatori che sono un'eccezione alla regola della numerazione devono stare sulla linea e non possono stare alla fine della linea. Altrimenti la Squadra A commette un fallo per formazione illegale.
  - (c) Tutti questi giocatori sono un'eccezione alla regola della numerazione durante tutto il down e rimangono ricevitori ineleggibili a meno che diventino eleggibili per la Regola 7-3-5 (lancio in avanti toccato da un arbitro o da un giocatore della Squadra B).

Le condizioni in 5(a) - 5(c) non sono più valide se prima dello snap finisce un quarto o c'è un timeout caricato dal Referee o da una delle squadre.

b. *Uomo in motion.*

1. Un back può essere in motion, ma non può muoversi in direzione della goal line avversaria. **(D.A 7-1-4-I-II; X)**
2. Il giocatore che va in motion non può partire dalla line of scrimmage a meno che egli non diventi prima un back e si fermi completamente.
3. Un giocatore in motion al momento dello snap deve soddisfare la regola del secondo – cioè, non può partire in motion prima che tutti gli shift siano terminati (Regola 2-22-1-c).

c. *Shift illegale.* Allo snap la Squadra A non può eseguire una shift illegale (Regola 7-1-2-a). **(D.A 7-1-3-I-III)**

**PENALITÀ – [a-c] Fallo a palla viva: Cinque yard dal punto precedente [S19 o S20: ILF/ILM/ISH]. Per falli a palla viva occorsi in concomitanza o dopo lo snap durante giochi di scrimmage kick diversi da giochi di field goal: Cinque yard dal punto precedente oppure, se il calcio supera la neutral zone, cinque yard dal punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B.**

**Decisioni Approvate 7-1-4**

- I. A30, allineato legalmente come back, va in motion legalmente. Quindi si gira in modo tale da essere ancora legalmente in motion, ma fronteggiando la sua line of scrimmage facendo dei passi laterali. Allo snap, A30 è piegato leggermente in avanti alla cintura e sta continuando il suo movimento laterale oppure sta correndo sul posto. **DECISIONE:** Legale. [Citato da 7-1-4-b-1]
- II. A30, allineato legalmente come back, va in motion legalmente. Quindi si gira in modo tale da essere ancora legalmente in motion, ma fronteggiando la sua line of scrimmage facendo dei passi laterali. Allo snap, A30 ancora nel backfield, sta muovendosi leggermente in avanti dalla cintura in su oppure il suo movimento laterale ha cambiato direzione leggermente verso la line of scrimmage. **DECISIONE:** Fallo a palla viva allo snap per motion illegale. Penalità – Cinque yard dal punto precedente. [Citato da 7-1-4-b-1]
- III. La formazione della Squadra A al momento dello snap è formata da solo 10 giocatori: cinque giocatori sono sulla line of scrimmage numerati 50-79, un giocatore sulla linea con la maglia numero 82, e quattro giocatori nel backfield. **DECISIONE:** La formazione della Squadra A è legale perché non ha più di quattro uomini nel backfield e ha il numero necessario (cinque) di uomini in linea numerati 50-79. [Citato da 7-1-4-a-4]

- IV. La Squadra A, con un quarto e otto da giocare, manda in campo due sostituti numerati 21 e 33 come eccezione alla numerazione obbligatoria, ed essi si posizionano legalmente sulla loro line of scrimmage fra gli end della line of scrimmage. Dopo che viene effettuato lo snap della palla, un giocatore della Squadra A, 15 yard profondo nel backfield della formazione di scrimmage kick, effettua un lancio in avanti verso un ricevitore eleggibile per un guadagno di 10 yard. **DECISIONE:** Gioco legale (Nota: Lo stesso gioco è legale anche in una formazione da field goal). [Citato da 1-1-1-b-2]
- V. A33, un'eccezione alla regola della numerazione obbligatoria, assume una posizione sulla line of scrimmage vicino all'end A88. Prima dello snap, A88 si sposta in una posizione nel backfield con il flanker al lato opposto della linea che si sposta in una posizione alla fine della linea. **DECISIONE:** Formazione illegale. Poiché A33 adesso è un end, egli è in una posizione illegale al momento dello snap (fallo a palla viva). Penalità – cinque yard dal punto precedente. [Citato da 1-1-1-b-2]
- VI. A33, un'eccezione alla regola della numerazione obbligatoria, assume una posizione sulla line of scrimmage alla sinistra dello snapper A85, che si trova alla fine della linea. Tutti gli altri giocatori della Squadra A sulla linea sono alla sinistra di A33. Dopo un secondo di stop tutti i giocatori della linea eccetto A85 fanno uno shift legale dall'altro lato della palla, con A33 che quindi rimane posizionato come end. **DECISIONE:** Se viene effettuato lo snap della palla con A33 in questa posizione, è un fallo per formazione illegale. A33 deve stare fra gli end al momento dello snap. Penalità – cinque yard dal punto precedente. [Citato da 1-1-1-b-2]
- VII. Sulle B-45, la Squadra A è in una formazione in cui lo snapper A88 è l'ultimo uomo della linea, a destra. Gli uomini di linea alla sua sinistra sono numerati 56, 63, 72, 22, 79 e 25. Ci sono quattro giocatori nel backfield. A44 è posizionato dietro lo snapper, a dieci yard di distanza, e gli altri back sono posizionati alla sua sinistra, qualche yard dietro la line of scrimmage. Non c'è nessun giocatore in posizione di holder per un place kick. Dopo lo snap, A44 completa un lancio su A88 per un touchdown. Questa azione avviene su (a) un primo o un secondo down; (b) un terzo o un quarto down. **DECISIONE:** Siccome ci sono solo quattro uomini di linea numerati da 50 a 79, la legalità dell'azione dipende dal fatto che la Squadra A fosse o meno in formazione di scrimmage kick. Uno dei requisiti per questo tipo di formazione è che "deve essere ovvio che possa essere tentato un calcio". (a) Formazione illegale: su un primo o un secondo down, è molto improbabile che una squadra effettui un punt, quindi non è ovvio che un calcio possa essere tentato. (b) Gioco legale: touchdown. Su un terzo o un quarto down è possibile che una squadra tenti un calcio. (Regola 2-16-10) [Citato da 7-1-4-a-5]
- VIII. Quarto down, la Squadra A va in formazione con A11 sette yard direttamente dietro lo snapper. Gli altri tre back sono allargati, tutti fuori dalla tackle box. Solo quattro uomini di linea della Squadra A hanno numeri compresi tra 50 e 79. A11 riceve il lancio all'indietro dallo snapper della Squadra A in questa formazione. **DECISIONE:** Formazione legale, è una formazione da scrimmage kick. La Squadra A può posizionare tutti i suoi back su un lato del campo dove il kicker intende calciare la palla, se lo desidera. (Regola 2-16-10) [Citato da 2-16-10-a]
- IX. La Squadra A si allinea con sei giocatori sulla line of scrimmage, cinque dei quali sono numerati tra 50 e 79. Un settimo giocatore, A88, si trova nella posizione normale per un end (ultimo uomo della linea), ma sistemato in modo che i suoi piedi e le sue spalle formano chiaramente un angolo di 45° con la line of scrimmage. Gli altri quattro giocatori sono chiaramente nel backfield. Lo snap viene eseguito mentre la Squadra A si trova in questa formazione. **DECISIONE:** Formazione illegale, fallo a palla viva. Ogni giocatore della Squadra A deve essere un uomo di linea o un back. A88 non è nessuna delle due cose. [Citato da 7-1-4-a-2]
- X. A30, posizionato legalmente come giocatore nel backfield, parte in motion in direzione della goal line avversaria. Una yard prima della line of scrimmage, si gira, rimanendo in motion, ma rivolto verso la sideline e muovendosi parallelamente alla line of scrimmage. Al momento dello snap, A30 è in motion una yard dietro alla line of scrimmage. **DECISIONE:** Gioco legale. [Citato da 7-1-4-b-1]

### Obblighi per la Squadra in Difesa

ARTICOLO 5. I requisiti per la squadra in difesa sono i seguenti:

- a. Ognuno dei punti seguenti (1-5) è un fallo a palla morta. Gli arbitri dovranno fischiare e non consentire al gioco di continuare. Dopo che la palla è ready-for-play e prima che avvenga lo snap:
1. Nessun giocatore può toccare la palla eccetto quando è mossa illegalmente rispetto a quanto previsto nella Regola 7-1-3-a-1, né qualunque giocatore può entrare in contatto o interferire in qualsiasi modo con un avversario. **(D.A 7-1-5-I-II)**

2. Nessun giocatore può entrare nella neutral zone minacciando un uomo di linea d'attacco e causando la sua immediata reazione, o commettere qualsiasi altro fallo di offside a palla morta (Regole 2-18-2 e 7-1-2-b-3 Eccezioni). (D.A 7-1-3-V) (D.A 7-1-5-III)
3. Nessun giocatore può attraversare la neutral zone e, senza entrare in contatto con nessuno, continuare la sua carica verso qualsiasi back.

**PENALITÀ – [1-3] Fallo a palla morta, offside. Cinque yard dal punto successivo [S18: DOF].**

4. Nessun giocatore posizionato entro una yard dalla line of scrimmage (stazionario o non) può fare azioni veloci e improvvisate o esagerate che simulino l'azione allo snap, e che non siano parte di un normale movimento difensivo in un ovvio tentativo di indurre l'attacco al fallo (falsa partenza) (D.A 7-1-5-IV)
5. Nessuna persona soggetta alle regole potrà usare parole oppure segnali che disorientino gli avversari quando si preparano a mettere in gioco la palla. Nessuna persona soggetta alle regole può chiamare segnali difensivi che simulino il suono oppure la cadenza dei (oppure che, in qualsiasi, modo interferiscano con i) segnali di partenza dell'attacco, o che interferiscano con essi in qualsiasi altro modo. I termini "move" e "stem" sono riservati alla cadenza difensiva e non possono essere utilizzati dall'attacco. L'attacco può utilizzare un "battito di mani" come segnale di partenza e questo segnale non può essere utilizzato dalla difesa. (D.A 7-1-5-V)

**PENALITÀ – [4-5] Fallo a palla morta, delay of game. Cinque yard dal punto successivo [S21: DOD].**

- b. Quando avviene lo snap:
  1. Nessun giocatore può essere dentro o oltre la neutral zone al momento dello snap.
  2. Tutti i giocatori devono essere in campo.

**PENALITÀ – Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente [S18: DOF].**

**Decisioni Approvate 7-1-5**

- I. Lo snapper A1 solleva la palla prima di passarla all'indietro, B2 la batte via e B3 la recupera. **DECISIONE:** Fallo a palla morta della Squadra A, snap illegale. La palla rimane morta perché non è stata messa in gioco con uno snap legale. Penalità – cinque yard dal punto successivo. Il possesso della palla resta alla Squadra A. [Citato da 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]
- II. Lo snapper A1 inizia legalmente lo snap, ma B2 batte la palla prima che A1 completi lo snap e B3 recupera la palla. **DECISIONE:** Fallo della Squadra B e la palla rimane morta. Penalità – cinque yard dal punto successivo. La Squadra B non può toccare la palla fino a che è stato completato lo snap. La Squadra A mantiene il possesso della palla. [Citato da 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]
- III. Prima dello snap, un giocatore della Squadra B attraversa la neutral zone e, senza entrare in contatto con nessuno, continua la sua carica dietro un giocatore di linea della Squadra A e direttamente in direzione del quarterback o del kicker. **DECISIONE:** Si considera che un giocatore della Squadra B che si trova dalla parte della neutral zone della Squadra A e si sta muovendo direttamente in direzione del quarterback o del kicker mentre è dietro un uomo di linea offensivo stia interferendo con la formazione della Squadra A. Penalità – Fallo a palla morta della Squadra B, offside. Cinque yard dal punto successivo. [Citato da 2-18-2-e, 7-1-5-a-2]
- IV. Il linebacker B56 è in posizione stazionaria entro una yard oltre la neutral zone. Appena l'attacco comincia a fare i segnali per lo snap, B56 fa una finta in direzione della linea nell'ovvio tentativo di indurre l'attacco a una falsa partenza. **DECISIONE:** Fallo a palla morta, delay of game. Cinque yard di penalità dal punto successivo. [Citato da 7-1-5-a-4]
- V. 3/2 @ B-45. La squadra A è in formazione e lo snap è imminente. Il QB è in formazione "shotgun" e utilizza un battito di mani come segnale di partenza. Un (a) membro della squadra Squadra B; (B) un assistant coach Squadra B batte le mani provocando una falsa partenza del ricevitore della Squadra A o uno snap dello snapper. **DECISIONE:** Fallo a palla morta, ritardo di gioco per segnali disorientanti [S21] in entrambi i casi (a) e (b). La squadra A avrà 1/10 sulle B-40. La regola prevede che nessuna persona soggetta alle regole possa chiamare segnali difensivi che simulino il suono oppure la cadenza dei (oppure che, in qualsiasi, modo interferiscano con i) segnali di partenza dell'attacco. La regola riguarda i membri della squadra o i coach che battono le mani quando lo snap è imminente e potrebbero causare una falsa

partenza dell'attacco. [Citato da 7-1-5-a-5]

### **Consegnare la Palla in Avanti**

ARTICOLO 6. Nessun giocatore può consegnare la palla in avanti, eccetto durante uno scrimmage down prima di un cambio di possesso di squadra come specificato di seguito:

- a. Un back della Squadra A può consegnare la palla in avanti a un altro back solo se entrambi si trovano dietro la loro line of scrimmage e il giocatore che consegna la palla in avanti non ha mai superato con tutto il corpo proprio la neutrale zone in possesso della palla.
- b. Un back della Squadra A che è dietro la sua line of scrimmage può consegnare la palla in avanti a un suo compagno di squadra che si trovava sulla line of scrimmage al momento dello snap, sempre che il compagno di squadra abbia lasciato la sua posizione di linea con un movimento di entrambi i piedi che lo abbia fatto rivolgere verso la sua end line, e che si trovi ad almeno due yard dietro la sua line of scrimmage quando riceve la palla. (D.A 7-1-6-I)

**PENALITÀ – Cinque yard dal punto del fallo; anche perdita del down se commesso dalla Squadra A prima che il possesso di squadra cambi durante uno scrimmage down [S35 e S9: IFH].**

#### **Decisioni Approvate 7-1-6**

- I. Il ricevitore eleggibile A83 è l'end sulla sua line of scrimmage ed è adiacente allo snapper in una formazione sbilanciata a "T". Il quarterback A10 riceve lo snap alla mano e subito cede la palla ad A83. **DECISIONE:** Se il movimento della palla è in avanti e lascia le mani di A10 prima di essere toccata da A83, è un lancio legale in avanti. A83 può essersi girato sufficientemente per ricevere un lancio all'indietro oppure una consegna alla mano (legale); ma se l'azione è avvenuta immediatamente dopo lo snap, non è probabile che ci sia stato il tempo per rispettare le richieste della regola di "girarsi" e di "stare due yard dietro la linea". [Citato da 7-1-6-b]

### **Palla Lasciata Intenzionalmente Libera**

ARTICOLO 7. Un giocatore della Squadra A non può avanzare una palla lasciata intenzionalmente libera nei pressi dello snapper.

**PENALITÀ – Cinque yard dal punto precedente e perdita del down [S19 e S9: IPR].**

## **SEZIONE 2. Lancio all'Indietro e Fumble**

### **A Palla Viva**

ARTICOLO 1. Un portatore di palla può consegnare oppure lanciare la palla all'indietro in qualunque momento, con l'eccezione di un lancio fatto intenzionalmente fuori campo per conservare tempo.

**PENALITÀ – Cinque yard dal punto del fallo; anche perdita del down se commesso dalla Squadra A prima di un cambio di possesso di squadra durante uno scrimmage down (D.A 3-4-3-III) [S35 and S9: IBP].**

### **Ricevuta oppure Recuperata**

ARTICOLO 2. a. Quando un lancio all'indietro o un fumble sono ricevuti oppure recuperati da uno qualunque dei giocatori in campo, la palla continua a essere in gioco. (D.A 2-23-1-I)

#### **Eccezioni:**

1. Regola 8-3-2-d-5 (Fumble della Squadra A durante una try).
2. In un quarto down, prima di un cambio di possesso di squadra, quando un fumble della Squadra A è ricevuto o recuperato da un giocatore della Squadra A che non sia quello che ha commesso il fumble, la palla viene dichiarata morta. Se la ricezione o il recupero della palla avvengono oltre il punto del fumble, la palla viene riportata nel punto del fumble. Se la

ricezione o il recupero avvengono dietro il punto del fumble la palla rimane nel punto della ricezione o del recupero.

- b. Quando un lancio all'indietro o un fumble vengono ricevuti oppure recuperati simultaneamente da giocatori avversari, la palla viene dichiarata morta e appartiene alla squadra che ne ha avuto per ultima il possesso (*Eccezione*: Regola 7-2-2-a Eccezioni).

### Dopo che la Palla è Messa in Gioco con uno Snap

ARTICOLO 3. Nessun uomo di linea d'attacco può ricevere uno snap alla mano.

**PENALITÀ – Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente [S19: IPR].**

### Fuori campo

ARTICOLO 4. a. Quando un lancio all'indietro o un fumble esce fuori campo tra le goal line:

1. In avanti rispetto al punto del lancio all'indietro o fumble, la palla appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio o commesso il fumble sul punto del lancio all'indietro o fumble. <sup>X</sup>
  2. Indietro rispetto al punto del lancio all'indietro o fumble, la palla appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio o commesso il fumble sul punto di uscita della palla.
- b. *Dietro o oltre una goal line.* Quando un fumble o un lancio all'indietro esce fuori campo dietro o oltre una goal line, sarà una safety o un touchback a seconda dell'impeto e della responsabilità (Regole 8-5-1, 8-6-1 e 8-7). **(D.A 7-2-4-I) (D.A 8-6-1-I) (D.A 8-7-2-I)**

### Decisioni Approvate 7-2-4

- I. B20 intercetta un lancio in avanti legale (a) nella sua end zone, (b) sulla linea delle sue tre yard, e il suo momentum lo porta nella sua end zone, oppure (c) nel campo di gioco e arretra nella sua end zone (no momentum). In tutti questi casi, B20 commette fumble nella sua end zone e la palla rotola in avanti e fuori campo sulla linea delle due yard della Squadra B. **DECISIONE:** La palla appartiene alla Squadra B sul punto del fumble (la end zone della Squadra B); (a) touchback, (b) palla alla Squadra B sulla sua linea delle tre yard, e (c) safety (Regole 8-5-1 e 8-6-1). [Citato da 7-2-4-b, 8-5-1-a, 8-6-1-a]
- II. Durante un secondo down A1 commette fumble, la palla colpisce il terreno e rimbalza alta in aria. B2 riceve la palla mentre si trova in volo e ritorna a terra fuori campo (a) in avanti rispetto al punto del fumble o (b) dietro il punto del fumble **DECISIONE:** (a) Palla alla Squadra A sul punto del fumble. (b) Palla alla Squadra A nel punto dove la palla ha attraversato la sideline (Regole 4-2-4-d e 7-2-4) [Citato da 4-2-4-d, 7-2-4-a]

### Fermo in Campo

ARTICOLO 5. Quando un lancio all'indietro oppure un fumble si ferma in campo e nessun giocatore tenta di impossessarsi della palla, la palla viene dichiarata morta e:

- a. Se oltre il punto del fumble o del lancio all'indietro, la palla appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio o commesso il fumble sul punto del lancio/fumble.
- b. Se dietro il punto del fumble o del lancio all'indietro, la palla appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio o commesso il fumble sul punto di palla morta.

## SEZIONE 3. Lancio in Avanti

### Lancio Legale in Avanti

ARTICOLO 1. La Squadra A può effettuare un lancio in avanti durante ogni scrimmage down prima che cambi il possesso di squadra, sempre che il lancio venga effettuato da un punto nella oppure dietro la neutral zone. **(D.A 7-3-1-I-II)**

### Decisioni Approvate 7-3-1

- I. Primo e dieci sulle A-25. Il QB A12 è in formazione di shotgun e lo slot receiver A80, che è posizionato sul lato largo del campo, si muove in motion verso A12 prima dello snap. Al momento dello snap, A80 si dirige verso la A12 per uno schema di jet sweep (corsa di un ricevitore, NdT). A12 rilascia la palla in aria e A80 (a) prende la palla mentre passa davanti ad A12, A80 si dirige verso fondo campo ed esce sulle A-40, oppure (b) tocca ma non riceve la palla (Muff) e la palla cade a terra. **DECISIONE:** Il breve rilascio in aria della palla da parte di A12 è considerato un lancio legale in avanti a meno che non sia chiaro ed evidente essere stato lanciato all'indietro: (a) Lancio in avanti completato ad A80 e l'avanzamento risulta in un primo down per l'attacco. (b) Quando la palla tocca il terreno, viene considerata un lancio incompleto e conseguente palla morta. [Citato da 7-3-1]
- II. Primo e dieci sulle A-25. Il QB A12 è in formazione di shotgun e lo slot receiver A80, che è posizionato sul lato largo del campo, si muove in motion verso A12 prima dello snap. Al momento dello snap, A80 si dirige verso la A12 per uno schema di jet sweep (motion di un ricevitore che passa davanti al QB e normalmente riceve un handoff, Ndt). A12 rilascia la palla in aria ma è una finta jet sweep, e A80 passa e non tocca la palla. A12 riceve il proprio stesso lancio e: (a) corre verso fondo campo ed esce sulle A-40; oppure (b) poi effettua un lancio in avanti ad A88, che riceve sulle A-40 e viene placcato in quel punto. **DECISIONE** è considerato un lancio legale in avanti a meno che non sia chiaro ed evidente essere stato lanciato all'indietro: (a) La ricezione del lancio in avanti di A12 è legale e l'avanzamento si traduce in un primo down per l'attacco. (b) La ricezione del lancio in avanti da parte di A12 è legale, ma il lancio di A12 ad A88 è il secondo lancio in avanti durante lo stesso down ed è un lancio illegale in avanti come da Regola 7-3-2-d. [Citato da 7-3-1, 7-3-2-d]

### Lancio Illegale in Avanti

ARTICOLO 2. Un lancio in avanti è illegale se:

- Viene effettuato da un giocatore della Squadra A il cui intero corpo si trova oltre la neutral zone quando la palla viene rilasciata.
- Viene effettuato da un giocatore della Squadra B.
- Viene effettuato dopo un cambio di possesso di squadra avvenuto durante il down.
- È il secondo lancio in avanti durante lo stesso down. (D.A 7-3-1-II)
- È effettuato dalla o da dietro la neutral zone dopo che l'intero corpo del portatore di palla e la palla sono stati oltre la neutral zone.

**PENALITÀ – [a-e] Cinque yard dal punto del fallo; anche perdita del down se commesso dalla Squadra A prima che il possesso di squadra cambi durante uno scrimmage down (D.A 3-4-3-IV) e (D.A 7-3-2-II) [S35 e S9: IFP].**

- Il forward passer, per conservare il tempo, lancia la palla direttamente a terra (1) dopo che la palla ha già toccato il terreno; oppure (2) non immediatamente dopo aver preso il controllo della palla.
- Il forward passer, per conservare tempo, lancia la palla in avanti in un'area dove non c'è nessun giocatore eleggibile della Squadra A oltre a se stesso (D.A 7-3-2-II-VII).
- Il forward passer, per non perdere yard, lancia la palla in avanti in un'area dove non c'è nessun giocatore eleggibile della Squadra A oltre a se stesso (D.A 7-3-2-I).

[**Eccezione:** Se il forward passer si trova o si è trovato all'esterno della tackle box, può lanciare la palla in modo tale che attraversi o atterri oltre la neutral zone o la neutral zone estesa (Regola 2-19-3) oppure in modo tale che avrebbe attraversato la neutral zone se non fosse stata toccata dalla Squadra B (D.A 7-3-2-VIII-XI, XIII). Questo si applica solo al giocatore che controlla lo snap o il lancio all'indietro che ne deriva e non ne cede il possesso ad un altro giocatore prima di effettuare il lancio in avanti.]

**PENALITÀ – [f-h] Perdita del down sul punto del fallo [S36 e S9: ING].**

#### Decisioni Approvate 7-3-2

- Il quarterback A10, che non è fuori dalla tackle box e che sta tentando di non perdere yard, effettua intenzionalmente un lancio disperato in avanti, che cade incompleto dove non c'è alcun giocatore eleggibile della Squadra A. **DECISIONE:** Intentional grounding. Penalità – Perdita del down sul punto del fallo. Il tempo parte allo snap (Regola 3-3-2-d-4) a meno che si applichi la Regola 3-4-4. [Citato da 7-3-

- 2-h]
- II. Nei minuti finali di uno dei due tempi con più di un minuto da giocare, A10 non riesce a trovare un ricevitore libero. Per non perdere tempo, effettua un lancio in avanti che risulta incompleto dove non c'è alcun giocatore eleggibile della Squadra A. **DECISIONE:** Lancio illegale in avanti. Penalità – Perdita del down sul punto del fallo. Il tempo partirà al segnale di ready-for-play (Regola 3-3-2-e-14 e 3-4-3). [Citato da 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- III. Al terzo down, quasi alla fine di un tempo, l'holder di un potenziale field goal A4 non trattiene (muff) lo snap e A4 o il potenziale kicker A3 recupera la palla e immediatamente la lancia in avanti a terra. **DECISIONE:** Lancio illegale in avanti per intentional grounding; tentativo non valido di conservare tempo. Penalità – Perdita del down sul punto del fallo. La Squadra B può scegliere di sottrarre 10 secondi dal game clock (3-4-4). Il tempo parte al segnale di ready-for-play (3-3-2-e-14 e 3-4-3) se viene accettato il 10 second runoff. [Citato da 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- IV. Lo snap della palla va alto sopra la testa del quarterback A12, che si trova in formazione "shotgun". A12 recupera la palla e immediatamente la lancia a terra in avanti. **DECISIONE:** Lancio illegale in avanti per intentional grounding, tentativo non valido di conservare tempo. Penalità – Perdita del down sul punto del fallo. Il tempo partirà al segnale di ready-for-play (Regole 3-3-2-e-14 e 3-4-3). [Citato da 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- V. Al terzo down, quasi alla fine del tempo, A1 non trattiene (muff) lo snap. A1 o A4 riceve la palla dopo il muff e immediatamente la lanciano a terra in avanti. **DECISIONE:** Gioco legale. [Citato da 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- VI. Al terzo down, quasi alla fine del tempo, A1 – posizionato sette yard dietro lo snapper – prende lo snap e lancia immediatamente la palla a terra in avanti. **DECISIONE:** Gioco legale. [Citato da 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- VII. A pochi secondi dalla fine del tempo e con la palla dichiarata ready-for-play, la Squadra A si allinea velocemente ed effettua lo snap legale della palla verso il quarterback A12, che lancia la palla in avanti direttamente a terra. La formazione della Squadra A non era legale al momento dello snap. Quando la palla viene dichiarata morta, mancano due secondi alla fine della partita. **DECISIONE:** Formazione illegale. Penalità – Cinque yard dal punto precedente. Il tempo parte allo snap. [Citato da 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- VIII. Il quarterback A10 corre verso una sideline ed è all'esterno della tackle box quando effettua un lancio legale in avanti che viene battuto da un uomo di linea di difesa e la palla atterra dietro la neutral zone. **DECISIONE:** Gioco legale. Se il giocatore della Squadra B non avesse battuto la palla questa sarebbe atterrata oltre la neutral zone, per cui A10 ha soddisfatto lo spirito della regola. [Citato da 7-3-2-h]
- IX. Terzo e cinque dalle A-40. Il QB A12 arretra nella tasca per lanciare. Sotto una forte pressione egli effettua un lancio all'indietro al back A22 che porta la palla fuori dalla tackle box. Quando sta per essere placcato, dalle A-35 A22 effettua un lancio in avanti che supera la neutral zone e atterra in un'area a 20 yard di distanza dal ricevitore eleggibile della Squadra A più vicino. **DECISIONE:** Fallo, intentional grounding. L'eccezione alla regola della tackle box si applica solo al giocatore che riceve lo snap o il lancio all'indietro che ne consegue. Perdita del down sul punto del fallo. Quarto e 10 dalle A-35. (Regola 7-3-2-h Eccezione) [Citato da 7-3-2-h]
- X. Il quarterback A12 è in una formazione shotgun. Egli non trattiene (muff) il lancio all'indietro dello snapper e la palla viene presa da A63 dentro la tackle box. Sotto forte pressione, A63 esce dalla tackle box, effettua un lancio e la palla finisce incompleta oltre la line of scrimmage. **DECISIONE:** Gioco legale. A63 ha controllato il lancio all'indietro conseguente allo snap. (Regola 7-3-2-h Eccezione) [Citato da 7-3-2-h]
- XI. Secondo e 10 sulle A-40. In una formazione shotgun, A11 riceve il lancio all'indietro dello snapper e consegna la palla al back A44. A44 si muove per alcuni passi in direzione della line of scrimmage e poi completa un lancio all'indietro su A11, che è ancora dentro la tackle box. Evitando alcuni difensori, A11 esce fuori dalla tackle box e, non trovando ricevitori liberi, sulle A-35 lancia la palla in un'area dove non ci sono ricevitori eleggibili, e la palla atterra fuori campo oltre la neutral zone. **DECISIONE:** Lancio illegale in avanti. Perdita del down sulle A-35; terzo e 15. A11 perde il diritto di lanciare via la palla legalmente perché ne ha ceduto il possesso prima di lanciarla. [Citato da 7-3-2-h]
- XII. Terzo e 10 sulle A-30. Il quarterback A11 arretra per lanciare. Quando sta per essere placcato sulle A-20, lancia la palla in avanti in un'area dove non ci sono ricevitori eleggibili. Il tackle A77 riceve il lancio sulle A-28 e viene placcato sulle A-32. **DECISIONE:** Lancio illegale in avanti; perdita del down sul punto del lancio. Quarto e 20 dalle A-20. Questo è un "intentional grounding" in quanto A11 lancia la palla dove non ci sono ricevitori eleggibili della Squadra A. Notate che questo non è un tocco illegale di A77, perché

la regola del tocco illegale si applica solo sui lanci legali in avanti. (Regola 7-3-11) [Citato da 7-3-11]

- XIII. Il quarterback A11 indietreggia per lanciare e corre fuori dalla tackle box. Commette fumble, ma la palla rimbalzando gli torna in mano. Successivamente effettua un lancio in avanti che atterra oltre la neutral zone in un'area in cui non c'è nessun ricevitore eleggibile che abbia la possibilità di ricevere il lancio. **DECISIONE:** Gioco legale, dal momento che A11 non ha ceduto la palla a un altro giocatore [Citato da 7-3-2-h]

### Eleggibilità a Toccare un Lancio Legale in Avanti

ARTICOLO 3. a. Le regole sull'eleggibilità si applicano durante un down in cui viene effettuato un lancio legale in avanti.

- b. Tutti i giocatori della Squadra B sono eleggibili a toccare o ricevere un lancio.
- c. Quando viene effettuato lo snap, i seguenti giocatori della Squadra A sono eleggibili:
1. Ogni giocatore di linea che sia il più esterno su ogni lato della sua line of scrimmage (end) e che indossi un numero diverso da quelli compresi tra il 50 e il 79.
  2. Ogni back che indossi un numero diverso da quelli compresi tra il 50 e il 79.
- d. Un giocatore eleggibile della Squadra A perde la sua eleggibilità quando va fuori campo. (Regola 7-3-4) (D.A 7-3-9-III)

### Eleggibilità Persa Uscendo Fuori Campo

ARTICOLO 4. Nessun ricevitore eleggibile della Squadra A che va fuori campo e ritorna in campo durante un down potrà toccare un lancio legale in avanti nel campo di gioco o nelle end zone o quando è in volo sino a quando la palla non è stata toccata da un avversario o da un arbitro. (D.A 7-3-4-I-II e IV)

[**Eccezione:** Questo non si applica a un giocatore della Squadra A originariamente eleggibile che ritorna in campo immediatamente dopo essere andato fuori campo a seguito del contatto con un avversario (D.A 7-3-4-III)].

Se tocca il lancio prima di ritornare in campo, è un lancio incompleto (7-3-7) e non un fallo per tocco illegale.

**PENALITÀ – Perdita del down al punto precedente [S16 e S9: ITP].**

#### Decisioni Approvate 7-3-4

- I. L'eleggibile A88 esce volontariamente dal campo, rientra in campo ed è il primo giocatore a toccare il lancio legale in avanti. Questo tocco di A88 avviene nell'end zone della Squadra B. **DECISIONE:** Tocco illegale. Penalità – Perdita del down sul punto precedente. [Citato da 7-3-4]
- II. L'eleggibile A88 esce volontariamente dal campo durante un down in cui viene effettuato un lancio legale in avanti. Rientra in campo, ma non tocca la palla e viene trattenuto da un avversario prima che la palla venga toccata da qualche giocatore. **DECISIONE:** Non è defensive pass interference – A88 non è eleggibile a ricevere un lancio legale in avanti. Penalità – Holding della difesa, 10 yard dal punto precedente e primo down automatico. [Citato da 7-3-4]
- III. Il wide receiver A88 viene spinto fuori campo da B1 e corre 20 yard prima di rientrare nel campo di gioco. A88 riceve il lancio legale nell'end zone della Squadra B. **DECISIONE:** Fallo per tocco illegale a causa del fatto che A88 non è rientrato in campo immediatamente. Penalità – Perdita del down sul punto precedente. [Citato da 7-3-4]
- IV. Il ricevitore eleggibile A44 sta correndo una traccia di ricezione vicino alla sideline. Mentre il lancio legale sta arrivando nella sua direzione, egli mette inavvertitamente un piede sulla sideline, salta, tocca (muff) la palla in aria mentre è in volo, ritorna a terra, afferra la palla e atterra sulle sue ginocchia tenendo saldamente la palla in mano. **DECISIONE:** Lancio incompleto. A44 tocca prima la palla quando è in volo e quindi fuori campo, dato che non si ristabilisce in campo. (Regola 2-27-15) [Citato da 7-3-4]

### Eleggibilità Guadagnata o Riguadagnata

ARTICOLO 5. Quando un giocatore della Squadra B o un arbitro tocca un lancio legale in avanti,

tutti i giocatori diventano eleggibili. **(D.A 7-3-5-I)**

### Decisioni Approvate 7-3-5

- I. La Squadra B tocca un lancio legale in avanti vicino alla sideline mentre il ricevitore originariamente eleggibile A1 è fuori campo. A1 rientra in campo e tocca il lancio. **DECISIONE:** Gioco legale. Il tocco della Squadra B rende tutti i giocatori eleggibili per il resto del down. [Citato da 7-3-5]

### Lancio Completo

ARTICOLO 6. Qualunque lancio in avanti è completato quando è ricevuto da un giocatore della squadra che ha effettuato il lancio che si trova in campo, e la palla continua a essere in gioco a meno che il lancio sia stato completato nella end zone avversaria oppure il lancio sia stato ricevuto simultaneamente da giocatori di squadre avversarie. Se un lancio in avanti è ricevuto simultaneamente da giocatori di squadre avversarie in campo, la palla viene dichiarata morta e appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio (Regole 2-4-3 e 2-4-4). **(D.A 2-4-3-III) (D.A 7-3-6-I-VIII)**

### Decisioni Approvate 7-3-6

- I. Due giocatori avversari ricevono un lancio legale in avanti mentre entrambi sono in volo, e ambedue ritornano a terra in campo contemporaneamente. **DECISIONE:** Ricezione simultanea; la palla viene assegnata alla squadra che ha lanciato (Regola 2-4-4). [Citato da 2-4-4, 7-3-6]
- II. Due giocatori avversari ricevono una palla mentre entrambi sono in volo, e uno dei due torna a terra in campo prima dell'altro. **DECISIONE:** La ricezione non è simultanea. Il lancio legale in avanti è completato o intercettato dal giocatore che ritorna a terra per primo (Regola 2-4-4). [Citato da 2-4-4, 7-3-6]
- III. Un giocatore in volo, che è saltato dal campo, riceve un lancio legale in avanti. Mentre è ancora in aria, viene placcato da un avversario e trattenuto chiaramente per un momento prima di essere portato in qualsiasi direzione. Quindi atterra in campo o fuori campo con la palla. **DECISIONE:** Lancio completato. La palla è dichiarata morta sulla yard line dove il ricevitore/difensore che ha effettuato la ricezione/l'intercetto è stato trattenuto in modo tale da impedirgli di ritornare a terra immediatamente (Regola 4-1-3-p). [Citato da 4-1-3-p, 7-3-6]
- IV. A80 in volo riceve un lancio legale in avanti sulla sua linea delle 30 yard. Mentre è ancora in aria, viene placcato da B40 e spinto in avanti sulla linea delle 34 yard della Squadra A, dove viene atterrato. **DECISIONE:** Palla alla Squadra A sulla linea delle sue 34 yard (Regola 5-1-3-a). [Citato da 7-3-6]
- V. A80 in volo riceve un lancio legale in avanti sulla sua linea delle 30 yard. Mentre è ancora in aria, viene placcato da B40 e spinto indietro sulla linea delle 26 yard della Squadra A, dove la palla viene dichiarata morta. **DECISIONE:** Palla alla Squadra A sulla linea delle sue 30 yard (Regola 5-1-3-a Eccezione). [Citato da 5-1-3-a, 7-3-6]
- VI. A86 viene spinto fuori campo legalmente da B18 sulla linea delle due yard della Squadra B. A86, tentando di ritornare immediatamente nel campo di gioco, salta da fuori campo ed è in volo quando riceve il lancio legale in avanti di A16. Egli atterra nell'end zone della Squadra B con la palla in suo possesso. **DECISIONE:** Lancio incompleto. A86 non si è ristabilito in campo toccando il terreno prima di toccare il lancio, quindi era ancora fuori campo. (Regola 2-27-15) [Citato da 7-3-6]
- VII. B33 salta dal campo di gioco ed è in volo quando riceve un lancio legale in avanti della Squadra A. Egli completa l'intercetto atterrando (a) nel terreno di gioco oppure (b) nella end zone della Squadra B, e viene quindi placcato. **DECISIONE:** B33 è un portatore di palla fino a che ne perde il possesso oppure la palla diventa morta per regolamento. (a) Primo e 10 per la Squadra B. (b) Touchback (Regole 4-1-3-c, 4-2-3-a, 5-1-1-e e 7-3-4). [Citato da 7-3-6]
- VIII. Mentre è in volo ed in campo, il ricevitore eleggibile A89 tocca un lancio in avanti spingendolo verso (a) il ricevitore eleggibile A80, che riceve il lancio; oppure (b) B27, che intercetta il lancio. **DECISIONE:** Gioco legale, e la palla resta viva sia in (a) che in (b). A89 ha battuto un lancio in avanti (Regole 2-4-3, 2-11-3 e 9-4-1-a). [Citato da 7-3-6]
- IX. Il ricevitore in volo A85 afferra la palla e, cadendo a terra, tocca il terreno prima con il piede sinistro in campo. Immediatamente dopo aver colpito il terreno, A85 perde la palla che finisce a terra. **DECISIONE:** Lancio incompleto. Un ricevitore in volo deve mantenere il possesso della palla quando cade a terra nel tentativo di completare la ricezione.
- X. Il ricevitore in volo A85 afferra la palla e, cadendo a terra, tocca il terreno prima con il piede sinistro in campo. Immediatamente dopo aver colpito il terreno, A85 perde la palla che non tocca terra prima che

- A85 ne riprenda il controllo. **DECISIONE:** Ricezione valida. Se il ricevitore è all'interno del campo di gioco e cadendo per terra perde la palla, fintanto che il giocatore rimane in campo e la palla non tocca mai il terreno, è un lancio completo.
- XI. Il ricevitore in volo A85 afferra la palla e tocca prima il terreno con il piede sinistro in campo, prima di cadere a terra fuori campo. Immediatamente dopo aver colpito il terreno fuori campo, A85 perde la palla. **DECISIONE:** Lancio incompleto a prescindere se la palla tocca terra o meno, poiché il ricevitore è fuori dal campo di gioco.
- XII. Il ricevitore A85 si allunga verso la linea delle 2 yard della Squadra B, afferra un lancio in avanti e sta cadendo a terra da solo nel tentativo di completare la ricezione. Non appena A85 cade a terra in end zone perde immediatamente la palla che cade per terra. **DECISIONE:** Lancio incompleto. Qualsiasi ricevitore che va per terra da solo deve mantenere il possesso della palla quando cade per terra per poter completare la ricezione.
- XIII. Il ricevitore A85 è in volo e in campo nella end zone e afferra la palla, ma, mentre è ancora in volo, viene colpito da un difensore che lo fa cadere per terra. Immediatamente dopo che A85 ha toccato terra perde la palla che cade a terra. **DECISIONE:** Lancio incompleto. Un ricevitore in volo colpito prima di completare tutti i requisiti necessari per una ricezione deve continuare a mantenere il controllo della palla dopo che ha toccato per terra.
- XIV. L'eleggibile A80 è in volo quando riceve il lancio legale in avanti. Afferra saldamente la palla nelle sue mani e, mentre sta tornando a terra, la punta della palla tocca il terreno prima di qualsiasi parte del suo corpo. A80 mantiene saldamente il controllo della palla che non si muove per tutta l'azione. Quindi A80 tocca il terreno con il ginocchio e mantiene il controllo della palla. **DECISIONE:** Lancio completo.
- XV. L'eleggibile A80 è in volo vicino alla sideline quando riceve un lancio legale in avanti. Non appena atterra in campo con la faccia rivolta verso il terreno di gioco, la punta della sua scarpa (a) si trascina chiaramente all'interno del campo di gioco prima che lui cada fuori dal campo; (b) tocca terra all'interno del campo di gioco e successivamente il suo tacco si appoggia sulla sideline con un movimento continuo. In entrambi i casi egli mantiene un saldo controllo della palla. **DECISIONE:** (a) Lancio completo. (b) Lancio incompleto. Il movimento continuo della punta del piede e del tacco fa parte di un unico processo, quindi, per interpretazione, egli è atterrato fuori dal campo non completando il processo del lancio.

### Lancio Incompleto

- ARTICOLO 7. a. Qualunque lancio in avanti è incompleto se la palla è fuori campo secondo quanto previsto dalle regole (Regola 4-2-3) o se tocca il terreno quando non è completamente controllata da un giocatore. Si ha anche un incompleto quando un giocatore salta e riceve il lancio ma per prima cosa tocca terra sopra oppure fuori da una sideline, a meno che il suo massimo avanzamento sia stato fermato nel campo di gioco o nella end zone (Regola 4-1-3-p). **(D.A 2-4-3-III) (D.A 7-3-7-I)**
- b. Quando un lancio legale in avanti è incompleto, la palla appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio sul punto precedente.
- c. Quando un lancio illegale in avanti è incompleto, la palla appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio nel punto dove è stato effettuato il lancio stesso. **(Eccezione:** Se la squadra che subisce il fallo declina la penalità per il lancio illegale effettuato dalla end zone, la palla sarà messa in gioco dal punto precedente.) **(D.A 7-3-7-II-III)**

### Decisioni Approvate 7-3-7

- I. Un giocatore tocca un lancio legale in avanti (a) mentre sta pestando una sideline; (b) mentre è in volo dopo avere saltato da fuori campo. **DECISIONE:** (a) e (b). La palla è fuori campo, il lancio è incompleto e il down si conta. Il giocatore perde la sua eleggibilità quando va fuori campo (Regole 2-27-15, 4-2-3-a e 7-3-3). [Citato da 7-3-7-a]
- II. Quarto e nove sulla linea delle sei yard della Squadra A. A1 lancia intenzionalmente a terra nella sua end zone un lancio in avanti per non perdere yard. **DECISIONE:** La Squadra B può accettare la penalità per avere una safety. Se declinano la penalità, allora è palla alla Squadra B, primo e goal dalla linea delle sei yard. [Citato da 7-3-7-c]
- III. Terzo e nove sulla linea delle 6 yard della Squadra A. A1 effettua un secondo lancio in avanti dalla sua

end zone. B2 intercetta e viene placcato sulla linea delle 20 yard della Squadra A. **DECISIONE:** La Squadra B può accettare la penalità che risulta in una safety oppure prendere il risultato del gioco, prendendo la palla per un primo e 10 dalla linea delle 20 yard della Squadra A. [Citato da 7-3-7-c]

### **Contatto Illegale e Pass Interference**

ARTICOLO 8. a. Durante un down in cui un lancio legale in avanti supera la neutral zone, il contatto illegale da parte di giocatori della Squadra A e della Squadra B è proibito dal momento in cui viene effettuato lo snap sino a quando la palla è toccata da un qualunque giocatore o da un arbitro. **(D.A 7-3-8-II)**

b. L'offensive pass interference, è un contatto, compiuto da un giocatore della Squadra A oltre la neutral zone, che interferisce con un giocatore della Squadra B durante un gioco di lancio legale in avanti che supera la neutral zone. È responsabilità del giocatore dell'attacco evitare gli avversari. Non è offensive pass interference **(D.A 7-3-8-IV-VI, X, XV e XVI)**:

1. Quando, dopo lo snap, un giocatore ineleggibile della Squadra A carica immediatamente ed entra in contatto con un avversario in un punto a non più di una yard oltre la neutral zone e mantiene il contatto per non più di tre yard oltre la neutral zone. **(D.A 7-3-10-II)**
2. Quando due o più giocatori eleggibili stanno facendo un tentativo simultaneo e in buona fede per raggiungere, ricevere oppure battere il lancio. I giocatori eleggibili di entrambe le squadre hanno eguali diritti sulla palla. **(D.A 7-3-8-IX)**
3. Quando il lancio è in volo e due o più giocatori eleggibili sono nell'area dove potrebbero ricevere o intercettare il lancio e un giocatore dell'attacco in quell'area disturba un avversario, e il lancio non è ricevibile.

### **PENALITÀ – 15 yard dal punto precedente [S33: OPI].**

c. La defensive pass interference è il contatto oltre la neutral zone da parte di un giocatore della Squadra B il cui intento di ostacolare un avversario eleggibile è ovvio e che potrebbe impedire all'avversario stesso l'opportunità di ricevere un lancio in avanti prendibile. Quando è in dubbio, un lancio legale in avanti è prendibile. La defensive pass interference avviene solo dopo che è stato effettuato un lancio legale in avanti **(D.A 7-3-8-VII, VIII, XI e XII)**. Non è defensive pass interference **(D.A 7-3-8-III) (D.A 7-3-9-III)**:

1. Quando, dopo lo snap, giocatori avversari caricano immediatamente e entrano in contatto con l'avversario in un punto che è entro una yard oltre la neutral zone.
2. Quando due o più giocatori eleggibili stanno facendo un tentativo simultaneo e in buona fede per raggiungere, ricevere oppure battere il lancio. I giocatori eleggibili di entrambe le squadre hanno eguali diritti sulla palla **(D.A 7-3-8-IX)**
3. Quando un giocatore della Squadra B entra legalmente in contatto con un avversario prima che il lancio venga effettuato. **(D.A 7-3-8-III e X)**
4. Quando c'è contatto da parte di un giocatore della Squadra B che sarebbe considerato pass interference durante un down in cui un potenziale kicker della Squadra A, da una formazione di scrimmage kick, simula uno scrimmage kick lanciando la palla in alto e profonda, e un giocatore della Squadra B entra in contatto con un avversario.

**PENALITÀ - Palla alla Squadra A sul punto di fallo, primo down, se il fallo avviene a meno di 15 yard oltre il punto precedente. Se il fallo avviene 15 o più yard oltre il punto precedente, palla alla squadra A, primo down, 15 yard dal punto precedente [S33: DPI].**

**Quando lo snap della palla è effettuato sulla o entro la linea delle 17 yard della Squadra B e fuori dalla linea delle due yard della Squadra B e il punto del fallo è sulla o entro la linea delle due yard, la penalità lascerà la palla sulla linea delle due yard, primo down. (D.A 7-3-8-XIV)**

**Nessuna penalità applicata da fuori la linea delle due yard può mettere la palla all'interno**

della linea delle due yard. (**Eccezione: Sulla try quando lo snap viene effettuato sulla oppure entro la linea delle tre yard, Regola 10-2-5-b).**

**Se il punto precedente era sulla oppure entro la linea delle due yard, primo down a metà distanza tra il punto precedente e la goal line (Regola 10-2-6 Eccezione).**

#### Decisioni Approvate 7-3-8

- I. B33, che sta difendendo contro un lancio legale in avanti oltre la neutral zone, volta le spalle alla palla e sta ondeggiando ("waving") le braccia davanti alla faccia del giocatore eleggibile A88, senza che ci sia contatto tra i due. **DECISIONE:** Gioco legale. Non c'è fallo di defensive pass interference se non c'è contatto tra i giocatori [Citato da 7-3-9-f].
- II. Il ricevitore A80, 15 yard oltre la neutral zone, gira le spalle alla neutral zone. Il forward passer lancia la palla alta sopra le mani di A80, che sono estese sopra la sua testa. La palla è troppo alta e fuori dalla portata del ricevitore (lancio non prendibile) quando B2 butta giù A80 commettendo un facemask. **DECISIONE:** Fallo personale (Regola 9-1-12-a), non pass interference. Penalità – 15 yard dal punto precedente. Primo e 10 per la Squadra A. I giocatori che commettono falli flagrant vanno espulsi. [Citato da 7-3-8-a]
- III. Il ricevitore A83 posizionato a 10 yard dal più vicino uomo di linea interno, inizia la sua traccia che lo porta al centro del campo. Prima che la palla venga lanciata, B1 lo blocca legalmente e lo fa finire a terra. **DECISIONE:** Legale a meno che il blocco fosse sotto la cintura (Regola 9-1-6). [Citato da 7-3-8-c-3, 7-3-8-c]
- IV. Allo snap, A88 è sulla line of scrimmage a 10 yard all'esterno della posizione del tackle e A44 è nel backfield, quattro yard al suo interno. Appena prima che il forward passer rilasci la palla, A88 entra in contatto con B1 cinque yard oltre la neutral zone. Il lancio viene effettuato verso A44, che si è spostato in avanti e all'esterno del punto dove A88 ha colpito B1. **DECISIONE:** Fallo della Squadra A, offensive pass interference. Penalità – 15 yard dal punto precedente. [Citato da 7-3-8-b]
- V. Prima che la palla venga lanciata, il wide receiver A88 si muove 4 yard a fondo campo direttamente in direzione e davanti al difensore B1. In quel punto, B1 spinge A88, che quindi usa le mani per bloccare B1. **DECISIONE:** Fallo della Squadra A, offensive pass interference, se il lancio legale in avanti è oltre la neutral zone. Penalità – 15 yard dal punto precedente. [Citato da 7-3-8-b]
- VI. Prima che la palla venga lanciata, il wide receiver A88 si sposta verso l'interno dove B1 tenta di bloccarlo. A88 usa le mani per spingere via B1. **DECISIONE:** Fallo della Squadra A, offensive pass interference se il lancio legale in avanti attraversa la neutral zone. Se il contatto iniziale di B1 è stato sotto la cintura, anche la Squadra B ha commesso fallo, perciò c'è l'offset dei due falli a palla viva.
- VII. Il ricevitore A88 corre 10 yard e taglia a 90 gradi verso la sideline. Dopo che la palla è stata lanciata, B2 placca A88, oppure esegue un blocco o si aggrappa o lo spinge prima che A88 tocchi la palla, un lancio prendibile in avanti. **DECISIONE:** Fallo della Squadra B, defensive pass interference. Penalità – Primo down sul punto del fallo. [Citato da 7-3-8-c]
- VIII. Il tight end A80 corre per 10 yard verso fondo campo e taglia in direzione dei pali della porta. B1 è un passo dietro e all'esterno quando lo raggiunge. Dopo che è stato effettuato il lancio legale in avanti, B1 entra in contatto con A80 con un placcaggio, un blocco, aggrappandosi o spingendolo quando la palla va oltre le mani estese di A80. **DECISIONE:** Fallo della Squadra B per defensive pass interference. Penalità – Primo down sul punto del fallo se l'infrazione avviene a meno di 15 yard dal punto precedente; 15 yard dal punto precedente e primo down se il fallo è avvenuto a più di 15 yard oltre la neutral zone. [Citato da 7-3-8-c]
- IX. A88 e B2 stanno correndo molto vicini prima o dopo che la palla è stata lanciata. Uno dei due, o entrambi, cade inciampando nei piedi dell'avversario. Nessuno dei due ha subito uno sgambetto intenzionale. **DECISIONE:** Non c'è fallo. [Citato da 7-3-8-b-2, 7-3-8-c-2]
- X. Prima che il lancio venga effettuato, il wide receiver A88 e il difensore B1 stanno correndo affiancati spalla a spalla a 15 yard oltre la neutral zone. A88 è più vicino alla sideline e B1 è più vicino all'hash mark. A88 taglia verso l'interno; B1 non si muove e A88 lo urta. **DECISIONE:** Non c'è fallo perché la palla non è stata ancora lanciata. [Citato da 7-3-8-b, 7-3-8-c-3]
- XI. Il wide receiver A88 e il difensore B1 stanno correndo affiancati spalla a spalla a 15 yard oltre la neutral zone. A88 è più vicino alla sideline e B1 è più vicino all'hash mark. Viene effettuato un lancio in avanti legale verso i pali della porta. Mentre la palla è in aria, A88 taglia verso l'interno in direzione del lancio prendibile. B1 non si muove e non fa alcun tentativo di andare verso il lancio e A88 lo urta. **DECISIONE:**

- Fallo della Squadra B, defensive pass interference. Penalità – 15 yard dal punto precedente e primo down. [Citato da 7-3-8-c]
- XII. Lo slot back A44 corre una traccia 25 yard a fondo campo verso il piloncino della goal line. La safety B1 è posizionata tra A44 e il piloncino quando viene lanciata la palla. B1 riduce palesemente la velocità e urta A44 prima che il lancio prendibile tocchi terra. **DECISIONE:** Fallo della Squadra B, defensive pass interference. Penalità - 15 dal punto precedente e primo down. [Citato da 7-3-8-c]
- XIII. Il tight end A80 si muove attraverso la formazione su una traccia di lancio profondo 25 yard quando entra in contatto con B1, una safety, prima o dopo che la palla è stata lanciata. A88, un wide receiver posizionato, allo snap, dal lato opposto del tight end, passa dietro il punto in cui è avvenuto il contatto tra A80 e B1 e riceve il lancio legale in avanti. **DECISIONE:** Fallo della Squadra A, offensive pass interference. Penalità – 15 yard dal punto precedente.
- XIV. Quarto e goal per la Squadra A dalla linea delle cinque yard della Squadra B. Il lancio legale in avanti della Squadra A è incompleto, ma la Squadra B commette interferenza sulla sua linea della una yard oppure in end zone. **DECISIONE:** Primo e goal per la Squadra A sulla linea delle due yard della Squadra B. [Citato da 7-3-8 Penalità]
- XV. A80 e B60 stanno tentando di prendere un lancio in avanti effettuato verso la posizione di A80, che si trova oltre la neutral zone. Il lancio è alto e giudicato non prendibile. Appena la palla gli passa oltre, A80 spinge B60 sul petto. **DECISIONE:** Non è offensive pass interference. [Citato da 7-3-8-b]
- XVI. Durante un lancio legale in avanti oltre la neutral zone, A80 e B60 stanno tentando di prendere il lancio effettuato verso la posizione di A80. A14, che non sta tentando di prendere il lancio, blocca B65 a fondo campo, prima che il lancio venga lanciato oppure mentre il lancio non prendibile è in volo. **DECISIONE:** Fallo della Squadra A, offensive pass interference. Penalità – 15 yard dal punto precedente. [Citato da 7-3-8-b]

### Pass Interference: sommario

- ARTICOLO 9. a. Sia la Squadra A che la Squadra B possono interferire legalmente con gli avversari dietro la neutral zone.
- b. I giocatori di entrambe le squadre possono legalmente interferire, oltre la neutral zone, dopo che il lancio è stato toccato. **(D.A 7-3-9-I)**
- c. I giocatori della difesa possono legalmente entrare in contatto con gli avversari che hanno superato la neutral zone se gli avversari non sono in posizione per ricevere un lancio in avanti ricevibile.
1. Le infrazioni che avvengono durante un down in cui un lancio in avanti supera la neutral zone sono infrazioni di pass interference solo se il ricevitore ha l'opportunità di ricevere un lancio in avanti ricevibile.
  2. Le infrazioni che avvengono durante un down in cui un lancio in avanti non supera la neutral zone sono infrazioni alla Regola 9-3-4 e sono penalizzate dal punto precedente.
- d. Le regole relative alla pass interference si applicano solo durante un down in cui un lancio legale in avanti supera la neutral zone (Regole 2-19-3 e 7-3-8). **(D.A 7-3-9-II)**
- e. Il contatto da parte della Squadra B con un ricevitore eleggibile che sia anche un fallo personale e che interferisce con la ricezione di un lancio prendibile, può essere penalizzato come pass interference o come un fallo personale la cui penalità da 15 yard è applicata dal punto precedente. La Regola 7-3-8 è dedicata al contatto durante un lancio. Comunque, se l'interferenza implica un atto che normalmente comporterebbe un'espulsione, il giocatore che ha commesso il fallo viene espulso dalla partita.
- f. È necessario il contatto fisico perché vi sia un'interferenza. **(D.A 7-3-8-I)**
- g. Ogni giocatore ha diritti territoriali e il contatto accidentale è regolato sotto la definizione "tentativo di raggiungere... un lancio" nella Regola 7-3-8. Se giocatori avversari che sono oltre la linea si urtano mentre si muovono verso il lancio, un fallo da parte di uno o di entrambi i giocatori si verifica solo se è ovvio l'intento di ostacolare l'avversario. Si ha una pass interference solo quando c'è un lancio in avanti prendibile.

- h. Le regole sulla pass interference non si applicano dopo che il lancio è stato toccato in qualsiasi parte del campo da un giocatore in campo oppure ha toccato un arbitro. Se si commette fallo su un avversario, la penalità è per il fallo e non per la pass interference. **(D.A 7-3-9-I)**
- i. Dopo che il lancio è stato toccato, qualunque giocatore può eseguire un blocco legale durante il volo rimanente del lancio.
- j. Placcare oppure afferrare un ricevitore, oppure qualunque altro contatto intenzionale prima che il ricevitore tocchi il lancio dimostra che il placcatore sta ignorando la palla ed è quindi illegale.
- k. Placcare oppure andare addosso ad un ricevitore quando un lancio in avanti è ovviamente troppo corto oppure troppo lungo, dimostra che si ignora la palla ed è illegale. Questa non è pass interference, ma una violazione della Regola 9-1-12-a ed è penalizzata 15 yard dal punto precedente più un primo down. I colpevoli di falli flagrant saranno espulsi.

#### Decisioni Approvate 7-3-9

- I. Un lancio legale in avanti oltre la neutral zone viene toccato o muffato da un ricevitore eleggibile di una delle due squadre o rimbalza su un arbitro. Dopodiché, mentre il lancio è ancora in volo, una delle due squadre commette holding oppure un fallo contro un avversario eleggibile, che si trova oltre la neutral zone. **DECISIONE:** Le regole sulla pass interference non si applicano dopo che il lancio è stato toccato. Penalizzare come un fallo durante una palla libera. Penalità – 10 o 15 yard dal punto precedente (Regola 9-3-4). [Citato da 7-3-9-b, 7-3-9-h, 9-3-7]
- II. Su un lancio legale in avanti dietro la neutral zone, il giocatore eleggibile A1 è in posizione di vantaggio rispetto a B1 e sta per prendere la palla quando viene spinto da B1 e il lancio finisce incompleto. **DECISIONE:** Legale, La pass interference non si applica dietro la neutral zone. (Regole 7-3-9-d, 9-1-5 Eccezione 4 e 9-3-6 Eccezione 5).
- III. Correndo una traiettoria vicino alla sideline, A88 tocca la sideline proprio quando un difensore salta contro di lui e batte la palla a terra. **DECISIONE:** Non è defensive pass interference. A88 diventa ineleggibile toccando la sideline. (Regola 7-3-3) [Citato da 7-3-3-d, 7-3-8-c]

#### Ricevitore ineleggibile a Fondo Campo

ARTICOLO 10. Nessun ricevitore originariamente ineleggibile potrà essere oppure potrà essere stato a più di tre yard oltre la neutral zone prima che un forward passer effettui un lancio legale in avanti che superi la neutral zone. Un giocatore viola questa regola se qualsiasi parte del suo corpo si trova oltre il limite delle tre yard. (**Eccezione:** Se il passer si libera legalmente della palla lanciandola lontano e questa atterra vicino o oltre la sideline.) **(D.A 7-3-10-I e III)**

**PENALITÀ – Cinque yard dal punto precedente [S37: IDP].**

#### Decisioni Approvate 7-3-10

- I. L'uomo di linea ineleggibile A70 corre per più di tre yard oltre la neutral zone e non entra in contatto con alcun avversario. Si gira e ritorna indietro attraverso la neutral zone prima che A10 effettui un lancio legale in avanti che attraversa la neutral zone. **DECISIONE:** Ineleggibile a fondo campo. Penalità – Cinque yard dal punto precedente. [Citato da 7-3-10]
- II. L'uomo di linea ineleggibile A70 entra in contatto con un avversario entro 1 yard dalla neutral zone. A70 spinge B4 per più di tre yard oltre la neutral zone e quindi si gira e ritorna indietro attraverso la neutral zone prima che A1 effettui un lancio legale in avanti che attraversa la neutral zone. **DECISIONE:** Fallo della Squadra A, offensive pass interference. Penalità –15 yard dal punto precedente (Regola 7-3-8-b). [Citato da 7-3-8-b-1]
- III. Primo e 10 sulle A-37. L'uomo di linea ineleggibile A70 evita gli uomini di linea di difesa e inizia a correre in avanti. Quando il passer rilascia la palla la parte superiore del casco di A70 sta superando il piano delle A-40. Il lancio supera la neutral zone e cade incompleto sulle A-39. **DECISIONE:** Fallo, ricevitore ineleggibile a fondo campo. Una parte del corpo di A70 si trovava a più di tre yard oltre la neutral zone quando il lancio è a partito. [Citato da 7-3-10]

#### Tocco Illegale

ARTICOLO 11. Nessun giocatore originariamente ineleggibile mentre è in campo potrà toccare

intenzionalmente un lancio legale in avanti prima che il lancio stesso abbia toccato un avversario o un arbitro. (D.A 5-2-3-I) (D.A 7-2-3) (D.A 7-3-11-I-II)

**PENALITÀ – Cinque yard dal punto precedente, perdita del down [S16 e S9: ITP].**

#### **Decisioni Approvate 7-3-11**

- I. Verso la fine del tempo, il quarterback A10, che non è stato all'esterno della tackle box, effettua intenzionalmente un lancio disperato per non perdere yard, che cade incompleto dopo essere stato toccato dall'ineleggibile A58, che ha tentato di riceverlo. **DECISIONE:** Fallo per intentional grounding. Nessun fallo per tocco illegale perché il lancio è illegale. Penalità – Perdita del down sul punto del lancio. Il tempo parte allo snap (Regola 3-3-2-d-4 e 7-3-2-h). Si applica la Regola 3-4-4 se mancano meno di due minuti sul game clock. Se il tempo del quarto finisce, il quarto non viene esteso. [Citato da 7-3-11]
- II. La Squadra A mette in gioco la palla con uno snap dalla sua linea delle 10 yard. A10 arretra e quindi lancia in avanti verso l'ineleggibile A70 che, mentre si trova nella sua end zone, (a) tocca la palla tentando di ricevere il lancio, che finisce incompleto; (b) prende il lancio e viene messo a terra in end zone; oppure (c) prende il lancio e viene messo a terra dopo che è avanzato fino alla sua linea delle 3 yard. **DECISIONE:** (a) La Squadra B può scegliere di prendere la penalità di 5 yard dal punto precedente che include la perdita del down oppure declinarla facendo contare il down giocato. (b) La palla viene dichiarata morta nella end zone con l'impeto impartito dalla Squadra A, e la Squadra B può scegliere la safety oppure la penalità dal punto precedente con perdita del down. (c) 5 yard di penalità dal punto precedente e perdita del down. Il down conta se la penalità viene declinata; il punto di palla morta potrebbe essere più vantaggioso per la Squadra B rispetto alla penalità. [NOTA: In (a), (b) e (c) potrebbe essere intentional grounding a seconda della posizione di un giocatore eleggibile della Squadra A o della posizione di A10 quando la palla viene lanciata] (Regola 10-1-1-b). Se c'è intentional grounding, non c'è tocco illegale. [Citato da 7-3-11]

### **Fallo Personale e Comportamento Antisportivo della Squadra B durante un Gioco di Lancio Legale in Avanti**

ARTICOLO 12. Le penalità per falli personali e comportamenti antisportivi della Squadra B durante un gioco di lancio legale in avanti completo sono applicate alla fine dell'ultima corsa quando la corsa finisce oltre la neutral zone. Se il lancio è incompleto o intercettato, oppure se c'è un cambio di possesso di squadra durante il gioco, la penalità viene applicata dal punto precedente. (Regola 9-1 Penalità) (D.A 7-3-12-I) (D.A 9-1-2-III)

#### **Decisioni Approvate 7-3-12**

- I. A11 effettua un lancio in avanti verso A88. Durante il gioco il defensive end B88 viene penalizzato per avere dato uno schiaffo in testa al tackle A79. Il lancio per A88 è (a) completo con un guadagno di 10 yard fino alle A-30, dove A88 viene placcato; (b) incompleto o intercettato. **DECISIONE:** (a) La penalità viene applicata dal punto di fine corsa, ovvero dalla linea delle A-30; primo e 10 per la Squadra A sulle A-45; (b) La penalità viene applicata dal punto precedente, primo e 10 per la Squadra A sulle A-35. (Regola 9-1 Penalità) [Citato da 10-2-2-e-1, 7-3-12]
- II. Secondo e 10 sulle A-20. A11 effettua un lancio in avanti verso A88. Durante il lancio, il defensive end B88 viene penalizzato per comportamento antisportivo. Il lancio per A88 è (a) completo con un guadagno di 10 yard fino alle A-30, dove A88 viene placcato; (b) incompleto o intercettato. **DECISIONE:** (a) La penalità viene applicata dal punto di fine corsa, ovvero dalla linea delle A-30; primo e 10 per la Squadra A sulle A-45; (b) La penalità viene applicata dal punto precedente, primo e 10 per la Squadra A sulle A-35. (Regola 9-2-1 Penalità)

# REGOLA 8

## Le Segnature

### SEZIONE 1. Valore delle Segnature

#### Segnature

ARTICOLO 1. Il valore in punti delle segnature sarà: **(D.A 8-8-2-IX)**

Touchdown	6 punti
Field Goal	3 punti
Safety (punti assegnati agli avversari)	2 punti
Touchdown durante una try	2 punti
Field Goal durante una try	1 punto
Safety durante una try (punto assegnato agli avversari)	1 punto

#### Partite Terminate con Forfait

ARTICOLO 2. Il punteggio di una partita persa per forfait, o di una partita sospesa che in seguito risulti in un forfait, sarà: Squadra Ritirata 0 - Squadra Avversaria 1. Comunque, se la squadra che non è responsabile della sospensione è in vantaggio al momento del forfait il punteggio resta valido (Regole 3-3-3-a, 3-3-3-b, e 9-2-3).

### SEZIONE 2. Touchdown

#### Come Viene Segnato

ARTICOLO 1. Un touchdown viene segnato quando:

- Un portatore di palla avanzando dal campo di gioco è in possesso di una palla viva quando questa attraversa il piano della goal line avversaria. Il piano si estende oltre i piloncini solo per un giocatore che tocca il terreno nella end zone o il piloncino. **(D.A 2-23-1-I) (D.A 8-2-1-I-IX)**
- Un giocatore riceve un lancio in avanti nella end zone avversaria. **(D.A 5-1-3-I-II)**
- Un fumble oppure un lancio all'indietro è recuperato, ricevuto, intercettato oppure assegnato nella end zone avversaria (**Eccezioni:** Regole 7-2-2-a-Eccezione 2, 7-2-5 e 8-3-2-d-5). **(D.A 8-2-1-X)**
- Un free kick o uno scrimmage kick viene legalmente ricevuto oppure recuperato nella end zone avversaria. **(D.A 6-3-9-III)**
- Il Referee assegna un touchdown in base a quanto previsto dalla Regola 9-2-3-Penalità.

#### Decisioni Approvate 8-2-1

- Il portatore di palla A1, mentre sta tentando di segnare, tocca con il piede il piloncino sistemato sull'intersezione destra tra la goal line e la sideline. Sta portando la palla con il braccio destro, che è esteso sopra la sideline. **DECISIONE:** Che il touchdown sia segnato o meno, dipende dal massimo avanzamento della palla in relazione alla goal line quando la palla muore per regolamento (Regole 4-2-4-d e 5-1-3-a). *[Citato da 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]*
- Il portatore di palla A1, avanzando nel campo di gioco, salta dalla linea delle due yard. Il suo primo contatto con il terreno avviene fuori campo tre yard oltre la goal line. La palla, in suo possesso, è passata sopra il piloncino. **DECISIONE:** Touchdown (Regola 4-2-4-d). *[Citato da 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]*

- III. La palla, in possesso del giocatore A21 in volo, attraversa la sideline sopra la linea della 1 yard, continua oltre il piloncino e viene dichiarata morta fuori campo in possesso di A21. **DECISIONE:** La palla viene dichiarata morta fuori campo sulla linea della 1 yard (Regole 2-12-1 e 4-2-4-d). [Citato da 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- IV. Il quarterback A12 completa un lancio in avanti a un compagno di squadra che è fermo nella end zone di B. (a) A12 è oltre la neutral zone quando rilascia la palla. (b) Il ricevitore veste la maglia numero 73. **DECISIONE:** Nei casi (a) e (b) il risultato dell'azione è un touchdown. La penalità viene applicata in accordo con le scelte della Squadra B. [Citato da 2-9-2, 8-2-1-a]
- V. Il portatore di palla A22 si tuffa verso la goal line dalle B-1. La palla in suo possesso (a) tocca il piloncino; (b) passa sopra la parte superiore del piloncino; (c) attraversa la goal line all'interno del piloncino. A22 tocca terra fuori campo tre yard oltre la goal line. **DECISIONE:** (a), (b) e (c) è touchdown in tutti e tre i casi. La palla in possesso di A22 ha rotto il piano della goal line in tutte e tre le situazioni. [Citato da 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VI. Il portatore di palla A22 si dirige verso il piloncino sul lato destro della goal line. Sulle B-2 si tuffa o viene bloccato in aria da un avversario. La palla è nella mano destra di A22 quando attraversa la sideline sulle B-1 e passa fuori dal piloncino, e successivamente A22 (a) tocca il piloncino con il suo piede o la mano sinistra; (b) tocca per prima cosa terra fuori campo tre yard oltre la goal line. **DECISIONE:** (a) Touchdown. Il piano della goal line viene esteso perché A22 tocca il piloncino. (b) Non è touchdown. Il piano della goal line non si estende perché A22 non tocca né il piloncino né il terreno dentro la end zone. La palla viene dichiarata morta fuori campo sulle B-1. [Citato da 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VII. Il portatore di palla A22 si dirige verso il piloncino sul lato destro della goal line. La palla è nella sua mano destra quando attraversa l'estensione della goal line fuori (cioè, alla destra) del piloncino, e successivamente A22 calpesta (a) la goal line; (b) la sideline qualche pollice prima della goal line. **DECISIONE:** (a) Touchdown. Il piano della goal line viene esteso perché A22 tocca il terreno all'interno della end zone. (b) No touchdown. Il piano della goal line non viene esteso. La palla viene dichiarata morta nel punto di uscita sulla sideline. [Citato da 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VIII. Il portatore di palla A22 si dirige verso il piloncino sul lato destro della goal line. La palla è nella sua mano destra. Il suo piede tocca il piloncino appena prima che la palla attraversi (a) il piloncino oppure (b) l'estensione della goal line alla destra del piloncino (fuori campo). **DECISIONE:** (a) e (b) non è touchdown in nessuno dei due casi. Poiché il piloncino è fuori campo la palla muore quando A22 lo tocca con il piede. Per cui in entrambi i casi la palla viene dichiarata morta prima che attraversi la goal line. [Citato da 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- IX. Il portatore di palla A1 viene colpito e il suo massimo avanzamento viene fermato in campo vicino alla goal line sulla sideline alla sua destra. Quando è stato fermato aveva la palla nella mano destra estesa oltre la goal line (a) all'interno del piloncino; (b) all'esterno del piloncino. **DECISIONE:** (a) Touchdown. La palla viene dichiarata morta quando la estende oltre il piano della goal line. (b) Non è touchdown, perché nessuna parte del suo corpo tocca né il piloncino né la end zone. In questo caso il piano della goal line non viene esteso. [Citato da 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- X. Il portatore di palla A33 sta correndo verso la goal line della Squadra B. Egli rilascia la palla una yard prima della goal line, gira dentro l'end zone e corre verso la sua Team Area, pensando di aver già segnato il touchdown. Nessun arbitro fa un segnale di touchdown. La palla rotola per il fumble e colpisce terra appena fuori o appena dentro la goal line, rotola lungo la end zone e viene dichiarata morta quando si ferma e nessuno fa un tentativo per recuperarla. **DECISIONE:** Quando un fumble diventa fermo in campo, e nessun giocatore tenta di assicurarsi il possesso della palla, in avanti rispetto al punto del fumble, la palla appartiene alla Squadra che ha commesso il fumble sul punto del fumble. Palla alla Squadra A sulla linea della 1 yard. [Citato da 8-2-1-c]

## SEZIONE 3. Try

### Come Viene Segnata

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

### Decisioni Approvate 8-3-1

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

### Opportunità di Segnare

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

- a. La palla sarà messa in gioco dalla squadra che ha segnato un touchdown da sei punti. Se un touchdown viene segnato durante un down in cui scade il tempo nel quarto quarto o durante la seconda serie di possesso in un tempo supplementare, la try non sarà giocata a meno che il/i punto/i possa/no cambiare il risultato dell'incontro.

**FIDAF: La try, anche se a risultato acquisito, sarà sempre giocata nei campionati FIDAF**

- b. La try, che è uno scrimmage down, inizia quando la palla è ready-for-play.
- c. Lo snap sarà effettuato in mezzo alle hash mark sulla linea delle 3 yard avversarie o da qualsiasi altro punto su o fra le hash mark sulla o dietro la linea delle 3 yard avversarie, se la posizione della palla è stata scelta dalla squadra designata a mettere la palla in gioco, prima che il play clock raggiunga i 25 secondi o prima di ogni susseguente segnale dei ready-for-play. La palla può essere riposizionata a seguito di un fallo della Squadra B o di un timeout caricato a una delle due squadre a meno che il timeout sia preceduto da un fallo della Squadra A oppure da un offset di penalità (Regole 8-3-3-a e 8-3-3-c-1). **(D.A 3-2-4-IV)**
- d. La try finisce quando:
  1. Una delle due squadre segna.
  2. La palla viene dichiarata morta secondo le regole. **(D.A 8-3-2-IV-VI)**
  3. Una penalità accettata risulta in una segnatura.
  4. Viene accettata una penalità della Squadra A che comporta una perdita del down (Regola 8-3-3-c-2).
  5. Prima di un cambio di possesso di squadra, un giocatore della Squadra A commette un fumble e la palla è ricevuta o recuperata da un qualunque altro giocatore della Squadra A. Non si ha una segnatura della Squadra A. **(D.A 8-3-2-VIII)**

### Decisioni Approvate 8-3-2

- I. Durante un tentativo di try, B2 aggiunge un nuovo impeto a un fumble della Squadra A che viene recuperato dalla Squadra B nella sua end zone. **DECISIONE:** Safety, assegnare un punto alla Squadra A (Regole 8-3-1 e 8-5-1). [Citato da 8-3-1]
- II. Durante un tentativo di try, B2 calcia un fumble della Squadra A nella end zone della Squadra B dove la Squadra B recupera la palla. **DECISIONE:** Safety, assegnare un punto alla Squadra A, oppure la Squadra A può accettare la penalità per calciare illegalmente una palla (Regole 8-3-1 e 8-3-3-b-1) e ripetere il down. [Citato da 8-3-1, 8-3-3-b-1]
- III. Durante un tentativo di try da un punto, B2 blocca il calcio di A1. La palla, che non ha attraversato la neutral zone, viene raccolta da A2 che successivamente la porta oltre la goal line della Squadra B. **DECISIONE:** Assegnare alla Squadra A due punti (Regola 8-3-1). [Citato da 8-3-1]
- IV. Durante un tentativo di try da un punto, il calcio della Squadra A viene bloccato. A2 raccoglie la palla oltre la neutral zone nel campo di gioco. **DECISIONE:** La palla viene dichiarata morta dove viene raccolta da A2. La try è finita. [Citato da 8-3-2-d-2]

- V. Durante un tentativo di try da un punto, il calcio della Squadra A viene bloccato. La palla, non toccata oltre la neutral zone, (a) è recuperata da B3 sulla sua linea della una yard oppure (b) tocca terra nella end zone della Squadra B. **DECISIONE:** (a) B3 può portare in avanti la palla. (b) La palla viene dichiarata morta, la try è finita (Regola 8-3-1).
- VI. Durante un tentativo di try da un punto, il calcio della Squadra A viene bloccato. La palla viene recuperata da B3 e avanzata oltre la goal line della Squadra A. Durante la corsa di B3, B4 commette clipping. **DECISIONE:** Non c'è segnatura, la try è finita e la penalità viene applicata sul kickoff successivo (Regola 10-2-7-a e 10-2-7-b). [Citato da 8-3-1, 8-3-2-d-2]
- VII. Durante una try, B1 intercetta nella sua end zone un lancio legale in avanti della Squadra A. Porta la palla oltre la goal line della Squadra A, e (a) non ci sono falli durante la corsa, (b) B3 commette clipping durante la corsa oppure (c) A2 commette fallo durante la corsa. **DECISIONE:** (a) Assegnare alla Squadra B due punti. (b) Non c'è segnatura, la try è finita e la penalità viene applicata sul kickoff successivo (Regola 10-2-7-a). (c) Assegnare alla Squadra B due punti e la penalità viene applicata sul kickoff successivo (Regole 8-3-1, 10-2-7-a e 10-2-7-b). [Citato da 10-2-7-b]
- VIII. Durante un tentativo di try, A1 non trattiene (muff) lo snap alla mano dallo snapper e la palla viene recuperata da A2, che la porta nell'end zone della Squadra B. **DECISIONE:** Assegnare alla Squadra A due punti (Regola 2-11-2). [Citato da 8-3-2-d-5]
- IX. Durante una try da un punto, il calcio della Squadra A viene bloccato e B75 recupera la palla sulla linea delle due yard. Appena B75 tenta di correre in avanti, commette fumble e la palla rotola in end zone dove B61 ne prende possesso mentre è a terra. **DECISIONE:** Safety. Assegnare alla Squadra A un punto (Regola 8-1-1). [Citato da 8-1-1]

### Falli Durante una Try Prima di un Cambio di Possesso di Squadra

#### ARTICOLO 3.

- a. *Offset di falli:* Se entrambe le squadre commettono fallo durante il down e la Squadra B commette un fallo prima del cambio di possesso, si ha l'offset dei falli e il down viene rigiocato, anche se avvengono altri falli dopo il cambio di possesso. Qualsiasi ripetizione del down dopo un offset di falli deve essere effettuata dal punto precedente. **(D.A 8-3-3-II, IV-V) (D.A 10-2-5-XI)**
- b. *Falli della Squadra B durante una try:*
1. Quando la try ha successo, la Squadra A avrà la scelta tra rinunciare alla segnatura e ripetere la try dopo l'applicazione della penalità, oppure declinare la/e penalità e accettare la segnatura. La Squadra A può accettare la segnatura con la penalità di falli personali e di comportamenti antisportivi applicata al kickoff successivo oppure sul punto successivo durante i tempi supplementari. **(D.A 3-2-3-VI) (D.A 8-3-2-II) (D.A 8-3-3-I) (D.A 10-2-5-IX-X)**
  2. Una ripetizione del down dopo una penalità contro la Squadra B può essere effettuata da qualunque punto su o tra le linee delle hash mark, su o dietro la linea della yard dove la penalità lascia la palla. **(D.A 8-3-3-III)**
- c. *Falli della Squadra A durante una try:*
1. Dopo un fallo della Squadra A durante una try che ha avuto successo, la palla sarà messa in gioco nel punto dove la penalità la lascia. **(D.A 8-3-3-I)**
  2. Se la Squadra A commette un fallo per il quale è prevista la perdita del down, la try è terminata, la segnatura cancellata, e non vengono assegnate yard di penalità al kickoff successivo.
  3. Se prima di un cambio di possesso la Squadra A commette un fallo per cui non c'è l'offset con un'altra penalità e durante il down non c'è né un altro cambio di possesso di squadra né una segnatura, la penalità viene declinata per regolamento.
- d. *Applicazione di falli a palla morta:*
1. Le penalità per falli commessi dopo che la palla è ready-for-play e prima dello snap vengono applicate prima dello snap successivo.
  2. Le penalità per falli a palla viva trattati come falli a palla morta commessi durante una try, sono applicate al kickoff successivo o al punto successivo nei tempi supplementari. Se la try

viene ripetuta, queste penalità sono applicate sulla ripetizione della try (Regola 10-1-6) **(D.A 3-2-3-VII)**

- e. *Roughing or running into the kicker or holder*: Il roughing o il running into the kicker o the holder è un fallo a palla viva.
- f. *Kick-catch interference*: La penalità per un kick-catch interference è declinata per regolamento. Ogni segnatura della Squadra A è cancellata.

### Decisioni Approvate 8-3-3

- I. Durante un tentativo di try, un calcio legale della Squadra A, non toccato e in aria, ha attraversato la neutral zone quando avviene un fallo. **DECISIONE**: Se il fallo è della Squadra A e la try non ha avuto successo, e la Squadra B non guadagna il possesso della palla, la try è finita. Se il fallo è della Squadra A e la try ha avuto successo, la penalità è applicata dal punto precedente. Se il fallo è della Squadra B e la try ha avuto successo, assegnare il punteggio a meno che la Squadra A scelga di accettare la penalità e tentare un gioco da due punti. La try è esente dall'applicazione del postscrimmage kick. Le penalità per falli personali della Squadra B in una try riuscita possono essere applicate al kickoff successivo o al punto successivo nei tempi supplementari. Se la try non ha avuto successo, la Squadra A può accettare la penalità e il down sarà rigiocato. [Citato da 8-3-3-b-1, 8-3-3-c-1]
- II. Entrambe le squadre commettono fallo durante una try, e la Squadra B non ha ottenuto il possesso della palla. **DECISIONE**: Ripetere il down dal punto precedente. [Citato da 8-3-3-a]
- III. Allineata al centro del campo sulle B-3 per una try, la Squadra A commette una falsa partenza e viene penalizzata fino alle B-8. Il tentativo di calcio viene bloccato, ma B77 era nella neutral zone al momento dello snap. La penalità porta la palla sulle B-4 per ripetere il down. La Squadra A chiede di mettere la palla sulla hash mark di destra. **DECISIONE**: Gli arbitri accolgono la richiesta e la palla viene resa ready-for-play sulla hash mark di destra della linea delle 4 yard della Squadra B. [Citato da 8-3-3-b-2]
- IV. Durante una try entrambe le squadre commettono fallo prima che la Squadra B intercetti un lancio in avanti. Sul ritorno, (a) B23 commette un clipping oppure (b) A18 placca il portatore di palla aggrappando e girando la sua facemask. **DECISIONE**: (a) e (b) Offset di falli e si rigioca il down.
- V. Durante una try, B79 è nella neutral zone al momento dello snap. B20 intercetta un lancio in avanti e A55 lo placca commettendo un facemask. **DECISIONE**: Offset di falli e si rigioca il down.

### Falli Durante una Try Dopo un Cambio di Possesso di Squadra

ARTICOLO 4. I falli fatti dopo un cambio di possesso di squadra sono trattati in modo speciale (Regola 10-2-7). **(D.A 8-3-4-IIV)**

### Decisioni Approvate 8-3-4

- I. B15 intercetta un lancio legale in avanti della Squadra A e sta correndo a metà campo quando viene placcato da A19, che lo afferra e lo tira per la maschera. **DECISIONE**: La penalità viene applicata sul kickoff successivo (Regola 10-2-7-a). [Citato da 8-3-4]
- II. B1 intercetta un lancio legale in avanti della Squadra A e corre fino a metà campo. Durante la corsa dopo l'intercetto, B2 commette clipping nella sua end zone. **DECISIONE**: La penalità viene applicata sul kickoff successivo (Regola 10-2-7-a). [Citato da 8-3-4]
- III. Durante un tentativo di try da due punti, la Squadra A commette uno shift illegale. B21 recupera un fumble e durante il ritorno B45 commette un clipping e A80 colpisce con un pugno un avversario. B21 porta la palla attraverso la goal line. **DECISIONE**: La segnatura non viene convalidata, c'è l'offset dei falli, il down non viene rigiocato e la try è terminata. A80 viene espulso. [Citato da 10-2-7-c, 8-3-4]
- IV. Durante un tentativo di try da due punti, la Squadra A commette uno shift illegale. B21 recupera un fumble e, mentre lo sta ritornando, A80 colpisce con un pugno un avversario. B21 porta la palla attraverso la goal line. **DECISIONE**: La segnatura viene convalidata, e la penalità per il fallo flagrant di A80 applicata al kickoff successivo o al punto successivo nei tempi supplementari. A80 viene espulso. [Citato da 10-2-7-c, 8-3-4]

### Falli Dopo una Try

ARTICOLO 5. Le penalità per falli che avvengono dopo la try sono applicate al kickoff successivo o

sul punto successivo nei tempi supplementari. Comunque, se la try è ripetuta, queste penalità sono applicate prima della ripetizione della try (Regola 10-1-6). **(D.A 10-2-5-XIV-XVI) (D.A 3-2-3-VII)**

### **Gioco Successivo**

ARTICOLO 6. Dopo una try, la palla sarà messa in gioco con un kickoff o sul punto successivo nei tempi supplementari. La squadra che ha effettuato la segnatura da 6 punti calcerà il kickoff.

## **SEZIONE 4. Field Goal**

### **Come Viene Segnato**

ARTICOLO 1. a. Un field goal sarà segnato se uno scrimmage kick, che può essere un drop kick oppure un place kick passa sopra la traversa tra i pali verticali della porta del returning team, prima che tocchi un giocatore del kicking team oppure il terreno. Il calcio sarà uno scrimmage kick, ma non potrà essere un free kick.

b. Se un tentativo legale di field goal passa sopra la traversa tra i pali verticali ed è dichiarato morto oltre la linea di fondo, oppure è spinto indietro dal vento ma non ripassa sopra la traversa e viene dichiarato morto in qualunque posizione, segnerà un field goal. La traversa e pali verticali sono considerati come una linea, non come un piano, nel determinare il massimo avanzamento della palla.

### **Gioco Successivo**

ARTICOLO 2. a. *Field goal riuscito.* Dopo la segnatura di un field goal, la palla sarà messa in gioco con un kickoff o sul punto successivo nei tempi supplementari. La squadra che ha segnato il field goal calcerà il kickoff.

b. *Tentativo di field goal non riuscito.*

1. Quando la palla viene dichiarata morta e non è stata toccata dalla Squadra B dopo aver superato la neutral zone, appartiene alla Squadra B. Tranne che nei tempi supplementari, la Squadra B effettuerà lo snap dal punto precedente oppure dalla linea delle sue 20 yard oppure dal punto di palla morta (quello più vantaggioso per la Squadra B).

(a) Lo snap sulla linea delle 20 yard della Squadra B sarà eseguito al centro delle hash mark a meno che la Squadra B non scelga un differente posizionamento su o tra le hash mark prima del segnale del ready-for-play.

(b) Dopo il segnale del ready-for-play, la palla potrà essere riposizionata dopo un timeout di squadra, a meno che sia preceduto da un fallo della Squadra A o dall'offset di falli.

2. Se la palla non ha superato la neutral zone, o se la Squadra B tocca la palla dopo che ha superato la neutral zone, si applicano tutte le regole che riguardano gli scrimmage kick. **(D.A 6-3-4-II) (D.A 8-4-2-I-VIII) (D.A 10-2-3-V)**

### **Decisioni Approvate 8-4-2**

I. Quarto e otto sulla linea delle 40 yard della Squadra B. Un tentativo di field goal della Squadra A non toccato rotola e viene dichiarato morto sulla linea delle sette yard della Squadra B. **DECISIONE:** Palla alla Squadra B sulla sua linea delle 40 yard. [Citato da 8-4-2-b-2]

II. Quarto e otto sulla linea delle 40 yard della Squadra B. Un tentativo di field goal della Squadra A tocca B1 sulla linea delle 10 yard ed esce dal campo sulla linea delle cinque yard. **DECISIONE:** Palla alla Squadra B sulla linea delle sue 5 yard. [Citato da 8-4-2-b-2]

III. Quarto e otto sulla linea delle 40 yard della Squadra B. Un tentativo di field goal della Squadra A tocca terra sulla linea delle 3 yard e rimbalza nell'end zone, dove è recuperato in aria da un giocatore della Squadra B che viene immediatamente placcato. **DECISIONE:** Touchback (Regola 8-6-1-b). Palla alla

- Squadra B sulla linea delle 20 yard. [Citato da 8-4-2-b-2]
- IV. Quarto e otto sulla linea delle 18 yard della Squadra B. Un tentativo di field goal sbagliato della Squadra A va fuori dall'end zone. **DECISIONE:** Palla alla Squadra B sulla linea delle 20 yard. [Citato da 8-4-2-b-2]
- V. Un tentativo non riuscito di field goal della Squadra A tocca terra oltre la neutral zone e rimbalza indietro attraverso la neutral zone, dove è recuperato da B1 e avanzato nell'end zone. **DECISIONE:** Touchdown (Regola 6-3-5). [Citato da 6-3-5, 8-4-2-b-2]
- VI. Quarto e sei sulla linea delle 18 yard della Squadra B. Un tentativo non riuscito di field goal della Squadra A tocca terra oltre la neutral zone e rimbalza indietro attraverso la neutral zone fino alla linea delle 28 yard della Squadra B, dove va fuori campo oppure è recuperata e dichiarata morta a seguito dell'azione di una delle due squadre. Il calcio non è toccato oltre la neutral zone. **DECISIONE:** Palla alla Squadra B, primo e 10 sulla linea delle sue 28 yard (Regole 6-3-6, 6-3-7 e 8-4-2-b). [Citato da 8-4-2-b-2]
- VII. La Squadra A effettua lo snap della palla sulle B-15 per tentare un field goal. Il calcio viene bloccato, attraversa la neutral zone ed atterra sulle B-12. Prima che qualunque giocatore la tocchi oltre la neutral zone, la palla rimbalza indietro attraverso la neutral zone e va fuori campo sulle (a) B-17; (b) B-25. **DECISIONE:** (a) Palla alla Squadra B, primo e 10 sulle B-20; (b) Palla alla Squadra B, primo e 10 sulle B-25. (Regole 6-3-7 e 8-4-2-b)
- VIII. Quarto e goal sulle B-10. Il tentativo di field goal viene bloccato e colpisce il terreno sulle B-7. Quindi la palla rimbalza fino alle B-13 dove B44 commette un muff. A44 la recupera sulle B-11. **DECISIONE:** primo e 10 per la Squadra A sulle B-11. La Squadra B ha toccato uno scrimmage kick che ha superato la neutral zone. (Regola 6-3-3)

## SEZIONE 5. Safety

### Come Viene Segnata

ARTICOLO 1. Si ha una safety quando:

- a. La palla diventa morta fuori campo dietro una goal line, eccetto che per un lancio in avanti incompleto, oppure diventa morta in possesso di un giocatore sulla, sopra alla, oppure dietro la sua goal line, o diventa morta per regolamento, e la squadra che la difende è responsabile del fatto che la palla si trovi lì. **(D.A 6-3-1-IV) (D.A 7-2-4-I) (D.A 8-5-1-I-II, IV e VI-XII) (D.A 8-7-2-II) (D.A 9-4-1-VIII)**

Quando è in dubbio è un touchback, e non una safety.

**Eccezione:** Non è safety se un giocatore che si trova tra la linea delle proprie cinque yard e la propria goal line:

- intercetta un lancio o un fumble; oppure recupera un fumble o un lancio all'indietro degli avversari; oppure riceve o recupera un calcio degli avversari; e
- il suo momentum iniziale lo porta nella sua end zone; e
- la palla rimane dietro la goal line di quella squadra e lì viene dichiarata morta lì in possesso della sua squadra. Questo include un fumble che dalla end zone va nel campo di gioco e poi esce fuori campo (Regola 7-2-4-a-1) o è ferma in campo e nessun giocatore cerca di impossessarsene (Regola 7-2-5).

Se le condizioni di cui sopra (a)-(c) sono soddisfatte, la palla appartiene alla squadra di questo giocatore nel punto in cui ha guadagnato il possesso.

- b. Una penalità accettata per un fallo lascia la palla sulla oppure dietro la goal line della squadra che ha commesso il fallo. **(Eccezione:** Regole 10-2-7-c e 10-2-7-a). **(D.A 8-5-1-III, V) (D.A 10-2-2-VI)**

### Decisioni Approvate 8-5-1

- A10, dopo avere ricevuto lo snap nella sua end zone, è placcato con la palla che resta sulla sua goal line, con il punto più avanzato nel campo di gioco. **DECISIONE:** Safety. Una parte della palla morta è sulla goal line del portatore di palla. [Citato da 2-9-2, 4-2-4-a, 5-1-3-a-1, 8-5-1-a]
- Uno scrimmage kick non riesce ad attraversare la neutral zone, oppure attraversa la neutral zone e viene

- toccato per primo dalla Squadra B, oppure non toccato rimbalza nell'end zone, dove è dichiarato morto in possesso della Squadra A. **DECISIONE:** Safety (Regola 8-7-2-a). [Citato da 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- III. B1 intercetta un lancio legale in avanti (non durante una try) profondo nella sua end zone, e avanza ma non esce dall'end zone, dove viene messo a terra. Durante la corsa, B2 commette clipping su A1 nell'end zone. **DECISIONE:** Safety; poiché la penalità lascia la palla in possesso della Squadra B nell'end zone. [Citato da 8-5-1-b]
- IV. B1 intercetta un lancio o un fumble oppure riceve uno scrimmage o un free kick fra la sua linea delle cinque yard e la goal line, e il suo momentum lo porta nell'end zone. La palla rimane nella end zone ed è dichiarata morta in possesso della Squadra B. **DECISIONE:** Palla alla Squadra B sul punto dove il lancio o il fumble sono stati intercettati o il calcio è stato ricevuto. L'interpretazione sarebbe la stessa se B1 avesse recuperato un fumble, un lancio all'indietro o un calcio in circostanze simili. [Citato da 8-5-1-a]
- V. B1 intercetta un lancio o un fumble oppure riceve uno scrimmage o un free kick fra la sua linea delle cinque yard e la goal line, e il suo momentum lo porta nell'end zone. Prima che la palla venga dichiarata morta, B2 commette clipping nell'end zone. B1 non esce dall'end zone e la palla viene dichiarata morta. **DECISIONE:** Safety a causa della penalità. Il basic spot è la fine corsa dove B1 ha guadagnato il possesso fra la linea delle cinque yard e la goal line, e il fallo è dietro il basic spot.
- VI. Un fumble o un lancio all'indietro della Squadra A tocca terra. La Squadra B tocca (muff) la palla nel tentativo di recuperarla, ma la palla attraversa la goal line della Squadra A, dove un giocatore della Squadra A cade sulla palla oppure la palla va fuori campo dall'end zone. **DECISIONE:** Safety. L'impeto è stato dato dal fumble o dal lancio (Regola 8-7-2-a). [Citato da 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- VII. A36 intende effettuare un punt da dietro la sua goal line, ma non trattiene (muff) la palla. Dopo che A36 recupera la palla, egli corre contro il piloncino all'intersezione tra la sideline e la goal line. **DECISIONE:** Safety, a meno che l'intera palla sia oltre la goal line quando il portatore di palla tocca la sideline o il piloncino. La palla viene dichiarata morta sul punto del suo massimo avanzamento quando A36 tocca il piloncino o la sideline (Regole 2-31-3 e 4-2-4-d). [Citato da 2-31-3-c, 4-2-4-d, 8-5-1-a]
- VIII. B40 intercetta un lancio sulla sua linea delle quattro yard. Il suo momentum lo sta portando dentro l'end zone quando commette fumble sulla linea della una yard e (a) B40, colui che ha commesso il fumble, recupera la palla nell'end zone, oppure (b) B45, un compagno di squadra di chi ha fatto fumble, recupera il fumble nell'end zone. **DECISIONE:** Safety sia in (a) che in (b). [Citato da 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- IX. B47 intercetta un lancio sulle B-3. Il suo momentum lo porta nella end zone dove fa fumble. La palla rotola tornando in campo. A33 la recupera sulle B-2, ma viene colpito e commette fumble. La palla rotola in end zone ed esce dalla end line. **DECISIONE:** Touchback. Palla alla Squadra B, primo e 10 sulle B-20. La regola del momentum si applica solo se la palla rimane nella end zone e viene dichiarata morta lì. (Regola 8-6-1) [Citato da 8-5-1-a]
- X. Terzo e cinque sulle B-20. Il defensive back B44 intercetta un lancio in avanti nella sua end zone. Mentre è ancora nella end zone commette fumble. La palla rotola in avanti, rientra in campo e, durante la mischia per recuperarla, la palla ritorna indietro nella end zone (a) dove è recuperata da B44, mentre questi è a terra; (b) esce dalla end line. **DECISIONE:** (a) e (b) Safety, due punti per la Squadra A. L'impeto per cui la palla è entrata la seconda volta nella end zone è stato dato dal fumble di B44. La mischia per recuperare la palla non ha dato un nuovo impeto. La regola del momentum non si applica perché la palla non è rimasta nella end zone. (Regola 8-7-2) [Citato da 8-5-1-a]
- XI. Quarto e goal sulle B-8. Il portatore di palla A44 viene colpito sulle B-5 e commette fumble; sulle B-3, B54 batte la palla libera in direzione della propria end zone. A88 vede la palla libera e la recupera mentre la palla è ancora all'interno della end zone. **DECISIONE:** Safety, due punti per la Squadra A. L'azione di battere la palla è legale, poiché B54 sta battendo la palla all'indietro (Regola 9-4-1-c), ma B54 aggiunge un nuovo impeto alla palla ed è responsabile per l'avanzamento della palla dentro la end zone della Squadra B (Regola 8-7-2-b-1). Quando A88 recupera la palla, questa viene dichiarata morta per la regola dei fumble sul quarto down. (Regola 7-2-2-a Eccezione 2). Il risultato del gioco è una safety perché la palla diventa morta per regolamento in end zone, e B54 è responsabile del fatto che la palla si trovi lì (Regola 8-5-1-a). Le regole relative alla safety e ai fumble sul quarto down sembrerebbero essere in conflitto qui, ma lo spirito e l'intento della regola della safety è estremamente specifico per questa azione di gioco e pertanto soppianta la regola dei fumble sul quarto down che descrive in maniera generica come i recuperi della Squadra A devono essere gestiti nei quarti down. [Citato da 8-5-1-a]
- XII. Dopo una safety, la Squadra A sceglie di effettuare il proprio free kick con un punt dalla linea delle proprie 20 yard. Il vento è molto forte e spinge la palla indietro rispetto al kicker e rimbalza sulla linea delle 15 yard della Squadra A. Il calcio rotola nella end zone della Squadra A dove si ferma. Nella confusione,

nessun giocatore prova a recuperare la palla e questa viene dichiarata morta. **DECISIONE:** Safety. La Regola 8-5-1-a prevale sopra ogni tentativo di applicare la Regola 8-2-1-c [Citato da 8-5-1-a]

### Calcio Dopo una Safety

ARTICOLO 2. Quando viene realizzata una safety, la palla appartiene alla squadra che ha subito la segnatura sulla propria linea delle 20 yard, e quella squadra metterà la palla in gioco sulle o tra le linee degli hash mark con un free kick che può essere un punt, un drop kick oppure un place kick (*Eccezione:* Regole dei tempi supplementari e delle try).

## SEZIONE 6. Touchback

### Quando Viene Dichiarato

ARTICOLO 1. Si ha un touchback quando:

- a. La palla diventa morta fuori campo dietro una goal line, eccetto che per un lancio in avanti incompleto, oppure diventa morta in possesso di un giocatore sulla, sopra alla, oppure dietro la sua goal line, e la squadra che attacca è responsabile del fatto che la palla si trovi lì (Regola 7-2-4-c). **(D.A 7-2-4-I) (D.A 8-6-1-I-III)**
- b. Un calcio diventa palla morta per regola dietro la goal line della squadra che la difende, e la squadra che attacca è responsabile del fatto che la palla si trovi lì (*Eccezione:* Regola 8-4-2-b). **(D.A 6-3-4-III)**

### Decisioni Approvate 8-6-1

- I. Un fumble della Squadra A tocca il piloncino all'intersezione della sideline con la goal line della Squadra B. **DECISIONE:** Touchback. Palla alla Squadra B sulla linea delle 20 yard (Regola 7-2-4-b). [Citato da 2-31-3-c, 7-2-4-c, 8-6-1-a]
- II. B1 intercetta un lancio legale in avanti della Squadra A nella sua end zone, dopodiché A1 gli strappa la palla dalle mani mentre è ancora nell'end zone della Squadra B. **DECISIONE:** Touchdown. La palla non viene automaticamente dichiarata morta quando è intercettata, ma diviene morta quando A1 ne entra in possesso. Comunque, se a giudizio degli arbitri (judgement) c'è un tempo percettibile durante il quale il giocatore della Squadra B non fa alcun tentativo di avanzare la palla dopo l'intercetto, è giustificato dichiarare un touchback. [Citato da 8-6-1-a]
- III. Terzo e cinque dalle B-20. Il defensive back B44 intercetta un lancio in avanti nella sua end zone. Mentre è ancora nella end zone fa fumble. La palla rotola in avanti, rientra nel campo di gioco, e nella mischia per recuperare la palla A33 la calcia nella end zone e la fa uscire dalla end line. **DECISIONE:** Primo e 10 per la Squadra B sulle B-30. Il risultato del gioco è un touchback, per cui il basic spot per l'applicazione della penalità da 10 yard per "calciare illegalmente la palla" sono le B-20. Il risultato è un touchback per il nuovo impeto dato dal calcio di A33. (Regole 2-16-1-a, 8-7-1, 10-2-2-d-2-a) [Citato da 8-6-1-a]

### Snap Dopo un Touchback

ARTICOLO 2. Dopo che viene dichiarato un touchback, la palla appartiene alla squadra in difesa sulla propria linea delle 20 yard, a meno che il touchback derivi da un gioco di free kick, nel quale caso la palla appartiene alla Squadra B sulla sua linea delle 25 yard. La palla potrà essere messa in gioco sulle o tra le hash mark con uno snap (*Eccezione:* Regole dei tempi supplementari). Lo snap sarà in mezzo alle hash mark, a meno che una posizione differente sulle o tra le hash mark sia stata richiesta dalla squadra designata a mettere in gioco la palla prima che il play clock raggiunga i 25 secondi o prima di ogni susseguente segnale di ready-for-play. Dopo il segnale di ready-for-play, la palla può essere riposizionata dopo un timeout di squadra, a meno che sia preceduto da un fallo della Squadra A o da un offset di falli.

## SEZIONE 7. Responsabilità e Impeto

### Responsabilità

ARTICOLO 1. La squadra responsabile per il fatto che la palla si trovi fuori campo dietro una goal line o per una palla morta in possesso di un giocatore sulla, sopra o dietro una goal line, è la squadra il cui giocatore porta la palla, oppure le impartisce un impeto tale da portarla su, sopra o attraverso la goal line, o è responsabile per una palla libera che si trovi su, sopra oppure dietro la goal line.

### Impeto iniziale

ARTICOLO 2. a. L'impeto impartito da un giocatore che calcia, lancia, effettua uno snap della palla oppure commette un fumble sarà considerato responsabile per il movimento della palla in qualunque direzione, anche se la sua traiettoria è deviata oppure invertita dopo aver colpito il terreno oppure dopo aver toccato un arbitro o un giocatore di una delle due squadre. **(D.A 6-3-4-III) (D.A 8-5-1-II, VI e VIII) (D.A 8-7-2-I-IV)**

- I. L'impeto iniziale è considerato concluso e la responsabilità per l'avanzamento della palla è assegnata a un giocatore:
  1. Se calcia una palla non in possesso di un giocatore oppure batte una palla libera dopo che questa ha toccato il terreno.
  2. Se la palla si ferma e il giocatore le impartisce un nuovo impeto con qualunque tipo di contatto con essa, fatta eccezione per un tocco forzato (Regola 2-11-4-c).
- II. Una palla libera mantiene il suo status originario quando c'è un nuovo impeto.

### Decisioni Approvate 8-7-2

- I. Il portatore di palla A1, avanzando verso la goal line della Squadra B, commette fumble quando B1 gli batte la palla dalle mani oppure lo placca da dietro. In entrambi i casi A1 perde il possesso vicino alla goal line, e la palla va nell'end zone della Squadra B, dove la Squadra B la recupera. **DECISIONE:** Touchback. L'impeto è attribuito al fumble della Squadra A (Regola 8-6-1-a). [Citato da 7-2-4-c, 8-7-2-a]
- II. Un qualsiasi calcio della Squadra A tocca terra e un giocatore della Squadra B batte la palla attraverso la goal line della Squadra B dove la Squadra B lo recupera buttandocisi sopra oppure va fuori campo. **DECISIONE:** Il nuovo impeto è dato dalla Squadra B. Safety, due punti per la Squadra A. Si considera che battere il calcio elimini l'impeto del calcio stesso e ne impartisca uno nuovo. Comunque, il mero toccare o deviare un calcio, oppure esserne colpiti, non elimina l'impeto del calcio (Regola 8-5-1-a). [Citato da 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- III. La Squadra A effettua un punt. La palla è toccata dalla Squadra B (non è cambiato l'impeto) e attraversa la goal line della Squadra B. Quindi la Squadra B si tuffa sulla palla oppure la palla va fuori campo dall'end zone. **DECISIONE:** Touchback. La stessa regola si applica se il calcio in volo colpisce la Squadra B o viene semplicemente deviato in un tentativo di ricezione. La Squadra B può recuperare e avanzare con la palla, ed è touchback se un giocatore della Squadra B viene messo a terra nell'end zone oppure va fuori campo dietro la goal line (Regola 8-6-1-a). [Citato da 8-7-2-a]
- IV. La Squadra A effettua un free kick dalla sua linea delle 35 yard. La palla sta rotolando a terra sulla linea delle tre yard della Squadra B quando B10 calcia la palla in end zone, facendola uscire dalla end line. **DECISIONE:** Safety, a causa del nuovo impeto dato da B10. La Squadra B ha commesso fallo per aver calciato illegalmente una palla. Se la penalità (10 yard) è accettata, il calcio è ripetuto con un free kick dalle A-45. (Regole 9-4-4 e 10-2-2-d-4.) [Citato da 8-7-2-a, 9-4-4]

## REGOLA 9

# Comportamento dei Giocatori e delle Persone Soggette al Regolamento

### SEZIONE 1. Falli Personali

Tutti i falli in questa sezione (se non specificato diversamente) e qualsiasi altra azione di violenza non necessaria sono falli personali. Per falli personali flagrant che richiedono una review dell'autorità disciplinare, si veda la Regola 9-6. Eccetto dove specificato diversamente, le penalità per tutti i falli personali sono le seguenti:

**PENALITÀ – Fallo personale. 15 yard. Per falli a palla morta, 15 yard dal punto successivo.**

**Primo down automatico per falli della Squadra B se non in conflitto con altre regole. Le penalità per falli personali a palla viva della Squadra A avvenuti dietro la neutral zone sono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo a palla viva avviene dietro la goal line della Squadra A. [S7, S24, S25, S26, S28, S34, S38, S39, S40, S41, S45 o S46: PF-\*].**

**I giocatori colpevoli di falli flagrant saranno espulsi [S47: DSQ].**

**Per falli della Squadra A commessi durante un gioco di free kick o scrimmage kick: l'applicazione può essere dal punto precedente oppure, se lo scrimmage kick supera la neutral zone, dal punto in cui la palla morta appartiene successivamente alla Squadra B (esclusi i giochi di field goal) (Regole 6-1-8 e 6-3-13).**

**Per falli personali della Squadra B commessi durante giochi di lancio in avanti legale (Regole 7-3-12 e 10-2-2-e): l'applicazione è alla fine dell'ultima corsa quando finisce oltre la neutral zone e non c'è cambio di possesso di squadra durante il down. Se il lancio è incompleto o intercettato, oppure c'è un cambio di possesso di squadra durante il down, la penalità è applicata al punto precedente.**

#### Falli Flagrant

ARTICOLO 1. Prima della partita, durante la partita e tra i periodi, tutti i falli flagrant (Regola 2-10-1) comportano l'espulsione. I falli personali flagrant della Squadra B comportano il primo down automatico se non in conflitto con altre regole.

#### Falli: Colpire e Tripping

ARTICOLO 2. a. Nessuna persona soggetta alle regole può colpire un avversario con il ginocchio; colpire il casco di un avversario (inclusa la facemask), il collo, la faccia o qualsiasi altra parte del corpo con l'avambraccio esteso, il gomito, le mani unite, il palmo, un pugno, il tallone, la parte posteriore o laterale della mano aperta, o mettere le dita negli occhi di un avversario. (D.A 9-1-2-II e IV)

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

c. Non ci dovranno essere tripping. Fare tripping è usare intenzionalmente la parte inferiore della gamba o il piede per ostacolare un avversario sotto le ginocchia. (Regola 2-28)

### Decisioni Approvate 9-1-2

- I. Un difensore estende la gamba e con il piede commette tripping su un avversario. (a) L'avversario è un ricevitore che sta correndo la sua traccia. (b) L'avversario è il portatore di palla. **DECISIONE:** (a) e (b) Fallo personale, tripping. Penalità – 15 yard, primo down automatico. [Citato da 9-1-2-c]
- II. Il portatore di palla A1 colpisce il placcatore B6 con il braccio esteso proprio prima di venire placcato. **DECISIONE:** Fallo personale. Penalità – 15 yard. Applicare dal punto precedente se il fallo avviene dietro la neutral zone. Espulsione se il fallo è flagrant. Safety se il fallo avviene dietro la goal line della Squadra A. [Citato da 9-1-2-a]
- III. A11 completa un lancio in avanti ad A88 che viene placcato nel campo di gioco oltre la neutral zone. Durante il gioco viene lanciata una flag contro il defensive end B88 per un fallo personale ai danni di A79. **DECISIONE:** La penalità di 15 yard viene applicata dal punto in cui A88 è stato placcato (Regole 7-3-12 e 9-1 Penalità). [Citato da 10-2-2-e, 7-3-12]
- IV. Primo e dieci sulle A-25- Il difensore B21 è marcatura "stretta" sulla line of scrimmage (*press coverage* Ndt), e allo snap colpisce il ricevitore A88 sul facemask. A88 viene disturbato nell'effettuazione della sua traccia. A12 subisce un sack con perdita di sette yard. **DECISIONE:** Fallo personale di B21 per aver colpito A88. La Squadra A giocherà un primo e dieci sulle A-40. Con questo tipo di azione, un contatto prolungato sulla faccia, casco (incluso il facemask) o il collo non è un requisito per essere un'azione fallosa come invece accade per la Regola 9-1-8-a. [Citato da 9-1-2-a]

### Targeting e Colpire Violentemente ("forcible contact") con il Crown of the Helmet

ARTICOLO 3. Nessun giocatore può prendere di mira e colpire violentemente un avversario ("forcible contact") con il crown of the helmet. Il crown of the helmet è il segmento superiore del casco, cioè l'area circolare definita da un raggio di 6 pollici (circa 15 cm) dall'apice del casco. Questo fallo richiede che ci sia almeno un indicatore di targeting (vedere Regola 2-35). × (D.A 9-1-3-I)

**PENALITÀ – Fallo Flagrant. Oltre alle 15 yard di penalità, espulsione automatica. La penalità da 15 yard non sarà applicata se il video judge annulla l'espulsione. (Regola 12 relativa all'Instant Replay NON valida in Italia)** [S38, S24 e S47: PF-TGC/DSQ]

### Decisioni Approvate 9-1-3

- I. Il forward passer A12 è dentro la tackle box e sta cercando un ricevitore libero. Prima o subito dopo aver lanciato la palla, A12 viene colpito lateralmente all'altezza delle costole, della coscia o del ginocchio da B79, che si tuffa portando in avanti il crown of the helmet. **DECISIONE:** Fallo di B79 per targeting per aver colpito violentemente l'avversario con il crown of the helmet. 15 yard, primo down. B79 viene automaticamente espulso. [Citato da 9-1-3]

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

ARTICOLO 4. Nessun giocatore può prendere di mira e colpire violentemente ("forcible contact") la zona della testa o del collo di un giocatore avversario indifeso (Regola 2-27-14) usando casco, avambraccio, mano, pugno, gomito o spalla. Questo fallo richiede che ci sia almeno un indicatore di targeting (vedere Regola 2-35). (D.A 9-1-4-I-VI)

**PENALITÀ – Fallo Flagrant. Oltre alle 15 yard di penalità, espulsione automatica. La penalità da 15 yard non sarà applicata se il video judge annulla l'espulsione. (Regola 12 relativa all'Instant Replay NON valida in Italia)** [S38, S24 e S47: PF-TGD/DSQ]

### Decisioni Approvate 9-1-4

- I. Il ricevitore A83 è appena saltato e ha ricevuto un lancio in avanti. Mentre A83 sta per riguadagnare l'equilibrio, B45 si lancia (*to launch*) contro A83 colpendolo con il casco o la spalla nella zona sopra le spalle. **DECISIONE:** Fallo di B45 per targeting per aver iniziato il contatto contro un avversario indifeso colpendolo sopra le spalle. 15 yard, primo down. B45 viene automaticamente espulso. [Citato da 9-1-4]
- II. Quando il portatore di palla A20 gira intorno all'end e si dirige verso fondocampo, abbassa la testa e

- colpisce (a) involontariamente o (b) intenzionalmente il defensive end B89 che sta cercando di placcarlo. La testa di B99 è rivolta in avanti (NdT non verso il basso) e i giocatori si scontrano casco contro casco. **DECISIONE:** (a) Non c'è fallo. Né A20 né B89 sono giocatori indifesi e nessuno dei due ha preso di mira l'avversario come descritto nella Regola 9-1-3. (b) Fallo di targeting di A20. Scegliendo di attaccare con la propria testa, A20 diventa soggetto alla Regola 9-1-3. [Citato da 9-1-4]
- III. A44 sta difendendo il kickoff con il quale è iniziato il secondo tempo. Durante il ritorno, mentre A44 sta correndo sulle B-45, B66 lo punta e si lancia (*to launch*) su A44 dal lato, portando un blind-side block. B66 colpisce con il suo avambraccio (a) sul collo oppure (b) sulla parte superiore del braccio o la spalla di A44. **DECISIONE:** (a) Fallo di B66 per blind-side block con targeting per aver colpito un giocatore indifeso nella zona testa/collo. 15 yard di penalità dalla fine della corsa. B66 viene espulso. (b) Questo è un fallo di blind-side block. Non c'è fallo per targeting perché il contatto di B66 non è avvenuto nella zona del collo o della testa (Regola 2-27-14). [Citato da 9-1-4]
- IV. A12 che gioca normalmente come quarterback è allineato come wide receiver nel backfield e A33 è a cinque yard dietro lo snapper in una formazione shotgun. Il lancio di A33 verso A12 viene intercettato. Durante il ritorno dell'intercetto B55 punta e si lancia (*to launch*) su A33, colpendolo sul lato del casco. **DECISIONE:** Fallo di B55 per targeting per aver iniziato il contatto alla testa di un giocatore indifeso. Nello spirito della Regola 2-27-14, A33 è un giocatore indifeso poiché egli ha giocato quel down nella posizione di quarterback. [Citato da 9-1-4]
- V. L'end A81 è posizionato largo come split end alla sinistra della formazione, all'esterno del defensive end B89. In uno sweep play in direzione di B89 egli si muove alla sua sinistra per focalizzarsi sul portatore di palla, perdendo di vista A81. A quel punto A81 taglia verso l'interno, punta e si lancia (*to launch*) su B89, colpendolo violentemente con l'avambraccio all'altezza del collo. **DECISIONE:** Fallo di blind-side block con targeting. Secondo la Regola 9-1-4, 15 yard di penalità, A81 viene espulso. B89 è un giocatore indifeso poiché è soggetto ad un blind-side block (Regola 2-27-14). [Citato da 9-1-4]
- VI. Il portatore di palla A33 ha guadagnato molte yard e viene fermato nella sua corsa da due giocatori della difesa (*in the grasp*). Il massimo avanzamento di A33 è stato fermato e i difensori lo stanno portando indietro, ma la palla non è stata ancora dichiarata morta. Il linebacker B55 si raggomitola (*to crouch*) e poi si scaglia in avanti, colpendo violentemente il casco di A33 con l'avambraccio. **DECISIONE:** Fallo di targeting di B55. 15 yard di penalità, B55 viene espulso. A33 è un giocatore indifeso poiché è bloccato (*in the grasp*) dagli avversari ed il suo massimo avanzamento è stato fermato. (Regola 2-27-14) [Citato da 9-1-4]
- VII. Il ricevitore A88 ha appena ricevuto la palla quando il difensore B55 si scaglia (*to launch*) e affonda le spalle e l'avambraccio nella parte superiore del suo corpo. Il back judge lancia una flag contro B55 per targeting nella zona testa/collo e B55 viene espulso. Il Referee annuncia il fallo di targeting e l'azione viene rivista. **DECISIONE:** Dopo la visione, l'Instant Replay giudica che non ci sia stato un contatto violento nella zona testa/collo e annulla l'espulsione di B55. Il Referee annuncia che B55 non viene espulso e che non ci sarà la penalità di 15 yard. (Instant Replay non previsto nel regolamento FIDAF.)
- VIII. Il ritornatore B44 è in posizione per ricevere un punt. A88 corre a fondo campo e si scaglia contro B44, colpendolo con la parte laterale del casco e le spalle sulla parte superiore del corpo un attimo prima che arrivi la palla. Side judge e field judge lanciano la flag e riferiscono al Referee che A88 ha commesso kick-catch interference con targeting nella zona testa/collo. Il Referee annuncia la penalità di kick-catch interference con targeting nella zona testa/collo. L'azione viene rivista dall'IR. **DECISIONE:** Dopo la visione, l'Instant Replay decreta che A88 non ha fatto un contatto violento nella zona testa/collo e annulla l'espulsione. Il Referee annuncia che A88 non viene espulso e che verranno applicate le 15 di penalità per kick-catch interference. (Instant Replay non previsto nel regolamento FIDAF.)
- IX. Durante un ritorno di punt, B44 si lancia contro A66 dal lato cieco ("blind side") e lo colpisce con la spalla. La forza del contatto è sul lato di A66, sotto la spalla. **DECISIONE:** Fallo per blind-side block. A66 è un giocatore indifeso perché A44 effettua un blind-side block. Comunque, non è un fallo di targeting perché la violenza del contatto ("forcible contact") non avviene nell'area della testa o del collo.

## Clipping

ARTICOLO 5. Non ci potrà essere clipping (Regola 2-5).

### Eccezioni:

1. I giocatori dell'attacco che sono sulla line of scrimmage al momento dello snap dentro la free-blocking zone (Regola 2-3-6), possono legalmente commettere clipping nella free-blocking

zone, ma sono soggetti alle seguenti restrizioni:

- (a) Un giocatore nella free-blocking zone non può bloccare un avversario con la forza del contatto iniziale da dietro e all'altezza o al di sotto del ginocchio.
- (b) Un giocatore sulla line of scrimmage all'interno della free-blocking zone non può lasciare quella zona e poi ritornarvi e commettere clipping legalmente.
- (c) Nessun giocatore può violare la Regola 9-1-6 (Bloccare sotto la cintura)

NOTA: La free-blocking zone scompare quando la palla esce dalla zona (Regola 2-3-6).

2. Quando un giocatore gira le spalle a un potenziale bloccatore che è ormai impegnato nel tentativo di blocco per direzione e movimento.
3. Quando un giocatore tenta di raggiungere un portatore di palla o un giocatore che simula di essere il portatore di palla o tenta di recuperare o ricevere legalmente un fumble, un lancio all'indietro, un calcio o un lancio in avanti toccato, può spingere un avversario sotto la cintura all'altezza del sedere (Regola 9-3-6 Eccezione 3).
4. Quando un giocatore eleggibile dietro la neutral zone spinge un avversario sotto la cintura all'altezza del sedere per raggiungere un lancio in avanti (Regola 9-3-6 Eccezione 5).
5. Il clipping è consentito contro il portatore di palla o un giocatore che simula di essere il portatore di palla.

### **Bloccare Sotto la Cintura**

#### ARTICOLO 6.

##### a. *Squadra A prima di un cambio di possesso di squadra:*

1. Gli uomini di linea la cui posizione iniziale sia completamente all'interno della tackle box possono bloccare legalmente sotto la cintura dentro alla tackle box nell'iniziale carica delle linee. Un blocco iniziato fino a una yard oltre la neutral zone è considerato all'interno della tackle box. Dopo l'iniziale carica delle linee, questi uomini di linea possono bloccare sotto la cintura all'interno della tackle box prima che la palla esca dalla tackle box solo se la forza del contatto iniziale proviene dal davanti. **(D.A. 9-1-6-VIII-IX, XI-XII)**
2. I back stazionari posizionati con qualunque parte del loro corpo all'interno della tackle box possono bloccare sotto la cintura dentro alla tackle box prima che la palla esca dalla tackle box solo se la forza del contatto iniziale proviene dal davanti. Un blocco iniziato fino a 1 yard oltre la neutral zone è considerato all'interno della tackle box. **(D.A. 9-1-6-I-III, V-VI, X, XIII)**  
"Dal davanti" è definito come la zona frontale (tra le 10 e le 2) verso cui è rivolta l'attenzione del giocatore che subisce il blocco. Una volta che un giocatore esce dalla tackle box durante un gioco, viene considerato fuori dalla tackle box fino al termine del down.
3. A tutti gli altri giocatori della Squadra A non è consentito bloccare sotto la cintura.

##### b. *Squadra B prima di un cambio di possesso di squadra:*

1. I giocatori allineati in una posizione stazionaria entro una yard dalla line of scrimmage all'interno della tackle box possono bloccare sotto la cintura dentro alla tackle box nell'iniziale carica delle linee. **(D.A. 9-1-6-IV)**
2. A tutti gli altri giocatori della Squadra B non è consentito bloccare sotto la cintura eccetto contro il portatore di palla o chi simula di esserlo. **(D.A. 9-1-6-VII)**

##### c. *Calci:*

Durante un down in cui c'è un free kick o uno scrimmage kick, è illegale per qualsiasi giocatore bloccare sotto la cintura eccetto contro il portatore di palla o chi simula di esserlo.

d. *Dopo un cambio di possesso di squadra:*

Dopo ogni cambio di possesso di squadra è illegale per qualsiasi giocatore bloccare sotto la cintura eccetto contro il portatore di palla o chi simula di esserlo.

e. *Clipping.* Nessun giocatore può violare la Regola 9-1-5 (Clipping).

### Decisioni Approvate 9-1-6

- I. 1 e 10 dalle A-40. Il back A44 è posizionato appena dietro al tackle di destra, e ha il piede sinistro all'interno rispetto al piede destro del tackle di destra. Allo snap, A44 si dirige verso il centro della linea e blocca B77 sotto la cintura dal lato. B77 si trova all'interno della tackle box e 1 yard nel backfield offensivo al momento del blocco. Durante l'azione, A33 corre e guadagna 12 yard. **DECISIONE:** Il blocco di A44 è illegale perché non è diretto dal davanti. I back stazionari posizionati all'interno della tackle box possono bloccare sotto la cintura dentro alla tackle box prima che la palla esca dalla tackle box solo se la forza del contatto iniziale proviene dal davanti. La penalità è di 15 yard e viene applicata al punto precedente. 1 e 25 dalle A-25 per la Squadra A. *[Citato da 9-1-6-a-2]*
- II. 1 e 10 dalle A-40. Il back A44 è stazionario e posizionato 4 yard nel backfield offensivo dietro alla guardia destra. Dopo lo snap, il QB A12 indietreggia molto, e rimane nella tackle box guardando a fondocampo. Il Linebacker B55 effettua un blitz tra la guardia e il tackle sinistro, e A44 si sposta verso il lato sinistro della formazione, dove blocca B55 sotto la cintura sulle A-36. Il blocco è diretto dal davanti. Dopo il blocco, il lancio di A12 è ricevuto da A88 per un guadagno di 15 yard. **DECISIONE:** Non c'è fallo nell'azione. Il blocco di A44 è legale perché come back stazionario posizionato all'interno della tackle box può bloccare sotto la cintura dentro alla tackle box prima che la palla esca dalla tackle box solo se la forza del contatto iniziale proviene dal davanti. 1 e 10 dalle B-45 per la Squadra A. *[Citato da 9-1-6-a-2]*
- III. Il back A41 è stazionario allo snap e posizionato direttamente dietro il tackle di destra in una formazione bilanciata. La sua spalla sinistra è dentro la tackle box. Il quarterback passa alla mano la palla al back A22 che corre dritto di fronte a sé. A41 blocca B2 che si sposta nel backfield dell'attacco per andare a prendere il portatore di palla prima che A22 raggiunga la line of scrimmage. Il blocco è sotto la cintura e chiaramente laterale. **DECISIONE:** Blocco illegale. A41 è parzialmente dentro la tackle box e dietro il secondo uomo di linea al momento dello snap, ma il blocco non proviene dal davanti. *[Citato da 9-1-6-a-2]*
- IV. Il defensive end B88 è posizionato di fronte alla spalla esterna del tackle d'attacco A75. Nell'iniziale carica tra le linee, B88 blocca il tackle A75 sotto la cintura dal lato dentro alla tackle box. **DECISIONE:** Non c'è fallo per blocco illegale sotto la cintura. *[Citato da 9-1-6-b-1]*
- V. Il back A22 è stazionario dentro alla tackle box al momento dello snap. Dopo lo snap, si fionda tra il tackle e la guardia e blocca B55 sotto la cintura dal davanti. Il contatto iniziale è 3 yard oltre la neutral zone. **DECISIONE:** Blocco illegale sotto la cintura. Il blocco proviene dal davanti ma è fatto oltre la neutral zone. *[Citato da 9-1-6-a-2]*
- VI. Terzo e sette sulle A-30. La palla è sull'hash mark di sinistra. Il back A22 è posizionato completamente fuori dal "frame" del tackle di sinistra, e B40 si sposta per coprirlo. L'handoff va al back A44 che gira intorno all'end di destra. Quando il gioco si sviluppa, B40 segue il gioco e A22 lo insegue. Sulle A-34, oltre l'hash mark di destra, A22 sorpassa B40 e lo blocca sotto la cintura chiaramente, provenendo dal davanti ("ore 10 – ore 2"). A44 viene placcato sulle B-45. **DECISIONE:** Blocco illegale sotto la cintura. La posizione iniziale di A22 è fuori dalla tackle box, quindi A22 non può bloccare sotto la cintura. *[Citato da 9-1-6-a-2]*
- VII. Primo e 10 dalle A-40. A12 prende lo snap e corre verso la sua destra. La guardia A66 va in pull per guidare la corsa. Non appena il gioco si sviluppa, il linebacker B55 blocca A66 dal davanti all'altezza della coscia sulle A-39. A12 viene spinto fuori campo sulle A-48. **DECISIONE:** Blocco illegale sotto la cintura. B55 non era allineato entro una yard dalla line of scrimmage in posizione stazionaria, e quindi non può bloccare sotto la cintura. *[Citato da 9-1-6-a-2]*
- VIII. Allo snap il tight end A85 è allineato a sei yard dallo snapper. Prima che la palla abbia lasciato la tackle box, A85 blocca il tackle B77 sotto la cintura e sul lato. **DECISIONE:** Blocco illegale sotto la cintura. La posizione iniziale di A85 è fuori dalla tackle box, quindi A85 non può bloccare sotto la cintura. 15 yard di penalità. *[Citato da 9-1-6-a-1]*
- IX. Primo e 10 sulle A-45. La guardia A66 si trova accanto allo snapper. Immediatamente dopo lo snap, A66 blocca (a) il nose guard B55 sulle A-46, o (b) il linebacker B33 sulle A-48. In entrambi i casi il blocco è sotto la cintura sul lato dell'avversario. **DECISIONE:** (a) Blocco legale. A66 è uscito dalla tackle box, ma

un blocco iniziato 1 yard oltre la neutral zone è considerato dentro alla tackle box. (b) Fallo, blocco illegale sotto la cintura. In questo caso, A66 è uscito dalla tackle box e ha proseguito sul secondo livello (della difesa Ndt) per bloccare sotto la cintura. Perché sia legale, questo blocco non deve essere sotto la cintura. [Citato da 9-1-6-a-1]

- X. Terzo e dieci sulle A-25. Il back A21 è stazionario e posizionato all'interno della tackle box. Appena dopo lo snap, A21 si muove immediatamente al di fuori della tackle box. Il QB A12 è nella tasca per lanciare e A21 vede il linebacker B54 intenzionato ad effettuare un blitz. A21 torna all'interno della tackle box e prima che A12 lanci la palla, blocca B54 sotto la cintura nella tackle box e il blocco è dal davanti. **DECISIONE:** Fallo di A21 per blocco illegale sotto la cintura. Una volta che un giocatore esce dalla tackle box durante un gioco, quel giocatore è considerato al di fuori della tackle box per il resto del down. A21 non può bloccare sotto la cintura una volta che è considerato al di fuori della tackle box. [Citato da 9-1-6-a-2]
- XI. Terzo e dieci sulle A-25. Il tackle sinistro A77 è posizionato all'interno della tackle box e il difensore B55 è un "edge rusher" (un ibrido tra linebacker e defensive end, Ndt), posizionato vicino alla line of scrimmage e appena all'esterno rispetto ad A77. Allo snap A77 indietreggia in posizione di "pass protection" e B55 parte alla carica per andare a placcare il QB. Durante la carica iniziale di B55, A77 blocca B55, ben dietro alla neutral zone, sotto la cintura e il blocco è diretto dal lato. A77 ha un piede nella tackle box nel momento in cui inizia il blocco. **DECISIONE:** Blocco legale di A77. L'azione è considerata parte della carica iniziale e A77 può bloccare sotto la cintura e non è obbligato a dover bloccare solo dal davanti. Dopo la carica iniziale delle linee, se è chiaramente un secondo atto, allora ad A77 è consentito di bloccare sotto la cintura nella tackle box e il blocco deve provenire dal davanti. [Citato da 9-1-6-a-1]
- XII. Terzo e dieci sulle A-25. Il tackle sinistro A77 è posizionato all'interno della tackle box e il difensore B60 è posizionato vicino alla line of scrimmage e all'interno rispetto ad A77, con il casco allineato alla guardia sinistra. Il gioco si sviluppa come una *toss sweep* (gioco di corsa, con QB sotto al centro che appena dopo lo snap lancia la palla a due mani all'indietro verso un back posizionato nella tackle box, Ndt) verso la destra del campo e non appena B60 (nella sua carica iniziale) comincia a rimontare verso il lato opposto, A77 si muove verso destra e blocca B60 sotto la cintura dal lato. **DECISIONE:** Blocco legale di A77. L'azione è considerata parte della carica iniziale e A77 può bloccare sotto la cintura e non è obbligato a dover bloccare solo dal davanti. Non c'è un conteggio nei passi per determinare cosa è una carica iniziale e cosa no, occorre giudicare se l'azione è da considerare un secondo atto. Dopo la carica iniziale delle linee, se è chiaramente un secondo atto, allora ad A77 è consentito di bloccare sotto la cintura nella tackle box e il blocco deve provenire dal davanti. [Citato da 9-1-6-a-1]
- XIII. Terzo e dieci sulle A-25. Il back A21 è stazionario e posizionato all'interno della tackle box. Appena dopo lo snap, A21 si muove immediatamente in avanti e blocca, una yard oltre la neutral zone, un linebacker intenzionato ad effettuare un blitz. Il blocco è sotto la cintura e proviene dal davanti. **DECISIONE:** Blocco legale di A21. Un blocco iniziato 1 yard oltre la neutral zone è considerato all'interno della tackle box sia per un uomo di linea che per un back a patto che soddisfi tutti gli altri requisiti per avere un blocco [Citato da 9-1-6-a-2]

### Colpi in Ritardo, Azioni Fuori dal Campo

- ARTICOLO 7. a. Non ci può essere piling on, falling on oppure lanciarsi con il corpo contro un avversario dopo che la palla diventa morta. (D.A 9-1-7-I)
- b. Nessun avversario può placcare o bloccare il portatore di palla o un giocatore che stia simulando di essere il portatore di palla quando questi è chiaramente fuori dal campo o buttarlo a terra dopo che la palla diventa morta.
- c. È illegale per qualsiasi giocatore che è chiaramente fuori dal campo bloccare un avversario che è fuori dal campo. Il punto del fallo è il punto della sideline più vicino a dove è avvenuto il contatto. (D.A 9-1-7-II)

#### Decisioni Approvate 9-1-7

- I. Dopo che la palla è stata dichiarata morta, un giocatore si butta addosso a un avversario a terra. **DECISIONE:** Fallo personale. Penalità – 15 yard dal punto successivo e primo down se il fallo è di un giocatore della Squadra B e non è in conflitto con altre regole. Il "piling on" si applica al portatore di palla o a qualsiasi altro avversario che si trova a terra quando la palla diventa morta. [Citato da 9-1-7-a]
- II. Durante una sweep verso la sideline, il linebacker B55 va fuori campo per evitare un blocco. La guardia

A66 sta guidando il gioco e, appena pesta la sideline con il primo piede, blocca B55, che è ancora fuori campo, con la spalla e colpendolo di fronte all'altezza della cintura. **DECISIONE:** Blocco legale. A66 non ha entrambi i piedi fuori campo.

### Falli sul Casco e Facemask

- ARTICOLO 8. a. Nessun giocatore può mantenere un contatto continuativo con la faccia di un avversario, il casco (inclusa la facemask) o il collo con la/e mano/i o il/le braccio/a (**Eccezione:** Fatto sul o dal portatore di palla o su/da un giocatore che stia simulando di essere il portatore di palla).
- b. Nessun giocatore può afferrare e poi torcere, girare o tirare la facemask, la mentoniera o qualsiasi apertura nel casco di un avversario. Non è fallo se la facemask, la mentoniera o le aperture del casco non sono afferrate e poi torte, girate o tirate. Quando in dubbio, è fallo.

### Roughing the Passer

#### ARTICOLO 9.

- a. Nessun difensore può usare violenza non necessaria sul forward passer quando è ovvio che la palla è stata lanciata. Le seguenti azioni sono illegali ma non limitate a:
1. Falli di Targeting così come descritti nelle regole 9-1-3 e 9-1-4
  2. Contatti violenti alla testa o alla zona del collo che non raggiungono le evidenze richieste dalla regola 9-1-4 (fare riferimento anche alla Regola 9-1-2).
  3. Contatti violenti evitabili quando è ovvio che la palla ha lasciato la mano del passer. (**D.A 9-1-9-I**) (**Eccezione:** Un difensore che è bloccato da uno o più giocatori della Squadra A con una forza tale per cui non abbia nessuna possibilità di evitare di colpire il forward passer. Comunque questo non libera il difensore dalla responsabilità di eventuali falli personali descritti in altri articoli di questa sezione.)
  4. Portare violentemente il forward passer a terra e rimanere sopra di esso con volontà di punire il giocatore
  5. Ogni altro fallo personale descritto nel regolamento
- NOTA:** Per le azioni 1,2 e 4 sopra descritte, sono compresi anche i contatti subiti da un giocatore offensivo in postura di lancio.

- b. Quando un giocatore dell'attacco è in una postura di lancio con uno o entrambi i piedi a terra, nessun giocatore della difesa che corre incontrastato potrà colpirlo violentemente nella zona delle ginocchia o al di sotto delle stesse. Il giocatore della difesa non potrà nemmeno colpire violentemente questo avversario nella zona delle ginocchia o al di sotto delle stesse lanciandosi in avanti o rotolando sul terreno. (**D.A 9-1-9-II e III**)

#### **Eccezioni:**

1. Non è fallo se il giocatore dell'attacco è un portatore di palla o un giocatore che stia simulando di essere il portatore di palla che non è in postura di lancio, che sia all'interno o all'esterno della tackle box.
2. Non è fallo se il difensore si aggrappa o abbraccia questo avversario nel tentativo di fare un placcaggio convenzionale senza portare un contatto violento ("forcible contact") con la testa o con la spalla.
3. Non è fallo se il difensore non sta correndo incontrastato oppure viene bloccato contro o subisce un fallo che lo spinga addosso a questo avversario.

**PENALITÀ – La penalità da 15 yard viene aggiunta alla fine dell'ultima corsa se questa finisce oltre la neutral zone e non c'è cambio di possesso di squadra durante il down. (D.A 9-1-9-II-III)**

**Decisioni Approvate 9-1-9**

- I. Dopo che il forward passer A17 rilascia la palla, B68 fa due lunghi passi e va addosso ad A17, senza mostrare alcun tentativo di evitare il contatto. **DECISIONE:** Roughing the passer. Il forward passer è un giocatore indifeso che è vulnerabile agli infortuni e deve avere una completa protezione. Dopo avere fatto due lunghi passi, B68 dovrebbe essere consapevole che A17 ha rilasciato la palla e deve perciò essere capace di evitare di colpirlo. [Citato da 9-1-9-a-3]
- II. Il quarterback A11 arretra nella tasca e si prepara a lanciare. Appena rilascia la palla viene colpito da B88 che porta la sua spalla contro il ginocchio di A11. Il lancio è (a) incompleto; (b) preso da A44 che viene placcato sulle B-40 dopo un guadagno di 12 yard. **DECISIONE:** Fallo di B88 per avere colpito violentemente il QB alle o sotto le ginocchia le stesse in violazione della regola 9-1-9-b. Primo down automatico e 15 yard di penalità applicate (a) al punto precedente; (b) sulle B-40, fine della corsa di A44. [Citato da 9-1-9-b]
- III. Il quarterback A11 arretra nella tasca e si prepara a lanciare. Poi corre sulla destra, si prepara ancora ed è in postura di lancio quando viene colpito da B88 che porta la sua spalla contro il ginocchio di A11. Quindi A11 trattiene la palla e cade a terra a causa del placcaggio di B88. **DECISIONE:** Fallo di B88, violazione della regola 9-1-9-b. Anche se A11 non è tecnicamente un forward passer perché non ha lasciato la palla, l'azione di B88 è un fallo secondo la regola 9-1-9-b per effetto della vulnerabilità di A11 che è un potenziale passer in postura di lancio. [Citato da 9-1-9-b]

### Chop Block

ARTICOLO 10. Non ci può essere un chop block (Regola 2-3-3). **(D.A 9-1-10-I-V)**

#### Decisioni Approvate 9-1-10

- I. Durante un gioco di lancio in avanti, A75 sta bloccando B66 all'altezza della cintura dietro la neutral zone. Mentre A75 mantiene il contatto, A47 blocca B66 all'altezza della coscia. **DECISIONE:** Chop block. 15 yard dal punto precedente. [Citato da 2-3-3, 9-1-10]
- II. Mentre il flusso del gioco si sposta verso sinistra, il tackle destro A77 si sta separando dal suo blocco sopra la coscia con B50 quando A27 blocca B50 all'altezza del ginocchio. **DECISIONE:** Chop block, 15 yard. Applicare dal punto precedente se il fallo avviene dietro la neutral zone. [Citato da 2-3-3, 9-1-10]
- III. Immediatamente dopo lo snap, la guardia sinistra A65 e il tackle sinistro A79 bloccano simultaneamente B66, che si trova nella neutral zone. (a) Entrambi i blocchi sono alla coscia. (b) Uno è alla cintura e l'altro è al ginocchio. **DECISIONE:** (a) Blocchi legali per la combinazione basso-basso. (b) Fallo, chop block. [Citato da 2-3-3, 9-1-10]
- IV. Il tight end A87 e il wing back A43 stanno conducendo l'azione quando entrambi bloccano simultaneamente il linebacker B17, che si trova tre yard oltre la neutral zone. (a) Entrambi i blocchi sono sopra la cintura. (b) Un blocco è sopra la cintura e l'altro è al ginocchio. **DECISIONE:** (a) Blocchi legali. (b) Fallo, chop block. [Citato da 2-3-3, 9-1-10]
- V. Dopo aver eseguito lo snap della palla, lo snapper A54 passa accanto al nose guard B62 nel suo tentativo di andare a bloccare un linebacker. A54 ha un leggero contatto con B62, oppure B62 lo raggiunge e usa un braccio per iniziare un contatto con A54. Mentre A54 e B62 sono in contatto, la guardia destra A68 blocca B62 dal davanti all'altezza delle ginocchia. **DECISIONE:** Legale. A54 non sta bloccando B62. Il contatto accidentale o il contatto iniziato da B62 non costituiscono parte di un blocco combinato e di conseguenza non si ha un chop block. [Citato da 2-3-3, 9-1-10]

### Fare leva e Saltare

- ARTICOLO 11. a. Nessun giocatore della difesa, nel tentativo di trarne un vantaggio, può calpestare, saltare, o stare in piedi su di un avversario
- b. È un fallo se un giocatore della difesa si muove in avanti e cerca di bloccare un calcio o un presunto calcio su un field goal o una try staccando i piedi da terra e saltando nello spazio direttamente sovrastante il corpo di un avversario. Non è un fallo se il giocatore era allineato in posizione stazionaria entro una yard dalla line of scrimmage nel momento in cui avviene lo snap.
  - c. È un fallo se un giocatore della difesa che si trova all'interno della tackle box tenta di bloccare un punt o un presunto punt staccando i piedi da terra e saltando nello spazio direttamente sovrastante il corpo di un avversario.

1. Non è un fallo se il giocatore cerca di bloccare il punt saltando verticalmente senza cercare di saltare sopra un avversario.
  2. Non è un fallo se il giocatore salta attraverso o sopra lo spazio in mezzo a due giocatori.
- d. Nessun difensore, in un tentativo di bloccare, battere o ricevere un calcio o un presunto calcio, può:
1. Salire, saltare o stare sopra un compagno di squadra.
  2. Appoggiare una o entrambe le mani su un compagno di squadra per fare leva per ottenere una maggiore altezza.
  3. Essere preso da un compagno di squadra, o essere elevato oppure spinto verticalmente o orizzontalmente.

**PENALITÀ – 15 yard dal punto precedente e primo down automatico [S38: PF-LEA].**

- e. Nessun giocatore può stare con i piedi sulla schiena o sulle spalle di un compagno di squadra prima dello snap. Questo è un fallo di comportamento antisportivo.

**PENALITÀ – Fallo a palla morta, 15 yard dal punto successivo. Primo down automatico per i falli commessi dalla Squadra B se non in conflitto con altre regole [S27: UC-UNS].**

**Contatto con un Avversario Fuori dal Gioco**

- ARTICOLO 12. a. Nessun giocatore può placcare o correre contro un ricevitore quando un lancio in avanti per quel ricevitore è chiaramente non prendibile. Questo è un fallo personale e non pass interference.
- b. Nessun giocatore può correre contro o lanciarsi contro un avversario che è chiaramente fuori dal gioco né prima né dopo che la palla sia dichiarata morta.

**Hurdling**

ARTICOLO 13. Non ci può essere un hurdling (*Eccezione*: Il portatore di palla può fare hurdling su un avversario).

**Contatto Contro lo Snapper**

ARTICOLO 14. Quando una squadra è in formazione di scrimmage kick e lo snapper non è posizionato alla fine della line of scrimmage, un difensore non può iniziare un contatto con lo snapper prima che sia passato un secondo dopo lo snap. (D.A 9-1-14-I-III)

**Decisioni Approvate 9-1-14**

- I. A10 si trova in una formazione shotgun 6 yard e mezza dietro lo snapper, che ha la testa bassa e sta guardando indietro attraverso le sue gambe. Immediatamente dopo lo snap, la nose guard B55 carica direttamente lo snapper ed entra in contatto con lui spingendolo indietro. **DECISIONE**: Legale. Allo snapper non è garantita alcuna protezione speciale perché non era ragionevolmente ovvio che sarebbe stato tentato un calcio, siccome A10 non è posizionato ad almeno 7 yard dalla neutral zone (Regola 2-16-10). Lo snapper ha la solita protezione contro qualsiasi fallo personale per violenza non necessaria. [Citato da 2-16-10-a, 9-1-14]
- II. La Squadra A è in una chiara formazione di scrimmage kick con il punter posizionato a 15 yard dalla neutral zone. Immediatamente dopo lo snap, la nose guard B55 carica direttamente lo snapper ed entra in contatto con lui spingendolo indietro. Lo snap viene effettuato con la palla che va ad un back tre yard dietro la line of scrimmage oppure al potenziale kicker, che invece corre o lancia la palla. **DECISIONE**: Fallo. Penalità – 15 yard e primo down automatico. Non si può entrare in contatto con lo snapper prima che sia trascorso un secondo dopo lo snap quando la Squadra A è in formazione di scrimmage kick. [Citato da 2-16-10-a, 9-1-14]
- III. Immediatamente dopo lo snap, con la Squadra A in una formazione di scrimmage kick, B71 è posizionato entro una yard dalla line of scrimmage ed è fuori dal frame of the body dello snapper. B71 tenta di fiondarsi

nel gap tra lo snapper e l'uomo di linea che gli è adiacente. Il primo contatto legale di B71 è con l'uomo di linea vicino allo snapper. **DECISIONE:** Legale. Il contatto accidentale con lo snapper dopo un contatto iniziale legale non è fallo (Regola 2-16-10). [Citato da 2-16-10-a, 9-1-14]

### Horse Collar Tackle

ARTICOLO 15. A tutti i giocatori è proibito afferrare la parte interna-posteriore o laterale del colletto del paraspalle o della maglia, la maglia sopra o all'altezza dell'area destinata al nome del giocatore, <sup>X</sup> e bruscamente tirare a terra il portatore di palla. Questa regola si applica a qualunque portatore di palla o giocatore che simuli di esserlo, incluso il potenziale forward passer, che è dentro o fuori dalla tackle box (Regola 2-34). **(D.A 9-1-15-I)**

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

#### Decisioni Approvate 9-1-15

I. Mentre il portatore di palla A20 sta correndo vicino alla sideline, il difensore B56 lo afferra da dietro per la maglia all'altezza del colletto oppure per la protezione delle spalle sempre all'altezza del collo. B56 continua questo contatto per alcune yard, ma A20 non va a terra fino a che non viene placcato da un altro difensore. **DECISIONE:** Gioco legale. B56 non ha commesso fallo poiché non ha tirato bruscamente a terra A20. . [Citato da 9-1-15]

II. Il portatore di palla A20 corre lungo il campo. Il difensore B56 si avvicina lateralmente, afferrando A20 per la parte posteriore della maglia all'altezza del colletto o per il colletto del paraspalle. B56 tira bruscamente A20 verso terra lateralmente, o nella direzione in cui A20 stava avanzando. Le ginocchia di A20 si piegano lateralmente a causa dell'azione di trazione. **DECISIONE:** Nessun fallo. Soltanto tirare il corridore verso il basso e in direzione opposta a quella in cui sta avanzando costituisce fallo. Tirarlo lateralmente o in avanti non è fallo.

### Roughing o Running into Kicker o Holder

ARTICOLO 16. a. Quando è ovvio che verrà fatto uno scrimmage kick, nessun avversario può correre contro ("running into") o fare roughing sul kicker o l'holder di un place kick. **(D.A 9-1-16-I, III e VI)**

1. Il roughing è un fallo a palla viva che mette in pericolo il kicker o l'holder.
2. Running into the kicker o holder è un fallo a palla viva che avviene quando il kicker o l'holder sono spostati dalla loro posizione rispettivamente di calcio e di holder, ma non sono colpiti con violenza. **(D.A 9-1-16-II)**
3. Un contatto accidentale con il kicker o l'holder non è un fallo.
4. La protezione fornita al kicker da questa regola finisce:
  - (a) Quando il kicker ha avuto un ragionevole lasso di tempo per ristabilire il suo equilibrio **(D.A 9-1-16-IV)**; o
  - (b) Quando il kicker porta o è in possesso della palla fuori dalla tackle box (Regola 2-34) prima di calciare **(D.A 9-1-16-VII)**
  - (c) Quando il kicker porta o è in possesso della palla a più di cinque yard dalla posizione iniziale del kicker al momento dello snap da una formazione di scrimmage kick.
5. Quando il contatto fra il difensore e il kicker o l'holder è provocato da un blocco di un avversario (legale o illegale), non c'è fallo di running into o di roughing.
6. Un giocatore che entra in contatto con il kicker o l'holder dopo aver toccato il calcio non viene penalizzato per running into o per roughing sul kicker.
7. Quando un giocatore, eccetto quello che blocca uno scrimmage kick, commette un running into o un roughing sul kicker o sull'holder, è fallo.

8. Quando in dubbio se il fallo sia un *running into* o un *roughing*, il fallo è un *roughing*.

**PENALITÀ – Roughing o ogni altro fallo personale contro il kicker o colui che sia nell’atto o abbia appena calciato la palla; o roughing the holder: 15 yard dal punto precedente più primo down automatico se non in conflitto con altre [S38 e S30: PF-RTK/PF-RTH]. Running into the kicker o holder: 5 yard dal punto precedente [S30: RNK/RNH].**

b. Un kicker o un holder che simula di aver subito un roughing oppure un running into da parte di un difensore commette un fallo di comportamento antisportivo. (D.A 9-1-16-V)

**PENALITÀ – 15 yard dal punto precedente oppure, se lo scrimmage kick supera la neutral zone, può essere applicato al punto successivo in cui la palla appartiene alla Squadra B [S27: UC-SBR].**

c. Un kicker di un free kick non può essere bloccato fino a che è avanzato di 5 yard oltre la sua restraining line oppure il calcio abbia toccato un giocatore, un arbitro o il terreno.

**PENALITÀ – 15 yard dal punto precedente [S40: PF-RFK].**

#### **Decisioni Approvate 9-1-16**

- I. A1 riceve uno snap lungo con l'intenzione di effettuare un punt dietro la sua line of scrimmage, ma manca la palla, che finisce per terra. A1 viene quindi colpito da B1. **DECISIONE:** Fumble della Squadra A. Nessun fallo da parte di B1. Non c'è un kicker fino a che la palla è effettivamente calciata. [Citato da 9-1-16-a]
- II. A1 calcia la palla, dopodiché B1, non riuscendo a fermarsi nel suo tentativo di bloccare il calcio, entra in contatto con il kicker o con l'holder. **DECISIONE:** Penalità – Cinque yard dal punto precedente. Roughing e 15 yard e primo down se c'è il dubbio che il fallo sia di "roughing" piuttosto che di "running into". [Citato da 9-1-16-a-2]
- III. A1, che non è in una formazione di scrimmage kick, effettua un calcio rapido ed inaspettato così improvvisamente che B1 non può fare a meno di evitare il contatto. **DECISIONE:** Non è fallo contro il kicker, dato che la regola si applica solo quando è ragionevolmente ovvio che sarà effettuato un calcio. [Citato da 9-1-16-a]
- IV. B1 corre contro A1, che ha calciato la palla ed ha avuto un ragionevole lasso di tempo per riprendere l'equilibrio. **DECISIONE:** Non è fallo di B1 a meno che sia giudicato un running into o un lanciarsi contro un avversario che chiaramente non partecipa al gioco (Regola 9-1-12). [Citato da 9-1-16-a-4-a]
- V. Dopo che B1 ha commesso un running into il kicker, il kicker A25 simula di aver subito un roughing. **DECISIONE:** Offset dei falli. [Citato da 9-1-16-b]
- VI. Il kicker A1, in una formazione di scrimmage kick, si muove lateralmente due o tre passi per recuperare uno snap sbagliato, oppure si sposta verso la sua goal line per recuperare uno snap che gli è passato sopra la testa, e quindi calcia la palla. A1 viene colpito da B1 nel tentativo infruttuoso di bloccare il calcio. **DECISIONE:** A1 non perde automaticamente la protezione in entrambi i casi, a meno che egli porti o sia in possesso della palla fuori dalla tackle box, o che debba andare più di 5 yard indietro rispetto alla sua posizione iniziale per recuperare la palla. Quando A1 è all'interno della tackle box ha diritto alla protezione come in qualsiasi altra situazione di calcio. Quando diventa chiaro che A1 intende calciare nella normale posizione di punt, i giocatori della difesa devono evitarlo dopo che ha calciato. [Citato da 9-1-16-a]
- VII. Il punter A22 è 15 yard dietro la neutral zone quando riceve un lungo snap, corre verso la sua destra andando verso la line of scrimmage, e corre fuori dalla tackle box. Quindi si ferma ed effettua un punt, e viene quindi (a) immediatamente colpito da B89 che si è tuffato; o (b) immediatamente colpito da B89 e B89 commette un targeting. **DECISIONE:** (a) Gioco legale, nessun fallo di B89. A22 perde la sua protezione per running into o per roughing avendo portato la palla fuori dalla tackle box. (b) Anche se il kicker si trova al di fuori della tackle box, il targeting rappresenta un fallo personale e la penalità verrà applicata al punto precedente. [Citato da 9-1-16-a-4-b]

#### **Continuare a Partecipare al Gioco Senza Casco**

ARTICOLO 17. Un giocatore che perde completamente il casco durante un down non può continuare a partecipare oltre all'immediata azione nella quale è coinvolto, sia che si rimetta il casco durante lo stesso down o meno. (D.A 9-1-17-I)

### Decisioni Approvate 9-1-17

- I. Durante un down B55 perde completamente il casco, senza che vi sia un fallo della Squadra A. B55 raccoglie immediatamente il suo casco, lo indossa e continua a rincorrere il portatore di palla. **DECISIONE:** Fallo personale di B55 per aver continuato a partecipare al gioco dopo aver perso il casco. Il tempo si ferma alla fine del down e B55 deve uscire dal campo e non potrà giocare nel down successivo (Regola 3-3-9). [Citato da 9-1-17]

### Blind-side block

ARTICOLO 18. Nessun giocatore può portare un blind-side block colpendo un avversario con violenza (forcible contact). **(Eccezioni:**

- 1) contro il portatore di palla o un giocatore che simula di esserlo
  - 2) contro un ricevitore che sta tentando di effettuare una ricezione. (Regole 9-1-3 e 9-1-4)
- (D.A 9-1-18-I)**

### Decisioni Approvate 9-1-18

- I. B44 intercetta il lancio di A12 sulle B-20 e si appresta ad effettuare un ritorno. Durante il ritorno, a metà campo B21 si avvicina a A88 dal lato cieco e blocca A88 (a) con le mani estese; (b) con un blocco velo (screen type block); (c) colpendolo con violenza (forcible contact) con la spalla contro il petto di A88; (d) colpendolo con violenza (forcible contact) con la spalla contro la testa di A88. B44 ritorna fino alle B-20. **DECISIONE:** (a) Non c'è fallo. (b) Non c'è fallo. (c) Fallo personale, blind-side block, 15 yard di penalità dal punto del fallo. (d) Fallo personale, blind-side block con targeting, 15 yard di penalità dal punto del fallo e B21 viene espulso. [Citato da 9-1-18 Eccezione 2- Nota]

## SEZIONE 2. Falli di Comportamento Antisportivo

### Gesti Antisportivi

ARTICOLO 1. Non ci dovranno essere comportamenti antisportivi oppure qualunque gesto che interferisca con l'ordinaria amministrazione della partita da parte di giocatori, sostituti, coach, personale autorizzato oppure qualunque altra persona soggetta alle regole, prima della partita, durante la partita o negli intervalli fra i periodi. Le infrazioni per questi gesti commessi dai giocatori sono amministrate come falli a palla viva o a palla morta, a seconda di quando vengono commessi. **(D.A 9-2-1-I-X)**

a. I gesti e le condotte specificatamente proibiti includono:

1. Nessun giocatore, sostituto, coach oppure altra persona soggetta alle regole potrà usare un linguaggio o fare dei gesti intimidatori, osceni o ingiuriosi, oppure indulgere in qualunque condotta provocatoria oppure umiliante nei confronti di avversari, arbitri o dell'immagine della partita, includendo, pur senza limitarsi a:
  - (a) Puntare il/le dito/a, mano/i, braccio/a o la palla verso un avversario, oppure imitare il taglio della gola.
  - (b) Schernire, provocare o ridicolizzare verbalmente un avversario.
  - (c) Incitare un avversario o il pubblico in qualsiasi altro modo, come simulare di sparare o brandire un'arma, o mettere una mano accanto all'orecchio per richiedere un riconoscimento.
  - (d) Qualsiasi gesto ritardato, eccessivo, prolungato o coreografato con il quale il/i giocatore/i tenti/no di attirare l'attenzione su di sé/loro.
  - (e) Il portatore di palla che, senza essere ostacolato, altera vistosamente il passo quando arriva nei pressi della goal line avversaria o si tuffa nella end zone.
  - (f) Un giocatore che si toglie il casco dopo che la palla è stata dichiarata morta e prima di rientrare nella propria Team Area **(Eccezioni:** Timeout di squadra, per infortunio o media

timeout; sistemazione dell'equipaggiamento; casco già parzialmente rimosso a seguito di un'azione di gioco; negli intervalli tra i periodi; e durante una misurazione per un primo down).

- (g) Darsi pugni sul petto o incrociare le braccia davanti al petto stando nei pressi di un giocatore a terra. **(D.A 9-2-1-IX)**
- (h) Andare sulle tribune per interagire col pubblico, o inchinarsi dopo una buona giocata.
- (i) Togliersi volontariamente il casco mentre la palla è viva.
- (j) Falli a palla morta come spingere, spintonare, colpire, ecc. che avvengono chiaramente dopo che la palla è stata dichiarata morta e che non fanno parte dell'azione di gioco. **(D.A 9-2-1-X)**
- (k) Dopo che la palla è stata dichiarata morta, spingere o tirare via con violenza un avversario da un mucchio di giocatori.
- (l) Fingere un infortunio
- (m) Richiedere l'uso del replay quando non concesso dal regolamento (Regola 12-1-1-b)

**PENALITÀ – Fallo a palla viva di un giocatore: 15 yard [S27: UC-\*]. Fallo a palla viva di un non giocatore e tutti i falli a palla morta: 15 yard dal punto successivo [S7 e S27: UC-\*]. Primo down automatico per i falli a palla viva e a palla morta della Squadra B se non in conflitto con altre regole. Chi commette un fallo flagrant, verrà espulso [S47: DSQ].**

**Per i falli della Squadra A durante i giochi di free o scrimmage kick: l'applicazione può essere al punto precedente o, se lo scrimmage kick supera la neutral zone, al punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B (tranne che nei giochi di field goal) (Regole 6-1-8 e 6-3-13).**

**Per i falli di comportamento antisportivo della Squadra B durante i giochi di lanci legali in avanti (Regole 7-3-12 e 10-2-2-e): l'applicazione è alla fine dell'ultima corsa quando la corsa finisce oltre la neutral zone e non c'è un cambio di possesso di squadra durante il down. Se il lancio è incompleto o intercettato, oppure se c'è un cambio di possesso di squadra durante il down, la penalità viene applicata dal punto precedente.**

2. Dopo una segnatura o qualunque altra azione, il giocatore in possesso della palla deve immediatamente restituirla a un arbitro oppure lasciarla a terra vicino al punto di palla morta. Questo proibisce di:
  - (a) Calciare, lanciare, far roteare o portare (incluso fuori dal campo di gioco) la palla a qualunque distanza che richieda a un arbitro di spostarsi per recuperarla.
  - (b) Fare uno spike con la palla. (*Eccezione*: Un lancio in avanti per conservare tempo (Regola 7-3-2-f)).
  - (c) Lanciare la palla alta in aria.
  - (d) Qualunque altro gesto antisportivo oppure azioni che ritardino lo svolgimento della partita.

**PENALITÀ – Fallo a palla morta. 15 yard dal punto successivo [S7 e 27: UC-\*]. Primo down automatico per falli della Squadra B se non in conflitto con altre regole. Chi commette un fallo flagrant, verrà espulso [S47: DSQ].**

b. Altri gesti proibiti sono:

1. Durante la partita, coach, membri della squadra e personale autorizzato nella Team Area non dovranno trovarsi sul campo di gioco oppure all'esterno delle linee delle 20 yard per protestare una decisione o per comunicare con i giocatori o arbitri senza il permesso del Referee (*Eccezioni*: Regole 1-2-4-f, 3-3-4-d, 3-3-8-c e 3-5-1). **(D.A 9-2-1-XII)**.
2. Nessuna persona espulsa potrà essere a distanza visiva dal campo di gioco (Regola 9-2-6).

3. Nessuna persona o mascotte soggetta alle regole, eccetto giocatori, arbitri e sostituti eleggibili, potrà essere in campo oppure nelle end zone durante qualunque quarto senza il permesso del Referee. Se un giocatore è infortunato, gli assistenti possono entrare in campo per soccorrerlo, ma devono ottenere il permesso da uno degli arbitri.
4. Nessun sostituto può entrare nel campo di gioco o nelle end zone per scopi diversi da quello di sostituire un giocatore o supplire alla mancanza di un giocatore. Questo include il divieto di entrare in campo per celebrazioni o festeggiamenti dopo qualunque azione (D.A 9-2-1-I).
5. Le persone soggette alle regole, incluse le bande musicali e gli operatori audio-video-luci, non possono fare alcun rumore o distrazione tale che impedisca a una squadra di sentire i propri segnali o ostruire il gioco (Regola 1-1-6).

**PENALITÀ – [1-4] Comportamento antisportivo. Fallo a palla morta. 15 yard dal punto successivo [S7 e S27]. Primo down automatico per falli della Squadra B se non in conflitto con altre regole. Chi commette un fallo flagrant, verrà espulso [S47: DSQ].**

**[5] Comportamento antisportivo. Il Referee può prendere qualsiasi decisione consideri equa, che include far rigiocare il down, conferire una penalità da 15 yard, assegnare una segnatura, oppure sospendere o terminare la partita. [S27: UFA]**

**FIDAF: Quanto sotto riportato nella tabella vale esclusivamente nei campionati FIDAF**

DESCRIZIONE DEL COMPORTEMENTO	FALLO	
	SI	NO
Celebrazione <b>non</b> eccessiva senza avversari nelle vicinanze (anche di gruppo) e <b>non</b> indirizzata verso gli avversari		X
Celebrazione <b>non</b> eccessiva con avversari nelle vicinanze dopo un' azione di football (ad esempio un placcaggio o una ricezione) <b>non</b> indirizzata verso gli avversari		X
Celebrazione con lancio della palla (a terra o in aria) <b>non</b> in direzione dagli avversari		X
Movimento del runner prima di una segnatura che <b>non</b> rientra nel gioco del football. <i>Esempi:</i> - runner che rallenta o altera il passo vistosamente e senza motivo - runner che corre parallelamente alla goal line (se fatto nell'intento di irridere gli avversari). È legale se fatto per far scorrere il tempo <b>D.A. 9.2.1.IX</b> - runner che fa una capriola, si tuffa, gira la testa schernendo un avversario prima di entrare in end zone	X	
Gesti particolari per minacciare o schernire un avversario. <i>Esempi:</i> - indicare l'avversario con il dito o la mano - applaudire	X	
Togliere il casco per festeggiare <b>non</b> in prossimità della sideline	X	
Calciare via la palla per festeggiare	X	
Entrare in campo dalla sideline per festeggiare	X	
Rivolgersi agli avversari dalla sideline	X	

#### Decisioni Approvate 9-2-1

- I. La Squadra B segna un touchdown ritornando un kickoff, e alcuni sostituti dalla Team Area, senza alcuna intenzione di entrare in partita, corrono in end zone per congratularsi con il portatore di palla. **DECISIONE:** Comportamento antisportivo. Penalità – 15 yard, applicate sulla try, sul successivo kickoff o al punto

- successivo durante i tempi supplementari. Gli arbitri dovranno prendere nota dei numeri dei giocatori, poiché vi sarà espulsione automatica nel caso di un secondo fallo di comportamento antisportivo (9-2-1-b-Penalità). [Citato da 9-2-1, 9-2-1-b-4]
- II. Terzo e 15 sulle B-20. L'eleggibile A88 riceve un lancio sulle B-18 e si avvia verso la goal line. Arrivato sulle B-10 comincia a fare il "passo dell'oca" e continua a correre così fino a quando attraversa la goal line. **DECISIONE:** Fallo a palla viva di comportamento antisportivo. Quindici yard di penalità applicate sul punto del fallo, che sono le B-10, e si rigioca il terzo down. Terzo e 20 dalle B-25. [Citato da 9-2-1]
- III. Secondo e cinque dalle B-40. Il back A22 riceve un lancio all'indietro dal quarterback, gira intorno all'end di destra e si avvia verso la goal line. La guardia A66, che era in pull per guidare il gioco, blocca a terra legalmente B90 e gli rimane sopra sulle B-30 insultandolo e gridando oscenità. Questo comportamento provoca il lancio della flag da parte dell'head linesman, quando A22 è sulle B-10 prima di continuare la sua corsa nella end zone. **DECISIONE:** Fallo a palla viva di comportamento antisportivo. Quindici yard di penalità da applicare sul punto del fallo, che sono le B-30, e si rigioca il secondo down. Secondo e 10 dalle B-45. [Citato da 9-2-1]
- IV. Terzo e 15 dalle B-20. L'eleggibile A88 riceve un lancio sulle B-18 e si avvia verso la goal line. Quando è molto vicino alla goal line si tuffa in end zone, con nessun giocatore della Squadra B più vicino di 10 yard. Il field judge non è sicuro del punto esatto dove A88 ha iniziato la sua azione di tuffo. **DECISIONE:** Fallo di comportamento antisportivo. Amministrare come fallo a palla morta. Il touchdown viene assegnato e la penalità applicata sulla try, sul kickoff successivo o al punto successivo durante i tempi supplementari. [Citato da 9-2-1]
- V. Secondo e sette sulle B-30. Il nose guard B55 è allineato nella neutral zone al momento dello snap. Il back A22 prende la palla per un gioco veloce nel mezzo, supera gli avversari, si trova da solo in campo aperto e quando arriva sulle B-10 si gira ed entra in end zone correndo all'indietro. L'head linesman e il line judge hanno lanciato entrambi una flag per l'offside, e il back judge ha lanciato la sua flag per l'azione di A22. **DECISIONE:** Offset dei falli, il down si ripete. Secondo e sette dalle B-30. [Citato da 9-2-1]
- VI. Primo e 10 sulle 50. Il quarterback consegna la palla al running back A44 che gira intorno all'end di destra e corre in direzione della goal line. Il line judge segue il gioco e lancia una flag al linebacker B57 che gli sta dicendo delle oscenità, lamentandosi che era stato trattenuto dal tight end. A44 segna un touchdown. **DECISIONE:** Fallo a palla viva di comportamento antisportivo contro B57. La penalità viene applicata sulla try o sul successivo kickoff a discrezione della Squadra A. [Citato da 9-2-1]
- VII. Terzo e 15 sulle A-45. A12 indietreggia per lanciare e subisce un sack dal tackle B77 per una perdita di 10 yard. B77 si alza in piedi, si batte il petto, rimane sopra A12 e lo schernisce e si mette in mostra verso la folla, costringendo il Referee e il line judge a lanciare le loro flag. **DECISIONE:** Fallo a palla morta per comportamento antisportivo di B77. Quindici yard di penalità sul punto di palla morta più un primo down automatico. Primo e 10 per la Squadra A sulle 50. [Citato da 9-2-1]
- VIII. La safety B33 intercetta un lancio sulle B-10 e lo ritorna per un touchdown. Mentre sta coprendo il gioco dalla sideline il line judge lancia una flag dopo avere sbattuto contro l'head coach della Squadra B che è appena dentro il campo vicino alle B-40. **DECISIONE:** Anche se questo è un fallo che avviene mentre la palla era viva, viene trattato come un fallo a palla morta perché non stato commesso da un non giocatore. Il touchdown conta e la penalità da 15 yard applicata sulla try, sul kickoff successivo o al punto successivo durante i tempi supplementari. [Citato da 9-2-1]
- IX. Secondo e cinque dalle A-45. Il portatore di palla A33 si libera da un placcaggio e si trova in campo aperto senza nessuno fra lui e la goal line avversaria. Improvvisamente, sulle B-2 egli esegue una stretta curva verso sinistra e si mette a trottare parallelamente alla goal line con i giocatori della Squadra B che lo inseguono. Egli allora porta la palla nella end zone. A33 successivamente corre verso la tribuna e comincia a scambiarsi "il cinque" con i sostenitori della sua squadra. **DECISIONE:** Touchdown. Ad A33 è concesso di consumare il tempo ritardando il touchdown fintanto che non festeggia o prende in giro gli avversari, ma ad A33 viene chiamato un fallo per comportamento antisportivo per il festeggiamento successivo coi sostenitori. Fallo a palla morta. La Squadra B può scegliere di avere la penalità applicata sulla try o sul kickoff successivo. [Citato da 9-2-1, 9-2-1-a-1-h]
- X. Dopo che il portatore di palla è stato placcato, A55 e B73 cominciano ad azzuffarsi inducendo gli arbitri a doverli separare e a lanciare le flag. Sia A55 che B73 commettono fallo a palla morta. **DECISIONE:** Falli a palla morta che si cancellano. A ciascun giocatore viene caricato un fallo di comportamento antisportivo che conta come uno dei due falli che portano all'espulsione automatica. Il Referee annuncerà che si è trattato del primo o del secondo fallo di comportamento antisportivo per A55 e B73. [Citato da 9-2-1, 9-2-1-a-1-j]
- XI. Durante l'azione, il portatore di palla perde la palla e numerosi giocatori si tuffano per recuperarla. B55

afferra A33 e lo spinge via dal mucchio. **DECISIONE:** B55 viene caricato di un fallo per comportamento antisportivo. 15 yard e primo down automatico. Il Referee annuncerà che si è trattato del primo o del secondo fallo di comportamento antisportivo per B55. Se si tratta del secondo, B55 viene espulso. [Citato da 9-2-1-a-1-k]

- XII. Durante una situazione di palla morta, viene lanciata una flag ad un head coach o un assistant coach per aver superato i numeri (la linea delle 9 yard) ed aver inveito contro gli arbitri in un modo evidente ed offensivo. **DECISIONE:** Gli arbitri caricheranno all'head coach o all'assistant coach un fallo di comportamento antisportivo. Il Referee annuncerà che questo è il primo o il secondo fallo di comportamento antisportivo caricato al coach in questione. Se è il secondo, il coach in questione verrà espulso dalla partita. . [Citato da 9-2-1-b-1]

### Tattiche Scorrette

ARTICOLO 2. a. Nessun giocatore potrà nascondere la palla dietro o dentro la divisa o l'equipaggiamento oppure sostituire la palla con qualunque altro oggetto.

b. Nessuna sostituzione o sostituzione simulata può essere usata per confondere gli avversari. Nessuna tattica associata ai sostituti o alle sostituzioni può essere usata per confondere gli avversari (Regola 3-5-2-e) **(D.A 3-5-2-IV) (D.A 9-2-2-I-VI)**. E' inoltre illegale ogni tattica mirata a nascondersi, con o senza sostituzione.

c. Nessun equipaggiamento può essere usato per confondere gli avversari (Regola 1-4-2-d).

d. Nessuna azione o parola inusuale può essere usata dalla squadra A per confondere un avversario e fargli credere che lo snap o il free kick non siano imminenti. La squadra A non può correre con la palla né consumare più di 3 secondi dopo aver indicato agli avversari che intendevano inginocchiarsi ("take-a-knee").

e. Nessuna azione che simuli un infortunio può essere usata per confondere avversari o arbitri.

**PENALITÀ – [a-e] Comportamento antisportivo di squadra. Fallo a palla viva. 15 yard dal punto precedente [S27: UFT]. Primo down automatico per falli della Squadra B se non in conflitto con altre regole. Chi commette un fallo flagrant sarà espulso [S47: DSQ].**

f. Ogni numero di maglia può essere assegnato a/ o indossato da un solo giocatore **(D.A 9-2-2-VII)**.

**PENALITÀ – Comportamento antisportivo caricato all'Head Coach e i giocatori devono immediatamente correggere la numerazione e riportare il cambio della stessa. Amministrare come fallo a palla morta – 15 yard di penalità [S27: UC-2PN].**

### Decisioni Approvate 9-2-2

I. Dopo che la palla è dichiarata ready-for-play, la Squadra A sistema la formazione con due giocatori molto larghi su entrambi i lati dello snapper e altri due uomini di linea adiacenti allo snapper. Non ci sono più di 4 giocatori nel backfield per la Squadra A. La Squadra A manda in campo due sostituti, che prendono posizione sulla line of scrimmage in adiacenza ai due giocatori di linea larghi dalla parte del campo di gioco opposta alla loro Team Area. In questo modo la Squadra A ha nove giocatori sulla line of scrimmage e 4 nel backfield, tutti legalmente in posizione. Immediatamente dopo, e prima dello snap, i due giocatori di linea più vicini alla loro Team Area lasciano il campo di gioco e sono fuori al momento delle snap. Allo snap ci sono sette giocatori della Squadra A in linea, cinque dei quali numerati da 50 a 79. **DECISIONE:** Penalità – 15 yard dal punto precedente. Questa è una sostituzione simulata per confondere gli avversari. [Citato da 9-2-2-b]

II. Su un quarto down dalla linea delle 12 yard della Squadra B, A1 entra nel campo di gioco con una scarpa per calciare, mentre 11 suoi compagni di squadra sono nell'huddle. A1 si inginocchia e misura la distanza tra la neutral zone e il punto del calcio. Mentre i suoi compagni di squadra lasciano l'huddle, A1 lascia il campo di gioco con la scarpa. La Squadra A esegue rapidamente un gioco dallo scrimmage. **DECISIONE:** Fallo per comportamento antisportivo della Squadra A. Penalità – 15 yard dal punto precedente. Non ci possono essere sostituzioni simulate di un giocatore per confondere gli avversari, e un giocatore che comunica con i compagni di squadra in campo deve giocare un down. [Citato da 9-2-2-b]

III. A1 lascia il campo di gioco durante un down. La Squadra A si riunisce in huddle con 10 giocatori. Entra il sostituto A12 e A2 finge di lasciare il campo, ma si sistema vicino alla sideline per un lancio "nascosto".

- DECISIONE:** Penalità – 15 yard dal punto precedente. Questa è una sostituzione simulata di un giocatore fatta per confondere gli avversari. [Citato da 9-2-2-b]
- IV. Mentre una squadra è legalmente sistemata per tentare un field goal, l'holder potenziale del calcio va verso la sua Team Area chiedendo una scarpa. Viene lanciata una scarpa in campo e il giocatore, in motion verso la sua Team Area, si gira verso la goal line. Viene effettuato lo snap della palla al giocatore in posizione per calciare, che effettua un lancio verso il giocatore che si era girato a fondo campo dopo avere chiesto una scarpa. **DECISIONE:** Penalità – 15 yard dal punto precedente. [Citato da 9-2-2-b]
- V. La Squadra A è allineata in una formazione di scrimmage kick ed è stata ferma per un secondo. Uno dei back offensivi urla ad A40, il wing sul lato destro, esortandolo ad uscire dal campo, e va in motion verso di lui. Allo snap, A40 è in motion legale verso la sua sideline. A40 si gira verso fondo campo e diventa un ricevitore. **DECISIONE:** Penalità – 15 yard dal punto precedente. Questa è una tattica associata al processo di sostituzione fatta per confondere gli avversari. [Citato da 9-2-2-b]
- VI. Dopo che il down è terminato, la Squadra A fa entrare tre sostituti, ed altri tre giocatori iniziano ad uscire dal campo. A88, che ha partecipato al down precedente, segue i tre giocatori sostituiti verso la sideline della Squadra A. I tre giocatori sostituiti proseguono verso la loro Team Area, mentre A88 si ferma e si posiziona sulla line of scrimmage, molto vicino alla sideline. Dopo che è stato eseguito lo snap, A88 va downfield e riceve un lancio in avanti. **DECISIONE:** Allo snap, la Squadra A è colpevole di un fallo di comportamento antisportivo per tattiche scorrette: ha utilizzato il processo di sostituzione per ingannare gli avversari. Fallo a palla viva. Penalità – 15 yard dal punto precedente. [Citato da 9-2-2-b]
- VII. Quarto e dieci sulle A-35. Non appena la Squadra A comincia le sostituzioni in vista di un potenziale punt, si scopre che la Squadra A ha assegnato il numero 2 a tre diversi giocatori. **DECISIONE:** Comportamento antisportivo caricato all'Head Coach. Dopo l'applicazione, 4° e 25 dalle A-20. Un secondo comportamento antisportivo comporterebbe l'espulsione automatica.
- VIII. 4° e 1 sulle B-40. Il QB A12 si sposta da una posizione di shotgun per andare "sotto" il centro ed effettua un conteggio ad alta voce nel tentativo non riuscito di provocare un offside della Squadra B. Con 10 secondi rimasti sul play clock, A12 indietreggia e si dirige in corsetta verso la sideline muovendo le braccia vistosamente in modo molto espressivo in direzione della propria panchina. Mentre A12 si avvicina alla sideline, viene effettuato lo snap direttamente al back A44 poco prima che scada il play clock e A44 corre fino alle B-38. **DECISIONE:** Palla alla Squadra A, 4° e 15 sulle A-45. Comportamento antisportivo di A12; penalizzare la Squadra A con 15 yard dal punto precedente. L'azione di A12 è in violazione con lo spirito della Regola 9-2-2-b.

### Atti Scorretti

ARTICOLO 3. I seguenti sono atti scorretti:

- a. Una squadra si rifiuta di giocare entro due minuti dopo che le è stato ordinato di farlo dal Referee.
- b. Una squadra commette ripetutamente dei falli che possono essere penalizzati solo con metà distanza in direzione della sua goal line.
- c. Viene commesso durante la partita un atto ovviamente scorretto non specificamente previsto dal regolamento. Questo include sostituti, coach o qualsiasi altra persona soggetta alle regole, tranne i giocatori e gli arbitri, che interferisce in qualunque modo con la palla o con un giocatore mentre la palla è in gioco. (D.A 4-2-1-II) (D.A 9-2-3-I-IV)

**PENALITÀ – Comportamento antisportivo. Il Referee può prendere qualsiasi decisione consideri equa, che include far rigiocare il down, conferire una penalità da 15 yard, assegnare una segnatura, oppure sospendere o terminare la partita. [S27: UFA].**

### Decisioni Approvate 9-2-3

- I. Dopo che la palla è stata dichiarata ready-for-play e quando l'umpire è nella sua posizione naturale, la Squadra A sostituisce velocemente alcuni giocatori, si ferma regolarmente per un secondo e poi viene effettuato lo snap. L'umpire (o centre judge) sta cercando di prevenire lo snap della palla per dare il tempo alla difesa di aggiustarsi, ma non riesce ad arrivare in tempo. **DECISIONE:** Il gioco viene fermato, il game clock viene fermato e viene consentito alla difesa di effettuare le sostituzioni in risposta alla sostituzione ritardata dell'attacco. La Squadra A viene penalizzata 5 yard per delay of game. Il play clock viene impostato a 25 secondi e fatto ripartire al segnale di ready-for-play. Il game clock partirà allo snap o al ready-for-play, in base al suo stato nel momento in cui è stato fermato. (vedere anche D.A. 3-5-2-V).

[Citato da 9-2-3-c]

- II. La squadra A, sotto di nove punti, ha un primo e dieci sulle B-22 con 35 secondi rimasti da giocare. Allo snap, B21, B40 e B44 trattengono palesemente, abbracciando con entrambe le braccia i ricevitori della squadra A e li portano a terra. Il quarterback A12 non ha ricevitori in traccia, corre fuori dalla tackle box e poi legalmente lancia via la palla. A fine azione, sono rimasti 26 secondi da giocare. Il backjudge, il sidejudge ed il fieldjudge hanno tutti una flag a terra per holding subito da ognuno delle loro "chiavi". **DECISIONE:** Questo è un chiaro ed ovvio atto scorretto inscenato per far togliere tempo dal cronometro. Il Referee convertirà i falli di holding in falli di comportamento antisportivo. Applicare la procedura di metà distanza. La squadra A giocherà un primo e 10 dalle B-11. Il game clock viene ripristinato a 35 secondi e partirà allo snap successivo. B21, B40 e B44 ricevono ognuno un fallo per comportamento antisportivo, che al secondo prevede l'espulsione.
- III. La squadra A, avanti nel punteggio di quattro punti, gioca un quarto e dieci sulle A-30 con 14 secondi rimasti da giocare. Da una formazione di "shotgun", il quarterback A12 riceve lo snap, indietreggia verso la propria goal line e corre fuori dalla tackle box. Allo snap, ogni giocatore di linea della squadra A trattiene vistosamente il giocatore di B di fronte a sé, impedendo loro di andare a placcare il passer. Quando questi si avvicinano ad A12, egli lancia la palla alta ed atterra oltre la line of scrimmage e fuori dal campo. Quando il lancio tocca terra, il game clock mostra 0:00 da giocare. L'umpire, il centre judge (se presente) ed il Referee hanno ognuno una flag a terra per holding della squadra A. **DECISIONE:** Questo è un chiaro ed ovvio atto scorretto inscenato per far togliere tempo dal cronometro. Il Referee convertirà i falli di holding in falli di comportamento antisportivo. Penalizzare la squadra A 15 yard dal punto precedente. La squadra A giocherà un quarto e 25 dalle A-30. Il game clock viene ripristinato a 14 secondi e partirà allo snap successivo. Ogni giocatore di linea della squadra A colpevole di holding riceverà un fallo per comportamento antisportivo, che al secondo prevede l'espulsione.
- IV. Primo e dieci sulle A-25 con 1 secondo rimasto da giocare nella partita e la Squadra A che insegue di 5 punti. A12 effettua un lancio che viene completato da A88 a centrocampo. Dopo la ricezione di A88, ci sono un serie di lanci legali all'indietro che tengono la palla viva in possesso della Squadra A. Ad un certo punto A21 lancia la palla all'indietro verso il compagno A44, e la palla colpisce il terreno senza che nessuno la recuperi. La panchina della Squadra B pensando che la palla sia morta si precipita in campo e molti membri della Squadra B si trovano in campo. A44 recupera la palla e comincia a correre, incontrando molto traffico a causa dei membri della Squadra B accorsi in campo, per cui prova a correre sull'altro lato del campo ed è infine placcato da B50 sulle B-30. **DECISIONE:** Nessun sostituto, coach o qualsiasi altra persona soggetta alle regole, tranne i giocatori e gli arbitri, può interferire in qualunque modo con la palla o con un giocatore mentre la palla è in gioco. Questo atto scorretto vale 15 yard di penalità amministrata a palla viva. Il Referee può applicare ogni penalità che consideri equa, inclusa l'assegnazione di una segnatura. [Citato da 9-2-3-c]

### Colpire un arbitro

ARTICOLO 4. Le persone soggette alle regole (Regola 1-1-6) non possono intenzionalmente colpire con forza o violentemente un arbitro durante lo svolgimento della partita.

**PENALITÀ – Comportamento antisportivo. Amministrare come un fallo a palla morta. 15 yard dal punto successivo ed espulsione automatica. Primo down automatico per falli della Squadra B se non in conflitto con altre regole. Espulsione automatica [S7, S27 e S47: UC-FCO/DSQ].**

### Interferenza con l'Amministrazione della Partita e Sideline Interference

ARTICOLO 5. Mentre la palla è viva e durante il protrarsi dell'azione dopo che la palla è stata dichiarata morta:

- a. I coach, i sostituti e il personale autorizzato presente nella Team Area devono rimanere dietro la linea dei coach. (D.A. 9-2-5-III)

**PENALITÀ – Amministrare come fallo a palla morta.**

**Prima infrazione: Avviso per sideline interference. Nessuna penalità in yard [S15: SLI].**

**Seconda e terza infrazione: delay of game per sideline interference, cinque yard dal punto successivo [S21 e S29: SLI].**

**Quarta e successive infrazioni: Comportamento antisportivo per sideline interference, 15 yard dal punto successivo. Primo down automatico per falli della Squadra B se non in conflitto con altre regole [S27 e S29: SLM].**

- b. Interferire fisicamente con un arbitro è un fallo per comportamento antisportivo, caricato alla squadra a meno che l'individuo non sia prontamente identificato. (D.A 9-2-5-I-II) (D.A 9-2-5-I-VIII)

**PENALITÀ – Comportamento antisportivo di squadra a meno che l'individuo non sia prontamente identificato. Amministrare come fallo a palla morta. 15 yard dal punto successivo. Primo down automatico per falli della Squadra B se non in conflitto con altre regole [S27: UNS].**

#### **Decisioni Approvate 9-2-5**

- I. Sul kickoff d'inizio partita, B22 riceve il calcio all'altezza della sua goal line e ritorna la palla lungo la sideline sino alla metà campo della Squadra B. Mentre scende lungo la sideline per arbitrare l'azione, il side judge urta o deve aggirare un coach o un altro componente della Squadra B che si trova nell'area restricted ("il bianco"). B22 viene portato fuori campo sulle A-20. **DECISIONE:** In entrambe le situazioni si ha un'interferenza fisica con un arbitro durante l'azione. Non ci sono avvisi. Fallo per comportamento antisportivo amministrato come un fallo a palla morta. Se il coach o il membro della squadra B è prontamente identificabile, il comportamento antisportivo viene caricato a quel singolo individuo. Se il coach o il giocatore non viene identificato, è un fallo di comportamento antisportivo di squadra. Dopo l'applicazione delle 15 yard di penalità, la Squadra B avrà un primo e 10 sulle A-35. [Citato da 9-2-5-b]
- II. Durante un lungo ritorno di kickoff, il Side Judge deve fermarsi e correre attorno all'head coach che si trova fuori dalla coaching box, nell'area ristretta oppure in campo vicino alla sideline. **DECISIONE:.** Amministrare come fallo a palla morta. Penalizzare di 15 yard dal punto successivo. Fallo caricato all'head coach e questo sarà considerato un comportamento antisportivo che conta per i due falli di comportamento antisportivo che comportano l'espulsione. [Citato da 9-2-5-b]
- III. Durante un lungo ritorno di kickoff, l'head coach e/o altri coach si trovano fuori dalla coaching box, nell'area ristretta o in campo vicino alla sideline. Nessuna interferenza con un arbitro avviene durante l'azione. **DECISIONE:** Amministrare come fallo a palla morta.
- Prima infrazione:* avviso per interferenza della sideline. Nessuna penalità in yard.
- Seconda e terza infrazione:* delay of game per interferenza della sideline, 5 yard dal punto successivo.
- Quarta infrazione e ogni successiva:* fallo per comportamento antisportivo di squadra per interferenza della sideline a meno che l'individuo sia prontamente identificabile. Penalizzare di 15 yard dal punto successivo. Questo è un fallo di squadra e non viene conteggiato come un fallo antisportivo a nessun coach. [Citato da 9-2-5-a]

#### **Giocatori e Coach Espulsi**

- ARTICOLO 6. a. Ogni coach, giocatore o membro identificato di una squadra che commette due falli per comportamento antisportivo nella stessa partita dovrà essere espulso. (D.A. 9-2-6-I-II)
- b. Un giocatore espulso dalla partita (Regola 2-27-12) deve lasciare il recinto di gioco (Regola 2-31-5) sotto la supervisione della squadra entro un lasso di tempo ragionevole dopo la sua espulsione. Deve rimanere fuori dalla vista del terreno di gioco sotto la supervisione della sua squadra per tutta la durata della partita.
- c. Un coach espulso dalla partita deve lasciare il recinto di gioco entro un lasso di tempo ragionevole dopo la sua espulsione e deve rimanere fuori dalla vista del terreno di gioco sotto la supervisione della sua squadra per tutta la durata della partita.
- d. Un coach espulso dalla partita potrà designare un nuovo head coach (D.A. 9-2-6-I)

#### **Decisione Approvata 9-2-6**

- I. Durante un lungo ritorno di kickoff, l'head coach del kicking team entra in campo, molto arrabbiato e protestando animatamente che ci sarebbe dovuta essere una flag per holding contro la squadra in ricezione durante il ritorno. **DECISIONE:** Fallo per comportamento antisportivo contro l'head coach.

Amministrare come fallo a palla morta. Penalizzare di 15 yard dal punto successivo. Questo conta come fallo antisportivo a carico dell'head coach. Se questo fosse il suo secondo fallo per comportamento antisportivo l'head coach sarebbe espulso dalla partita. Un coach espulso dalla partita potrà designare un nuovo head coach. [Citato da 9-2-6-a]

- II. Durante il primo tempo, il giocatore A18 viene penalizzato per (a) segnare illegalmente la palla; (b) entrare in campo senza riportare al Referee di aver cambiato il numero di maglia; o (c) simulare di essere stato colpito. Nel secondo tempo, A18 viene penalizzato ancora, questa volta per aver schernito un avversario. **DECISIONE:** In ognuno di questi casi, A18 viene espulso per aver commesso dei falli di comportamento antisportivo nella stessa partita. La lista di falli che vengono conteggiati per una potenziale espulsione include tutti i falli di comportamento antisportivo da 15 yard di penalità individuali nelle Regole 1-3-3-, 1-4-2-d, 9-1-11-3, 9-1-16-b e 9-2. Non sono inclusi invece i falli di comportamento antisportivo di squadra specificati nelle Regole 1-4-5-b-3, 1-4-5-c-2, 3-5-2 e 9-2. [Citato da 9-2-6-a]

### **Rimuovere Persone dal Recinto di Gioco**

- b. ARTICOLO 7. Il Referee può esigere che l'organizzazione della partita allontani qualsiasi persona dal recinto di gioco (Regola 2-31-5), se ritiene che rappresenti una minaccia per la sicurezza delle persone soggette alle regole o per gli arbitri, oppure che il suo comportamento sia pregiudizievole alla regolare condotta della partita. Il Referee può sospendere la partita (Regola 3-3-3-a) mentre ciò avviene. (D.A 9-2-7-I)

#### **Decisione Approvata 9-2-7**

- I. Durante la partita, (i) un giocatore; (ii) un coach; (iii) un membro della squadra nella team area, si nota essere in modo evidente intossicato (a causa di sostanze stupefacenti, incluso alcol). **DECISIONE:** In tutti e tre i casi, il Referee può richiedere all'organizzazione della gara di far sì che abbandoni il recinto di gioco.

## **SEZIONE 3. Bloccare, Uso delle Mani o delle Braccia**

### **Chi può Bloccare**

ARTICOLO 1. I giocatori di entrambe le squadre possono bloccare gli avversari, purché non si tratti di una pass interference, interferenza con l'opportunità di ricevere un calcio, oppure un fallo personale (*Eccezione:* Regole 6-1-12 e 6-5-4).

### **Interferire Per o Aiutare il Portatore di Palla o il Forward Passer**

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

- c. Il portatore di palla non potrà afferrare un compagno di squadra; e nessun altro compagno di squadra potrà afferrarlo, tirarlo, o sollevarlo per aiutarlo nel suo massimo avanzamento. (D.A 9-3-2-I)
- d. I compagni di squadra del portatore di palla oppure del forward passer possono interferire con gli avversari bloccando a suo favore, ma non dovranno fare un'interferenza di gruppo ("interlocked interference") afferrandosi o abbracciandosi l'uno con l'altro in qualsiasi modo mentre sono in contatto con un avversario.

### **PENALITÀ – Cinque yard [S44: ATR].**

#### **Decisioni Approvate 9-3-2**

- I. Cercando di guadagnare terreno, il portatore di palla A44 viene rallentato da un difensore che sta cercando di placcarlo. Il back A22 (a) mette le mani sul sedere di A44 e lo spinge in avanti; (b) spinge il mucchio di compagni di squadra che stanno cominciando a circondare A44; (c) afferra il braccio di A44 e cerca di tirarlo in avanti per un maggiore guadagno di terreno. **DECISIONE:** (a) e (b) Legale. Non è fallo spingere il portatore di palla o il mucchio. (c) Fallo per aiuto al portatore di palla. 5 yard di penalità con l'applicazione tramite il *principio del Tre-e-Uno* (Regola 9-3-2-b). [Citato da 9-3-2-b]

## Holding e Uso delle Mani o delle Braccia: Attacco

### ARTICOLO 3. a. *Uso delle mani*

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

1. La/e mano/i deve/ono essere:
  - (a) Più avanti dei gomiti.
  - (b) All'interno del frame of the body dell'avversario (**Eccezione:** Quando l'avversario volta le spalle al bloccatore). (D.A 9-3-3-VI -VII)
  - (c) All'altezza oppure più in basso della/e spalla/e del bloccatore e dell'avversario (**Eccezione:** Quando l'avversario si mette in posizione di squat, si abbassa o blocca all'altezza delle gambe);
  - (d) Separate e mai congiunte insieme.
2. Le mani dovranno essere aperte e con il palmo rivolto verso il frame of the body dell'avversario oppure chiuse oppure a coppa, ma con i palmi non rivolti verso l'avversario. (D.A 9-3-3-I-IV, VI-VIII)

### b. *Holding*

La mano/le mani e il braccio/le braccia non saranno usate per aggrappare, tirare, agganciare, stringere o abbracciare in alcun modo che impedisca od ostruisca illegalmente un avversario.

**PENALITÀ – 10 yard. Le penalità per falli della Squadra A dietro la neutral zone vengono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della Squadra A [S42: IUH/OFH].**

### c. *Kicking team*

Un giocatore del kicking team può:

1. Durante un gioco di scrimmage kick, usare le mani e/o le braccia per allontanare un avversario che tenta di bloccarlo quando si trova oltre la neutral zone.
2. Durante un gioco di free kick, usare le mani e/o le braccia per allontanare un avversario che tenta di bloccarlo.
3. Durante un gioco di scrimmage kick o di free kick, quando è eleggibile a toccare la palla, usare legalmente le mani o/e le braccia per spingere un avversario nel tentativo di raggiungere una palla libera.

### d. *Passing team*

Un giocatore eleggibile della squadra che effettua il lancio ("passing team") può legalmente usare le mani e/o le braccia per allontanare o spingere un avversario nel tentativo di raggiungere una palla libera dopo che un lancio legale in avanti è stato toccato da qualunque giocatore o da un arbitro (Regole 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9 e 7-3-11).

### Decisioni Approvate 9-3-3

- I. A6 sta correndo in avanti con la palla. Durante la corsa, A12 blocca vigorosamente B2 con una violenta spinta con le mani estese nella schiena sopra la cintura: **DECISIONE:** Blocco illegale nella schiena. Penalità – 10 yard. [Citato da 2-3-4-a, 9-3-3-a-2]
- II. Un compagno di squadra del forward passer o del portatore di palla, mentre sta caricando attraverso la neutral zone, entra in contatto con un avversario con le mani e le braccia non parallele al terreno oppure con le mani a coppa o chiuse ma con i palmi non rivolti verso l'avversario. **DECISIONE:** Uso legale delle mani. [Citato da 9-3-3-a-2]
- III. Un compagno di squadra del forward passer o del portatore di palla, dietro la neutral zone, ha le braccia parallele al terreno ed entra in contatto con un avversario sopra le spalle. **DECISIONE:** Uso illegale delle

- mani. Penalità – 10 o 15 yard per fallo personale, applicazione dal punto precedente. Safety se il fallo avviene dietro la goal line della Squadra A. [Citato da 2-3-4-a, 9-3-3-a-2]
- IV. Un compagno di squadra del forward passer o del portatore di palla assesta un colpo sotto le spalle di un avversario con la mano o le mani chiuse. **DECISIONE:** Fallo personale. Penalità – 15 yard. L'applicazione è dal punto precedente se il fallo avviene dietro la neutral zone. Safety se il fallo avviene dietro la goal line della Squadra A. [Citato da 2-3-4-a, 9-3-3-a-2]
- V. A2 entra in contatto con le mani di B2 con un blocco legale. B2 gira su se stesso per evitare il blocco di A2, le cui mani, quindi, entrano in contatto con la schiena di B2. **DECISIONE:** Blocco legale. [Citato da 2-3-4-a]
- VI. Le mani di A2 colpiscono la schiena del difensore B2 mentre B2 si gira su se stesso per evitare A2. A2 mantiene le mani sulla schiena di B2 mentre quest'ultimo avanza verso il forward passer. **DECISIONE:** Blocco legale. [Citato da 2-3-4-a, 9-3-3-a-1-b, 9-3-3-a-2]
- VII. Le mani di A2 colpiscono il difensore B2, quando B2 si gira su se stesso per evitare il blocco di A2, le cui mani quindi entrano in contatto con la schiena di B2. Dopo che le mani di A2 perdono il contatto con B2, A2 avanza e spinge B2 nella schiena. **DECISIONE:** Blocco illegale nella schiena. Penalità – 10 yard. Applicare dal punto precedente se il fallo avviene dietro la neutral zone (Regola 2-3-4). Safety se il fallo avviene dietro la goal line della Squadra A. [Citato da 2-3-4-a, 9-3-3-a-1-b, 9-3-3-a-2]
- VIII. A1, sulla, oltre o dietro la neutral zone, entra in contatto con un avversario con la mano aperta oppure con le mani chiuse o a coppa e i palmi non rivolti verso l'avversario. **DECISIONE:** Blocco legale. [Citato da 9-3-3-a-2]
- IX. A12 prende lo snap e arretra per lanciare. Il defensive end B95 supera il tackle A75 e sta per placcare A12, che è ancora dentro la tackle box. A75 spinge B95 nella schiena all'altezza dei numeri per evitare che completi il placcaggio. A12 completa il lancio per un touchdown. **DECISIONE:** Fallo per un blocco illegale nella schiena. Penalità – 10 yard.

### **Holding e Uso delle Mani o delle Braccia: Difesa**

ARTICOLO 4. a. I giocatori della difesa possono usare mani e braccia per spingere, tirare, allontanare oppure sollevare i giocatori dell'attacco:

1. Quando tentano di raggiungere il portatore di palla o il giocatore che simula di essere il portatore di palla.
  2. Chi sta tentando chiaramente di bloccarli.
- b. Un giocatore della difesa può usare legalmente le sue mani e braccia per allontanare un avversario mentre sta tentando di raggiungere una palla libera (Regola 9-1-5 Eccezioni 3 e 4 e Regola 9-3-6 Eccezioni 3 e 5):
1. Durante un lancio all'indietro, un fumble oppure un calcio che egli sia eleggibile a toccare.
  2. Durante un qualunque lancio in avanti che abbia superato la neutral zone e sia stato toccato da qualunque giocatore o da un arbitro.
- c. Quando non stanno tentando di raggiungere il portatore di palla o il giocatore che simula di essere il portatore di palla, i giocatori della difesa devono attenersi alle Regole 9-3-3-a e 9-3-3-b qui sopra riportate.
- d. I giocatori della difesa non possono usare le mani e le braccia per placcare, trattenere oppure in qualunque altro modo ostacolare illegalmente un avversario che non sia il portatore di palla. **(D.A 9-3-4-II-IV)**
- e. I giocatori della difesa possono allontanare o bloccare legalmente un ricevitore eleggibile fino al momento in cui quel giocatore occupa la stessa yard line del difensore oppure fino a quando l'avversario non ha più possibilità di bloccarlo. Il contatto continuato è illegale. **(D.A 9-3-4-I)**

**PENALITÀ – [c-e] 10 yard e primo down automatico se il primo down non è in conflitto con altre regole [S42: IUH/DEH].**

**Decisioni Approvate 9-3-4**

- I. Prima che venga effettuato un lancio legale in avanti che attraversa la neutral zone, la Squadra B commette un holding sull'eleggibile A1, che si trova oltre la neutral zone. **DECISIONE:** Fallo della Squadra B, holding. Penalità – 10 yard e primo down automatico, applicato dal punto precedente. [Citato da 9-3-4-e]
- II. Terzo e quindici sulle B-45. Il QB A12 indietreggia nella tasca e guarda a fondocampo cercando A88 che è il suo ricevitore primario; B21 commette un holding su A88 sulle B-35. A12 effettua un lancio in avanti sulla sua seconda scelta, il ricevitore A44, ma il lancio cade incompleto sulle B-46. **DECISIONE:** Palla alla Squadra A, 1° e 10 sulle B-35, il game clock parte allo snap. La penalità di 10 yard per il fallo di holding di B21 è applicata dal punto precedente e comporta un primo down automatico. Gli holding della difesa comportano un primo down automatico. [Citato da 9-3-4-d]
- III. Quarto e dodici sulle A-35. La Squadra A si schiera in formazione da scrimmage kick e ha l'intenzione di calciare un punt. Immediatamente dopo lo snap, B55 afferra il tackle destro A77 e lo tira di lato, B21 si lancia nello spazio creato nel tentativo di bloccare il punt. Il punter riesce a calciare e la palla viene dichiarata morta sulle B-35. **DECISIONE:** Holding di B55. Questo fallo è avvenuto prima del calcio e la penalità non è governata dall'applicazione del postscrimmage kick. La penalità di 10 yard è applicata dal punto precedente e include un primo down automatico. La Squadra A giocherà un primo e dieci sulle A-45. [Citato da 9-3-4-d]
- IV. Quarto e dodici sulle A-35. La Squadra A si schiera in formazione da scrimmage kick con un gunner (*giocatore posizionato largo il cui compito è andare a placcare il ritornatore*, Ndt) A88, che si trova sul lato destro della formazione. Dopo lo snap, B21 blocca il gunner A88 e poi lo trattiene mentre A88 prova a liberarsi correndo a fondo campo durante il calcio. Il punt viene ricoperto dalla Squadra A sulle B-35. **DECISIONE:** Holding di B21. La penalità per questo fallo è governata dall'applicazione del postscrimmage kick e il punto di postscrimmage kick funge da basic sport per l'applicazione. La penalità di 10 yard è applicata dalla fine del calcio. La Squadra B giocherà un primo e dieci sulle B-25. [Citato da 9-3-4-d]

### **Bloccare nella schiena**

ARTICOLO 5. Un blocco nella schiena fatto ad un giocatore che non è il portatore di palla è illegale. (D.A 9-3-3-a-I, VII e IX) (D.A 10-2-2-XII)

#### **Eccezioni:**

1. I giocatori d'attacco che al momento dello snap si trovano sulla line of scrimmage, all'interno della free-blocking zone (Regola 2-3-6), possono bloccare legalmente nella schiena all'interno della free-blocking zone, ma sono soggetti alle seguenti restrizioni:
  - (a) Un giocatore sulla line of scrimmage all'interno della free-blocking zone non può uscire da questa zona, ritornarvi e bloccare legalmente nella schiena.
  - (b) La free-blocking zone sparisce quando la palla esce dalla stessa (Regola 2-3-6).
2. Quando un giocatore volta le spalle a un potenziale bloccatore che è già impegnato nel blocco per intento e direzione oppure movimento.
3. Quando un giocatore tenta di raggiungere un portatore di palla reale o il giocatore che simula di essere il portatore di palla o tenta legalmente di recuperare o ricevere un fumble, un lancio all'indietro, un calcio oppure un lancio in avanti già toccato, può spingere un avversario nella schiena sopra la cintura (Regola 9-1-5 Eccezione 3).
4. Quando un avversario volta la schiena al bloccatore secondo la Regola 9-3-3-a-1-b.
5. Quando un giocatore eleggibile dietro la neutral zone spinge un avversario nella schiena sopra la cintura per andare a ricevere un lancio in avanti (Regola 9-1-5 Eccezione 4).

**PENALITÀ – 10 yard. Le penalità per i falli della Squadra A dietro la neutral zone vengono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della Squadra A [S43: IBB].**

## SEZIONE 4. Battere e Calciare

### Battere una Palla Libera

- ARTICOLO 1. a. Mentre un lancio è in volo, solo un giocatore eleggibile a toccare la palla può batterla in qualunque direzione (*Eccezione*: Regola 9-4-2).
- b. Qualsiasi giocatore può bloccare uno scrimmage kick in campo oppure in end zone.
- c. Nessun giocatore potrà battere altri palloni liberi in avanti nel campo di gioco oppure in qualunque direzione se la palla è nella end zone (Regola 2-2-3-a) (*Eccezione*: Regola 6-3-11). (D.A 6-3-11-I) (D.A 9-4-1-I-X) (D.A 10-2-2-II)

**PENALITÀ – 10 yard e perdita del down per i falli della Squadra A se la perdita del down non è in conflitto con altre regole [S31 e S9: BAT]. [Eccezione: Non c'è perdita del down se il fallo avviene quando uno scrimmage kick legale ha superato la neutral zone].**

#### Decisioni Approvate 9-4-1

- I. La Squadra A tenta un field goal dalla linea delle 30 yard della Squadra B. Un giocatore della Squadra B nell'end zone salta sopra la traversa e batte la palla in volo. La palla va nell'end zone ed è recuperata dalla Squadra A. **DECISIONE**: Fallo di batting in end zone. Il risultato del gioco è un touchdown. [Citato da 9-4-1-c]
- II. La Squadra A tenta un field goal dalla linea delle 30 yard della Squadra B. Un giocatore della Squadra B nell'end zone salta sopra la traversa e batte la palla in volo. La palla va nell'end zone ed è recuperata dalla Squadra B. **DECISIONE**: Fallo di batting in end zone. Il risultato del gioco è un touchback. È safety se la penalità viene accettata. [Citato da 9-4-1-c]
- III. La Squadra A tenta un field goal dalla linea delle 30 yard della Squadra B. Un giocatore della Squadra B nell'end zone salta sopra la traversa e batte la palla in volo. La palla va nel campo di gioco. **DECISIONE**: Fallo di batting in end zone. Durante il tempo regolamentare l'applicazione del post-scrimmage kick risulterebbe in una safety per penalità. La palla resta viva e la Squadra A può scegliere il risultato del gioco. Se la Squadra A recupera, non segna e accetta la penalità, oppure l'azione avviene durante un tempo supplementare, l'applicazione è dal punto precedente. [Citato da 9-4-1-c]
- IV. La Squadra A tenta un place kick per una try. Un giocatore della Squadra B nell'end zone salta sopra la traversa e batte la palla in volo. La palla va fuori campo dall'end zone. **DECISIONE**: Fallo di batting in end zone. Penalità – Mezza distanza dal punto precedente. La regola del post-scrimmage kick non si applica sulle try (Regola 10-2-3). [Citato da 9-4-1-c]
- V. La Squadra A tenta una try con un place kick. Un giocatore della Squadra B nell'end zone salta sopra la traversa e batte la palla in volo. La palla va nell'end zone ed è recuperata dalla Squadra A. **DECISIONE**: Fallo di batting in end zone. La Squadra A può declinare la penalità e prendere i due punti. [Citato da 9-4-1-c]
- VI. La Squadra A tenta un field goal e B23, nell'end zone, va sopra la traversa e prende la palla. **DECISIONE**: Gioco legale. [Citato da 9-4-1-c]
- VII. Un fumble della Squadra A in volo viene battuto in avanti da B1, e la palla va fuori campo dietro la goal line della Squadra A. **DECISIONE**: Safety. Battere un fumble in volo non aggiunge un nuovo impeto (Regola 8-7-2-b). Fallo della Squadra B. Penalità – 10 yard. [Citato da 9-4-1-c]
- VIII. Un lancio all'indietro in volo della Squadra A viene battuto da B1, e la palla va fuori campo dietro la goal line della Squadra A. **DECISIONE**: Safety. Un lancio può essere battuto in qualsiasi direzione e l'impeto è stato dato dal lancio della Squadra A (Regola 8-5-1-a). [Citato da 8-5-1-a, 9-4-1-c]
- IX. Un free kick in volo viene muffato da un giocatore della Squadra B nella sua end zone. Mentre la palla è libera nell'end zone, un giocatore della Squadra B batte la palla fuori dall'end zone. **DECISIONE**: Il risultato del gioco è un touchback. Fallo della Squadra B per aver battuto illegalmente la palla nell'end zone. Penalità – 10 yard dal punto precedente. [Citato da 9-4-1-c]
- X. Dopo avere intercettato un lancio legale in avanti della Squadra A sulla linea delle 20 yard della Squadra B, B1 commette fumble sulla sua linea delle 38 yard e B2 batte illegalmente la palla libera sulla linea delle sue 30 yard. La palla va in avanti e fuori campo. **DECISIONE**: Fallo della Squadra B. Penalità – 10 yard dal punto del fallo. Palla alla Squadra B, primo e 10 sulla linea delle 20 yard. Non c'è perdita del down dato che alla Squadra B ha guadagnato una nuova serie dopo l'applicazione della penalità (Regola 5-1-1-e-1). [Citato da 9-4-1-c]

- XI. La Squadra A è pronta per il kickoff. La palla è sul tee e il Referee ha dato il ready-for-play. Appena il kicker si avvicina alla palla questa cade dal tee e rotola sul terreno quando il kicker ha iniziato il suo movimento di calcio. Il kicker continua il suo movimento di calcio e colpisce la palla che continua a rotolare lontano o vicino al tee. **DECISIONE:** Non c'è fallo. Questa non è una violazione né alla Regola 9-4-4 né alla 9-2-1-a-2-a. Gli arbitri dovranno fermare il gioco e far riposizionare le squadre per un nuovo kickoff. Se le condizioni meteorologiche sono precarie, la Squadra A potrà mettere un giocatore a tenere la palla sopra il tee. [Citato da 9-4-4]

### **Battere un Lancio all'Indietro in Volo**

ARTICOLO 2. Un lancio all'indietro in volo non potrà essere battuto in avanti dalla squadra che ha effettuato il lancio.

**PENALITÀ – 10 yard [S31: BAT].**

### **Battere una Palla in Possesso**

ARTICOLO 3. Una palla in possesso di un giocatore non può essere battuta in avanti da un giocatore della stessa squadra.

**PENALITÀ – 10 yard [S31: BAT].**

### **Calciare Illegalmente una Palla**

ARTICOLO 4. Un giocatore non potrà calciare una palla libera, un lancio in avanti oppure una palla che viene tenuta ferma per un place kick da un avversario. Questi atti illegali non cambiano lo status della palla libera oppure del lancio in avanti; ma se il giocatore che tiene la palla per un place kick ne perde il possesso durante uno scrimmage down, è un fumble e quindi una palla libera; se ciò avviene durante un free kick, la palla rimane morta. (D.A 8-7-2-IV) (D.A 9-4-1-XI) (D.A 9-4-4-I)

**PENALITÀ – 10 yard, più la perdita del down per falli della Squadra A se la perdita del down non è in conflitto con altre regole [S31 e S9: IKB] (Eccezione: Non c'è perdita del down se il fallo accade quando uno scrimmage kick legale ha superato la neutral zone).**

#### **Decisioni Approvate 9-4-4**

- I. Quarto e 8 sulle A-48. Partendo da una formazione di scrimmage kick, A32 effettua un punt che arriva sulle B-7, dove la palla colpisce B25 sulla gamba. Mentre la palla sta rotolando sul terreno, B25 la calcia dalle B-4 per evitare che la Squadra A la recuperi. La palla rimbalza nell'end zone della Squadra B e poi supera la end line. **DECISIONE:** Il risultato del gioco è una safety, in quanto il calcio di B25 dà un nuovo impeto alla palla. Fallo di B25 per calciare illegalmente una palla. La Squadra A può declinare la penalità e prendere i due punti, o accettare la penalità. Il fallo di B25 è governato dalle post-scrimmage kick rule, quindi, accettando la penalità, la Squadra A darebbe la palla alla Squadra B sulle B-2 con un primo e 10. (Regole 8-5-1-a e 8-7-2-b)

## **SEZIONE 5. Rissa (Fighting)**

ARTICOLO 1. a. Prima, durante e dopo la partita, compreso l'intervallo dell'half time, componenti della squadra in divisa o coach non potranno partecipare a una rissa (Regola 2-32-1).

**PENALITÀ – 15 yard. Per falli a palla morta, 15 yard dal punto successivo. Primo down automatico per falli della Squadra B se il primo down non è in conflitto con altre regole. Le espulsioni valgono per tutto il resto della partita [S7, S27 o S38, e S47: FGT/DSQ].**

b. Durante uno qualsiasi dei due tempi, coach o sostituti non potranno lasciare la loro Team Area per partecipare a una rissa e non potranno partecipare a una rissa nella loro Team Area.

**PENALITÀ – 15 yard dal punto successivo. Primo down automatico per falli della Squadra B se il primo down non è in conflitto con altre regole. Le espulsioni valgono per il resto della partita e la partita successiva [S7, S27 o S38, e S47: FGT/DSQ].**

**[FIDAF: Il Regolamento di Giustizia prevale sul Regolamento di Gioco in merito alla gestione di eventuali squalifiche.]**

ARTICOLO 2. Il Referee notificherà (per iscritto) all'organizzatore del campionato tutte le espulsioni per rissa. L'organizzatore del campionato diventa responsabile per l'applicazione delle sanzioni.

## **SEZIONE 6. Falli Personali Flagrant**

### **Espulsione di un Giocatore**

ARTICOLO 1. Quando un giocatore viene espulso dalla partita per un fallo personale flagrant (Regola 2-10-3), o fallo di comportamento antisportivo flagrant, IFAF inizierà, dove possibile, la visione del filmato per eventuali possibili ulteriori sanzioni prima della partita successiva.

**[FIDAF: Il Regolamento di Giustizia prevale sul Regolamento di Gioco in merito alla gestione di eventuali squalifiche.]**

### **Falli non Chiamati**

ARTICOLO 2. Se la successiva visione di un filmato da parte di IFAF evidenzia che sia stato commesso un fallo personale flagrant o fallo di comportamento antisportivo flagrant non ravvisato dagli arbitri in campo, IFAF può imporre sanzioni prima della partita successiva.

**[FIDAF: Il Regolamento di Giustizia prevale sul Regolamento di Gioco in merito alla gestione di eventuali squalifiche.]**

# REGOLA 10

## Applicazione delle Penalità

### SEZIONE 1. Penalità Completate

#### Come e Quando si Completa una Penalità

- ARTICOLO 1. a. Una penalità è completata quando viene accettata, declinata, c'è un offset o è cancellata secondo le regole, oppure quando la scelta risulta ovvia al Referee.
- b. Qualunque penalità può essere declinata, ma un giocatore che sia stato espulso deve lasciare la partita, a prescindere dal fatto che la penalità venga accettata o declinata (Regola 2-27-12).
- c. Quando viene commesso un fallo, la penalità ad esso relativa deve essere completata prima che la palla sia dichiarata ready-for-play per il down successivo.
- d. Le penalità non sono applicate se in conflitto con altre regole.

#### Simultaneo con lo Snap

ARTICOLO 2. Un fallo che viene commesso simultaneamente a uno snap o a un free kick è considerato come avvenuto durante quel down (*Eccezione*: Regola 3-5-2-e).

#### Falli a Palla Viva Commessi dalla Stessa Squadra

ARTICOLO 3. Quando al Referee vengono riportati due o più falli commessi a palla viva dalla stessa squadra, sarà applicata solo una penalità a scelta della squadra che li ha subiti. Qualsiasi giocatore che commette un fallo che comporta l'espulsione deve lasciare la partita.

#### Offset di Falli

ARTICOLO 4. Se al Referee vengono riportati falli a palla viva commessi da entrambe le squadre, ci sarà l'offset dei falli e il down verrà ripetuto (**D.A 10-1-4-I e VII**). Qualsiasi giocatore che commette un fallo che comporta l'espulsione deve lasciare la partita.

#### *Eccezioni:*

1. Quando si ha un cambio di possesso di squadra durante un down, e la squadra che guadagna per ultima il possesso non ha commesso fallo prima di guadagnare l'ultimo possesso, può declinare l'offset dei falli e, in questo modo, mantenere il possesso della palla dopo l'applicazione della penalità relativa al proprio fallo. (**D.A 10-1-4-II-VII**)
2. Quando tutti i falli della Squadra B avvenuti prima del cambio di possesso sono governati dalla regola del post-scrimmage kick, la Squadra B può declinare l'offset dei falli e accettare l'applicazione della penalità dal punto di post-scrimmage kick.
3. Regola 10-2-7-c (durante una try o un tempo supplementare dopo il possesso della Squadra B).

#### Decisioni Approvate 10-1-4

1. Durante un kickoff della Squadra A, la Squadra B commette fallo prima che la palla non toccata esca dal campo tra le goal line. **DECISIONE:** Offset dei falli. La Squadra A ri-calcia dal punto precedente. [Citato da 10-1-4]

- II. Durante un kickoff della Squadra A dalla linea delle sue 35 yard, la Squadra B commette fallo personale dopo che la palla non toccata esce dal campo tra le goal line. **DECISIONE:** La Squadra B può scegliere di rigiocare, con la Squadra A che ri-calcia dalla sua linea delle 45 yard. Se la Squadra B vuole la palla l'avrà 15 yard dietro il punto dove la penalità da cinque yard per la Squadra A avrebbe lasciato la palla. (Regole 6-1-8 e 10-1-6). [Citato da 10-1-4 Eccezione 1]
- III. La Squadra A è in formazione illegale al momento dello snap. Il lancio in avanti di A1 viene intercettato da B1, che avanza per cinque yard e viene placcato. La Squadra B commette un clipping durante l'avanzata di B1. **DECISIONE:** La Squadra B ha l'opzione di scegliere l'offset dei falli e far rigiocare il down oppure scegliere di tenere la palla dopo l'applicazione della penalità per il suo fallo. Nell'ultimo caso la Squadra A può accettare o declinare la penalità per il fallo di clipping della Squadra B. [Citato da 10-1-4 Eccezione 1, 5-2-8]
- IV. A1 effettua un lancio illegale in avanti e la Squadra B era nella neutral zone al momento dello snap. B23 intercetta il lancio e B10 commette un clipping durante il ritorno. B23 viene placcato all'interno del campo di gioco. **DECISIONE:** Nessuna opzione. Offset dei falli e il down viene rigiocato. La Squadra B non può declinare l'annullamento dei falli perché ha commesso fallo prima di ottenere il possesso della palla. [Citato da 10-1-4 Eccezione 1, 5-2-8]
- V. Un lancio in avanti di A1 viene intercettato da B1, che avanza e commette fumble. B2 recupera e ritorna la palla per altre cinque yard. La Squadra A commette un fallo durante o dopo il down, e la Squadra B commette fallo durante l'avanzata di B2 o durante il fumble. **DECISIONE:** Se il fallo della Squadra A era a palla viva, la Squadra B può scegliere l'offset dei falli e far rigiocare il down oppure scegliere l'opzione di tenere la palla dopo l'applicazione della penalità per il suo fallo. Se il fallo della Squadra A era a palla morta, la Squadra B prende la palla dopo l'applicazione di entrambe le penalità. [Citato da 10-1-4 Eccezione 1, 5-2-8]
- VI. Il lancio legale in avanti della Squadra A è intercettato da B45, che lo avanza per diverse yard. Durante il ritorno B23 commette un clipping e A78 placca B45 tirando e girando la sua facemask. **DECISIONE:** Poiché la Squadra B non ha commesso fallo prima del cambio di possesso, può declinare l'offset dei falli e prendere il possesso della palla dopo l'applicazione della penalità per il suo clipping. [Citato da 10-1-4 Eccezione 1, 5-2-8]
- VII. A1 riceve lo snap stando sulla end line. La Squadra B era in offside. **DECISIONE:** Il fallo della Squadra A, fuori campo allo snap, va in offset con l'offside della Squadra B e il down viene rigiocato. [Nota: Se la Squadra B non fosse stata in offside, avrebbe potuto scegliere la penalità per il fallo della Squadra A oppure una safety (Regola 8-5-1-a)]. [Citato da 10-1-4, 10-1-4 Eccezione 1, 5-2-8]

### Falli a Palla Morta

ARTICOLO 5. Le penalità per i falli a palla morta sono amministrate separatamente e secondo l'ordine di avvenimento. (D.A 10-1-5-I-III). [*Eccezione:* Quando vengono riportati al Referee falli di comportamento antisportivo a palla morta o falli personali a palla morta di entrambe le squadre e nessuna delle penalità sia stata completata, le penalità in yard si annullano e il numero o il tipo di down stabilito prima dei falli resta invariato. Qualunque giocatore espulso deve lasciare la partita (Regole 5-2-6 e 10-2-2-a)].

#### Decisioni Approvate 10-1-5

- I. Con quarto e otto, la Squadra A guadagna quattro yard e la palla è dichiarata morta, dopodiché B1 commette un piling on. **DECISIONE:** Fallo personale della Squadra B. Penalità – 15 yard dal punto successivo. Primo e 10 per la Squadra B (5-1-1-c). Il tempo parte allo snap. [Citato da 10-1-5, 5-1-1-c, 5-2-6]
- II. Avviene un fallo personale durante un'azione dopo uno snap che è stato eseguito prima che la palla fosse dichiarata ready-for-play. **DECISIONE:** Deve essere fatto ogni sforzo per prevenire tali snap anticipati e le azioni che ne risultano, ma se accade un tale fallo, è da considerarsi essere avvenuto fra i down. Vengono applicate entrambe le penalità. Se entrambi i falli sono commessi dalla Squadra A, saranno applicate entrambe le penalità. Se il fallo personale era stato fatto da un membro della Squadra B, ci sarà un probabile guadagno di 10 yard per la Squadra A. La penalità per il fallo della Squadra B comporta un primo down automatico. [Citato da 10-1-5, 5-2-6]
- III. Secondo e goal dalla linea delle tre yard. Il portatore di palla A14 è messo a terra sulla linea della una yard e quindi B67 commette un piling on. A14 reagisce colpendo B67 con un pugno. **DECISIONE:** Le penalità si cancellano dato che nessuna delle due viene completata. A14 è espulso per rissa. Terzo e

goal (Regola 10-1-1). [Citato da 10-1-5, 5-2-6]

### Falli a Palla Viva e a Palla Morta

ARTICOLO 6. a. Non c'è l'offset tra falli a palla viva e falli a palla morta.

b. Quando un fallo a palla viva di una squadra è seguito da uno o più falli a palla morta (inclusi i falli a palla viva che si penalizzano come falli a palla morta) commessi dagli avversari o dalla stessa squadra, le penalità relative sono amministrare separatamente e secondo l'ordine in cui i falli sono avvenuti. **(D.A 10-1-6-I-VI)**

#### Decisioni Approvate 10-1-6

- I. La Squadra A effettua un punt commettendo un fallo di motion illegale al momento dello snap. La palla non toccata va fuori campo fra le goal line, dopodiché la Squadra B commette un fallo personale. **DECISIONE:** Possibili opzioni: (1) Se la Squadra B decide di ripetere il down, la Squadra A verrà penalizzata di cinque yard dal punto precedente seguita da 15 yard di penalizzazione per il fallo della Squadra B, che include un primo down automatico. (2) La Squadra B potrebbe declinare la penalità per il fallo di illegal motion e prendere la palla, primo e 10 dopo la penalizzazione di 15 yard dal punto dove la palla è uscita dal campo. (3) La Squadra B potrebbe accettare la penalità di cinque yard applicata al punto dove la palla è uscita dal campo (Regola 6-3-13) seguita dalla penalità da 15 yard contro la Squadra B. In tutte le opzioni il tempo parte allo snap (Regola 3-3-2-d-8). [Citato da 10-1-6-b]
- II. Il portatore di palla B17 sulla linea delle 11 yard della Squadra A deride A55 che lo insegue prima di segnare un touchdown su un lancio intercettato. Dopo che B17 ha superato la goal line, viene placcato da A55 cinque yard dentro la end zone. **DECISIONE:** Comportamento antisportivo di B17 e A55. Entrambe le penalità sono applicate. La penalità per il fallo a palla viva di B17 viene applicata dalle A-11, e quella per il fallo a palla morta di A55 viene applicata dal punto successivo. Primo e 10 per la Squadra B sulle A-13. [Citato da 10-1-6-b]
- III. B1 commette fallo durante il down prima che B2 intercetti un lancio legale in avanti. Dopo che la palla è dichiarata morta, A1 commette un piling on. **DECISIONE:** La Squadra A mantiene la palla dopo che è applicata la penalità per il fallo della Squadra B. Quindi la Squadra A verrà penalizzata per il fallo a palla morta (Regola 5-2-3). [Citato da 10-1-6-b]
- IV. La Squadra B è in offside allo snap sulla linea delle sue tre yard (non in una try) e la Squadra A effettua un lancio legale in avanti nell'end zone della Squadra B. La Squadra B intercetta e corre per 101 yard fino all'end zone della Squadra A, dopodiché la Squadra A commette un clipping. **DECISIONE:** Ripetere il down con la Squadra A che mette la palla in gioco dalla linea delle 16½ yard della Squadra B. [Citato da 10-1-6-b]
- V. Non sono stati commessi falli quando la Squadra B intercetta un lancio legale in avanti della Squadra A. Durante il ritorno, un giocatore della Squadra B commette un clipping. Quando la palla diventa morta, un giocatore della Squadra A commette un piling on. **DECISIONE:** La Squadra B mantiene il possesso. Penalizzare il clipping della Squadra B, seguito dalla penalità per il fallo a palla morta della Squadra A. Le penalità si annulleranno a meno che una delle applicazioni sia all'interno della linea delle 30 yard e l'applicazione sia verso quella goal line. [Citato da 10-1-6-b]
- VI. La Squadra A effettua un punt e commette una violazione toccando la palla. B1 commette clipping durante il ritorno del punt da parte di B2, che commette fumble. A1 recupera il fumble, e A2 commette un fallo a palla morta. **DECISIONE:** La Squadra A ha la prima scelta perché la Squadra B ha commesso fallo a palla viva. Se la Squadra A declina la penalità per il fallo della Squadra B, la Squadra B avrà la palla sul punto della violazione, insieme alla scelta di accettare la penalità per il fallo a palla morta della Squadra A. Se la Squadra A accetta la penalità per il fallo della Squadra B, la palla apparterrà alla Squadra B dopo l'applicazione del suo fallo a palla viva seguita dall'applicazione della penalità per il fallo a palla morta della Squadra A. [Citato da 10-1-6-b]

### Falli negli Intervalli

ARTICOLO 7. Le penalità per i falli che vengono commessi tra la fine del quarto quarto e l'inizio dei tempi supplementari, fra serie di possessi durante un tempo supplementare, e fra i tempi supplementari, sono applicate dalla linea appropriata, il punto da cui inizia il possesso della successiva serie. **(Eccezione:** Regola 10-2-5). <sup>x</sup>

## SEZIONE 2. Procedure per le Applicazioni

### Punti di Applicazione

- ARTICOLO 1. a. Per molti falli il punto di applicazione è specificato nella descrizione della penalità. Quando il punto di applicazione non è specificato nella descrizione della penalità, il punto di applicazione viene determinato dal *Principio del Tre-e-Uno* (Regole 2-33 e 10-2-2-c).
- b. È possibile che siano punti di applicazione: il punto precedente, il punto del fallo, il punto successivo, il punto dove finisce la corsa, e – solo per i giochi di scrimmage kick – il punto di post-scrimmage kick.

### Individuazione del Punto di Applicazione e del Basic Spot

ARTICOLO 2. a. Falli a palla morta. Il punto di applicazione per i falli commessi a palla morta è il punto successivo.

b. Falli della Squadra A dietro la neutral zone. Per i seguenti falli commessi dalla Squadra A dietro la neutral zone, la penalità viene applicata dal punto precedente: uso illegale delle mani, holding, blocco illegale, falli personali e comportamenti antisportivi. (**Eccezione:** Se il fallo avviene nella end zone della Squadra A la penalità si traduce in una safety). Comunque, vedere la Regola 6-3-13 per falli del kicking team durante un gioco di scrimmage kick.

c. Il *Principio della Tre-e-Uno* (Regola 2-33) è il seguente:

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

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

1. *Giochi di corsa.*
  - (a) *Punto precedente*, quando la corsa relativa finisce dietro la neutral zone.
  - (b) *Fine della corsa relativa*, quando la corsa relativa finisce oltre la neutral zone.
  - (c) *Fine della corsa relativa*, in giochi di corsa dove non esiste la neutral zone.
2. *Giochi di corsa che finiscono in end zone dopo un cambio di possesso di squadra (non durante una try).*
  - (a) *Punto successivo*, quando un fallo avviene dopo un cambio di possesso nella end zone e il risultato dell'azione è un touchback.
  - (b) *Goal line*, quando il fallo avviene all'interno del campo di gioco dopo un cambio di possesso di squadra e la corsa relativa termina in end zone (**Eccezione:** Regola 8-5-1-Eccezioni).
  - (c) *Goal line*, quando il fallo avviene dopo un cambio di possesso di squadra in end zone, la corsa relativa termina in end zone, e il risultato dell'azione non è un touchback.

3. *Giochi di lancio.*

*Punto precedente*, per giochi di lancio legale in avanti.

4. *Giochi di calcio.*

- (a) *Punto precedente*, per giochi di calcio legale a meno che il fallo sia governato dalle regole sul post-scrimmage kick.
- (b) *Punto di post-scrimmage kick*, quando il fallo è governato dalle regole sul post-scrimmage kick.

e. Per falli della Squadra B durante un gioco di lancio legale in avanti: l'applicazione delle penalità per falli personali e comportamenti antisportivi della Squadra B è alla fine dell'ultima corsa quando questa finisce oltre la neutral zone e non c'è cambio di possesso di squadra durante il down

(Regola 7-3-12). (D.A 7-3-12-I) (D.A 9-1-2-III)

### Decisioni Approvate 10-2-2

- I. Un kickoff non toccato dalla Squadra B va fuori campo dopo un tocco illegale della Squadra A. Durante il calcio, la Squadra A commette un holding o un fallo personale. **DECISIONE:** La Squadra B ha queste opzioni: può effettuare lo snap della palla nel punto del tocco illegale; accettare le 5, 10 o 15 yard di penalità dal punto precedente e far ri-calcicare la Squadra A; effettuare lo snap della palla 5, 10 o 15 yard oltre il punto di uscita della palla;
- II. Un fumble o un lancio all'indietro della Squadra A è libero nella end zone della Squadra A, dove la palla viene calciata o battuta dalla Squadra A. **DECISIONE:** Penalità – Safety (Regola 8-5-1-b). [Citato da 9-4-1-c]
- III. A55 commette un clipping nell'end zone della Squadra B durante uno scrimmage kick. B44 ha toccato la palla sul terreno di gioco. **DECISIONE:** Penalità – 15 yard. L'applicazione può essere dal punto precedente (la Squadra A mantiene il possesso) oppure dal punto in cui la palla morta appartiene successivamente alla Squadra B.
- IV. La Squadra A calcia un punt dalla sua end zone, e la palla è ritornata fino alle A-30. A23 commette un clipping su B35 nell'end zone della Squadra A durante il ritorno. **DECISIONE:** Penalità – 15 yard dal basic spot, che è il punto di fine corsa (la linea delle 30 yard della Squadra A). Palla alla Squadra B primo e 10.
- V. La Squadra A calcia un punt dalla sua end zone, e la palla è ritornata fino alla linea delle A-30, dove viene persa (fumble). A23 commette un clipping su B35 nell'end zone della Squadra A mentre la palla è libera per il fumble. La palla viene recuperata nel campo di gioco. **DECISIONE:** Penalità – 15 yard dal basic spot, che è il punto del fumble (A-30). Palla alla Squadra B, primo e 10.
- VI. Un punt della Squadra A dalla sua end zone, non toccato, va fuori campo sulle A-40. A2, nella sua end zone, commette un clipping contro la Squadra B prima che la palla venga calciata. **DECISIONE:** Penalità – Safety (Regola 9-1 Penalità) oppure la Squadra B può effettuare lo snap della palla dalla linea delle 25 yard della Squadra A dopo l'applicazione della penalità dal punto di uscita della palla. [Citato da 8-5-1-b]
- VII. La Squadra A effettua lo snap della palla dalla sua linea della una yard e il portatore di palla A1 viene messo a terra sulla sua linea delle cinque yard. La Squadra B commette un fallo personale nell'end zone mentre la palla è in gioco. **DECISIONE:** Penalità – 15 yard dal basic spot (linea delle cinque yard).
- VIII. Durante un punt, B1 commette un holding su A2 dietro o oltre la neutral zone, dopo che il calcio ha superato la neutral zone e prima che la palla venga toccata dalla Squadra B. **DECISIONE:** Penalità – 10 yard. La penalità è soggetta all'applicazione dal punto di post-scrimmage kick se la Squadra B è la prossima a mettere in gioco la palla con uno snap.
- IX. Durante la corsa di A1, B25 commette un fallo 10 yard oltre la neutral zone. Dopo avere avanzato la palla per 30 yard, A1 commette fumble e la palla è recuperata da B48 che la porta oltre la goal line della Squadra A. **DECISIONE:** Penalizzare la Squadra B dal basic spot, ovvero il punto del fumble. La Squadra A mantiene il possesso della palla (Regola 5-2-3).
- X. Primo e dieci sulle A-30. A1 avanza la palla fino alle B-40, dove è placcato. Durante la corsa, B1 commette clipping sulla linea delle 45 yard della Squadra A. **DECISIONE:** Penalità – 15 yard dalle B-40, che è il basic spot. Primo e 10 sulle B-25.
- XI. Primo e 10 dalle A-40. A1 avanza fino alle B-40, dove commette fumble. Durante la corsa di A1 o durante il fumble, B2 commette un fallo personale sulla linea delle 50 yard. B1 recupera il fumble e ritorna la palla attraverso la goal line della Squadra A. **DECISIONE:** Penalità – 15 yard dal basic spot, che è la fine della corsa relativa (la linea delle 40 yard della Squadra B) e primo down per la Squadra A.
- XII. Durante il ritorno di uno scrimmage kick, B40 blocca A80 nella schiena sopra la cintura sulle B-25. Il portatore di palla della Squadra B viene placcato, con la palla in possesso, sulla linea delle sue 40 yard. **DECISIONE:** Fallo della Squadra B, blocco illegale nella schiena. Penalità – 10 yard dal punto del fallo. Palla alla Squadra B, primo e 10 dalla sua linea delle 15 yard. [Citato da 2-3-4-a, 9-3-6]
- XIII. La Squadra B intercetta un lancio legale in avanti, e il giocatore che ha effettuato il lancio subisce un fallo durante il ritorno. **DECISIONE:** Palla alla Squadra B, primo e 10 dopo l'applicazione della penalità (Regole 2-27-5, 5-2-4 e 9-1).
- XIV. B1 intercetta un lancio legale in avanti (non su una try) profondo nella sua end zone ma non riesce a uscire dall'end zone, dove viene placcato. Durante la corsa, B2 commette un clipping su A1 (a) sulle B-25; (b) sulle B-14; (c) in end zone. **DECISIONE:** La linea delle 20 yard è il basic spot. (a) Primo e 10 sulle B-10. (b) Primo e 10 sulle B-7. (c) Safety (Regole 8-5-1-b, 8-6-1 e 10-2-2-d-2-a).
- XV. B17 intercetta un lancio legale in avanti (non su una try) profondo nella sua end zone e, appena tenta di

correre fuori dall'end zone, A19 commette un clipping nell'end zone. Dopo il fallo e prima che B17 lasci la end zone, B17 commette fumble e A26 recupera la palla sulla linea delle due yard. **DECISIONE:** Penalità – 15 yard dalla goal line. Palla alla Squadra B, primo e 10 dalla linea delle sue 15 yard (Regola 10-2-2-d-2-c).

- XVI. Dopo una safety, la Squadra A effettua un punt dalla linea delle sue 20 yard. La palla va fuori campo non toccata dalla Squadra B. **DECISIONE:** La Squadra B ha la scelta di fare ripetere il down dalle A-15, oppure cinque yard oltre il punto di uscita.
- XVII. Secondo e 10 sulle B-40. A4 riceve lo snap e corre verso destra, uscendo dal campo sulle B-12. Durante l'azione A73 blocca B95 nella schiena sulle B-24 per impedirgli di placcare. **DECISIONE:** Penalità – 10 yard applicate al punto del fallo. Secondo e 4 sulle B-34. [Citato da 2-3-4-a]

### Applicazione del Post-scrimmage Kick

ARTICOLO 3. a. Per le regole di applicazione del post-scrimmage kick, i falli della Squadra B che soddisfano le condizioni del paragrafo b (a seguire) sono trattati come se la Squadra B avesse avuto il possesso al momento in cui il fallo è stato commesso, anche se per la regola 2-4-1-b-3 il possesso di squadra non è cambiato.

- b. L'applicazione del post-scrimmage kick si ha *solo* per i falli della Squadra B durante uno scrimmage kick e *solo* secondo le seguenti condizioni:
1. Il calcio non avviene durante una try, un tentativo riuscito di field goal o durante un tempo supplementare. **(D.A 10-2-3-IV)**
  2. La palla attraversa la neutral zone.
  3. Il fallo avviene prima della fine del calcio. **(D.A 10-2-3-I, II e V)**
  4. La Squadra B metterà in gioco la palla nel gioco successivo.

Se tutte queste condizioni sono soddisfatte, la penalità viene applicata con il *Principio della Tre-e-Uno*. La Squadra B è considerata come la squadra in possesso e il punto di post-scrimmage kick come basic spot (Regola 10-2-2-c). Vedere la Regola 2-25-11 per il punto di post-scrimmage kick **(D.A 10-2-3-I-VII)**

### Decisioni Approvate 10-2-3

- I. Una delle due squadre commette un fallo durante uno scrimmage kick dopo che la palla è stata toccata oltre la neutral zone. Il fallo avviene oltre la neutral zone, e la palla sarà messa in gioco dalla Squadra B. **DECISIONE:** Per falli della Squadra B, l'applicazione della penalità sarà fatta secondo il *Principio della Tre-e-Uno* usando il punto di post-scrimmage kick come basic spot (Regola 2-25-11). Palla alla Squadra B, primo e 10. Per i falli della Squadra A, il punto di applicazione sarà il punto precedente oppure il punto dove la palla morta appartiene successivamente alla Squadra B (Regola 6-3-13). [Citato da 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 5-2-3-a]
- II. Il punt della Squadra A è bloccato, attraversa la neutral zone e non è toccato dalla Squadra B oltre la neutral zone. Il punt, poi, rimbalza dietro la neutral zone dopodiché la Squadra B commette un holding o un clipping. La palla è libera al momento del fallo. **DECISIONE:** Il fallo avviene durante il calcio. Se la Squadra B effettuerà lo snap successivo, l'applicazione verrà effettuata secondo le regole del post-scrimmage kick. [Citato da 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4]
- III. Il punt della Squadra A viene bloccato dietro la line of scrimmage dopodiché la Squadra B commette un clipping o un holding oltre la line of scrimmage. La palla non supera mai la neutral zone durante il gioco. **DECISIONE:** La regola 10-2-3 si applica solo quando lo scrimmage kick attraversa la neutral zone. La Squadra A mantiene il possesso della palla dopo l'applicazione della penalità dal punto precedente. [Citato da 10-2-3-b-4]
- IV. Il tentativo riuscito di field goal della Squadra A è effettuato dalla linea delle 30 yard della Squadra B, e viene commesso un fallo personale dalla Squadra B sulla sua linea delle 20 yard durante il calcio. **DECISIONE:** La Squadra A annullare la segnatura ed avere la penalità per il fallo della Squadra B applicata al punto precedente oppure applicare la penalità al kickoff successivo (Regola 10-2-5-d). [Citato da 10-2-3-b-1, 10-2-3-b-4]
- V. Il tentativo non toccato e non riuscito di field goal della Squadra A è eseguito dalla linea delle 30 yard della Squadra B. La Squadra B commette fallo sulla sua linea delle 15 yard durante il calcio. **DECISIONE:** Palla alla Squadra B. Il punto di post-scrimmage kick è la linea delle 30 yard e l'applicazione è dalla linea delle 15 yard, il punto del fallo, senza la possibilità di poter ripetere il down (Regole 2-25-11 e 8-4-2-b).

[Citato da 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 2-25-11-b-1-a, 8-4-2-b-2]

- VI. Il punt della Squadra A attraversa la neutral zone. Durante il calcio, B79 commette un holding su A55 una yard oltre la neutral zone. B44 riceve il calcio sulle B-25 e lo ritorna fino alle B-40 dove viene placcato. **DECISIONE:** Il fallo di B79 rientra nell'applicazione del post-scrimmage kick. Le 10 yard di penalità sono applicate alla fine del calcio, che sono le B-25. Primo e 10 per la Squadra B dalle B-15. [Citato da 10-2-3-b-4]
- VII. La Squadra A effettua lo snap dalle A-35 su un 4° e 12. Subito dopo lo snap, l'uomo di linea B77 afferra la guardia A66 e lo tira di lato, consentendo al linebacker B43 di entrare nel gap e tentare di bloccare il calcio. B44 riceve il calcio sulle B-25 e lo ritorna fino alle B-40 dove viene placcato. **DECISIONE:** L'holding di B77 non è sottoposto all'applicazione del post-scrimmage kick poiché è avvenuto prima del calcio. Le 10 yard di penalità da sole non comporterebbero un primo down per la Squadra A, ma gli holding commessi dalla difesa includono un primo down automatico. Pertanto, palla alla Squadra A, 1° e 10 sulle A-45 [Citato da 10-2-3-b-4]

### Falli della Squadra A Durante i Calci

ARTICOLO 4. Le penalità per tutti i falli del kicking team tra le goal line tranne la kick-catch interference (Regola 6-4) durante un gioco di free kick o di scrimmage kick nel quale la palla attraversa la neutral zone (eccetto che nei tentativi di field goal) hanno come punto di applicazione per regolamento o il punto precedente come basic spot (**Eccezione:** I falli che avvengono nell'end zone della Squadra A portano ad una safety) oppure il punto dove la palla morta appartiene successivamente alla Squadra B, a scelta della Squadra B (Regole 6-1-8 e 6-3-13).

### Falli Durante o Dopo un Touchdown, un Field Goal o una Try

ARTICOLO 5. a. I falli della squadra che non ha segnato durante un down che finisce in touchdown (non su una try).

1. Le penalità da quindici yard per falli personali e per falli di comportamento antisportivo sono applicate sulla try, al kickoff successivo o al punto successivo durante i tempi supplementari, a scelta della squadra che ha segnato. Se non c'è un kickoff, la penalità verrà applicata sulla try.
  2. Le penalità da cinque e dieci yard non vengono applicate sulla try o al successivo kickoff. Queste penalità sono declinate per regolamento a meno che l'applicazione sia resa possibile da un tocco illegale del calcio durante il down. **(D.A 6-3-2-III-IV)**
- b. La penalità per falli di defensive pass interference su una try su o entro la linea delle 3 yard verranno applicate a metà distanza dalla goal line. Se la try ha successo, la penalità è declinata per regolamento.
- c. Quando un fallo (o più falli) avviene dopo un touchdown e prima che la palla sia dichiarata ready-for-play per una try oppure c'è stato un fallo a palla viva trattato come un fallo a palla morta durante il touchdown, l'applicazione è sulla try, al kickoff successivo o al punto successivo durante i tempi supplementari, a scelta della squadra che ha subito il fallo. **(D.A 3-2-3-V)**
- d. Le penalità per falli a palla viva durante i giochi di field goal saranno amministrate per regolamento. Quando il calcio ha successo la Squadra A avrà l'opzione di cancellare la segnatura e avere la penalità applicata al punto precedente, o di declinare la(e) penalità e accettare i punti. La squadra A può accettare la segnatura e avere le penalità per falli personali o di comportamento antisportivo applicate sul successivo kickoff oppure al punto successivo nei tempi supplementari. Le penalità per falli a palla viva trattati come falli a palla morta e quelle per i falli a palla morta dopo un down di field goal sono applicate al punto successivo.
- e. Le penalità per i falli durante o dopo una try vengono amministrate secondo le Regole 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 e 10-2-5-b. **(D.A 3-2-3-VI-VII)**
- f. Le penalità in yard per falli di entrambe le squadre non possono portare la restraining line per i free kick di una squadra dietro la sua linea delle cinque yard. Le penalità che porterebbe la restraining

line di un free kick dietro la linea delle 5 yard di una squadra verranno applicate al prossimo punto successivo.

### Decisioni Approvate 10-2-5

*Falli durante un touchdown o un field goal della Squadra A:*

- I. Durante una corsa che finisce in touchdown la Squadra B commette un clipping all'interno del campo di gioco oppure in end zone. **DECISIONE:** La Squadra A ha la scelta di avere la penalità applicata sulla try, al kickoff successivo o al punto successivo durante i tempi supplementari (Regola 10-2-5-a-1). [Citato da 10-1-7]
- II. La Squadra B commette un fallo personale durante un down in cui la Squadra A segna un touchdown e, successivamente, la Squadra A commette un fallo dopo la segnatura e prima che sia dato il segnale di ready-for-play per la try. **DECISIONE:** Convalidare la segnatura. La Squadra A ha la scelta di avere l'applicazione della penalità sulla try, al kickoff successivo o al punto successivo durante i tempi supplementari. Quindi anche la Squadra B ha la scelta di avere la Squadra A penalizzata sulla try, al kickoff successivo o al punto successivo durante i tempi supplementari. Le yard assegnate per i falli a palla viva/palla morta potrebbero cancellarsi tra loro (Regola 10-2-5). [Citato da 10-1-7]
- III. La Squadra B commette un holding durante un touchdown della Squadra A. La Squadra A commette un fallo dopo la segnatura. **DECISIONE:** Convalidare la segnatura. La penalità per l'holding della Squadra B è declinata per regolamento. La Squadra B ha la scelta di penalizzare la Squadra A sulla try, al kickoff successivo o al punto successivo durante i tempi supplementari (Regola 10-2-5-a-2 e 10-2-5-c). [Citato da 10-1-7]
- IV. Un giocatore della Squadra B colpisce con un pugno un avversario durante o dopo una corsa in touchdown della Squadra A. La Squadra B è in fuorigioco durante la try che ha successo. **DECISIONE:** Convalidare la segnatura. Espellere il giocatore della Squadra B per rissa. La Squadra A ha la scelta di penalizzare la Squadra B sulla try, al kickoff successivo o al punto successivo durante i tempi supplementari. Dopo la try riuscita, la Squadra A ha la scelta di ripetere la try applicando la penalità per l'offside sulla try. (Regole 10-2-5 e 8-3-3-b). [Citato da 10-1-7]
- V. La Squadra B commette roughing the passer durante un gioco di lancio completato in touchdown. **DECISIONE:** Convalidare la segnatura. La Squadra A ha la scelta di penalizzare la Squadra B sulla try, al kickoff successivo o al punto successivo durante i tempi supplementari. [Citato da 10-1-7]
- VI. La Squadra B è in offside durante un field goal riuscito. **DECISIONE:** La Squadra A ha l'opzione di accettare la penalità applicata sul punto precedente e rigiocare il down oppure di tenere i punti declinando la penalità. [Citato da 10-1-7]
- VII. La squadra B commette un fallo durante un tentativo di field goal riuscito. **DECISIONE:** La Squadra A avrà l'opzione di cancellare la segnatura e avere la penalità applicata al punto precedente, o di declinare la penalità e accettare i punti. La squadra A può accettare la segnatura e avere le penalità per falli personali o di comportamento antisportivo applicate sul successivo kickoff oppure al punto successivo nei tempi supplementari.

*Falli dopo un touchdown della Squadra A:*

- VIII. La Squadra A commette un fallo dopo avere segnato un touchdown e la Squadra B commette un fallo durante la try riuscita. **DECISIONE:** Convalidare il touchdown. La Squadra B ha la scelta di far applicare la penalizzazione della Squadra A sulla try o al successivo kickoff. La Squadra A ha quindi la scelta di far applicare la penalizzazione della Squadra B sulla ripetizione della try. I falli personali della Squadra B possono essere applicati al successivo kickoff o al punto successivo nei tempi supplementari. Le yard assegnate sul kickoff successivo potrebbero cancellarsi tra loro. [Citato da 10-1-7]
- IX. La Squadra A commette fallo dopo avere segnato un touchdown, e la Squadra B commette un fallo dopo la try riuscita. **DECISIONE:** Convalidare la segnatura. La Squadra B ha la scelta di far applicare la penalizzazione della Squadra A sulla try, al kickoff successivo o al punto successivo durante i tempi supplementari. Per il fallo dopo la try, la Squadra B sarà penalizzata sul kickoff o sul punto successivo nei tempi supplementari. [Citato da 10-1-7]

*Falli durante una try senza cambio di possesso di squadra (esclusi i falli a palla viva trattati come falli a palla morta oppure falli con perdita del down):*

- X. La Squadra B commette un fallo durante una try riuscita. **DECISIONE:** Ripetere il down, oppure la penalità è declinata per regolamento. Penalità per i falli personali e per comportamenti antisportivi possono essere applicate sul kickoff successivo o sul punto successivo nei tempi supplementari (Regola 8-3-3-b-1). [Citato da 8-3-1, 8-3-3-b-1]

- XI. Entrambe le squadre commettono fallo durante una try. **DECISIONE:** La try è ripetuta dal punto precedente (Regola 8-3-3). [Citato da 8-3-3-a]
- XII. Durante una try riuscita effettuata con un calcio dalla linea delle tre yard, la Squadra B è in offside. Dopo che la palla è stata dichiarata morta, la Squadra B commette un fallo personale. **DECISIONE:** Se la Squadra A decide di rigiocare la try, entrambe le penalità contro la Squadra B sono applicate prima dello snap (Regola 10-1-6). Se la Squadra A declina la penalità per l'offside e accetta il punto, la penalità per il fallo a palla morta della Squadra B viene quindi applicata sul kickoff o sul punto successivo nei tempi supplementari (Regola 8-3-5). [Citato da 10-1-7, 8-3-1, 8-3-3-b-1]
- XIII. Durante una try non riuscita effettuata con un calcio dalla linea delle tre yard, la Squadra A commette un fallo di illegal motion. Dopo che la palla viene dichiarata morta, la Squadra B commette un fallo. **DECISIONE:** Ovviamente la Squadra B rifiuterà la penalità per il fallo della Squadra A. La Squadra B è penalizzata sul kickoff o sul punto successivo nei tempi supplementari. [Citato da 10-1-7, 8-3-1]
- Falli dopo la try e prima del successivo kickoff:*
- XIV. Una delle due squadre commette un fallo. **DECISIONE:** Applicare la penalità sul kickoff a meno che la try sia nell'ultimo down della partita. [Citato da 8-3-1, 8-3-5]
- XV. Entrambe le squadre commettono un fallo prima che una penalità sia completata. **DECISIONE:** I falli si cancellano. [Citato da 8-3-1, 8-3-5]
- XVI. Viene accettata la penalità per un fallo della Squadra B dopo una try riuscita e sarà applicata sul free kick; dopodiché:
1. La Squadra A commette un fallo dopo la try. **DECISIONE:** Applicare le penalità nell'ordine in cui sono avvenuti i falli sul kickoff o sul punto successivo in un tempo supplementare.
  2. La Squadra B commette un fallo dopo la try. **DECISIONE:** Applicare entrambe le penalità della Squadra B nell'ordine in cui sono avvenuti i falli sul kickoff o sul punto successivo in un tempo supplementare.
  3. Entrambe le squadre commettono un fallo prima che una penalità sia completata. **DECISIONE:** Questi falli si cancellano. La penalità per il fallo originale della Squadra B viene applicata al kickoff o al punto successivo in un tempo supplementare. [Citato da 8-3-1, 8-3-5]

### Procedure di Applicazione della Metà Distanza

ARTICOLO 6. Nessuna penalità che comporti una perdita di yard, incluse le try dalla linea delle tre yard o all'interno di essa, potrà essere superiore alla metà della distanza tra il punto di applicazione e la goal line della squadra che ha commesso il fallo. [**Eccezioni:** (1) Defensive pass interference difensiva su giochi di scrimmage che non siano try (Regole 7-3-8 e 10-2-5-b); e (2) Su una try, defensive pass interference quando lo snap della palla avviene fuori dalla linea delle tre yard].

### Applicazione Speciale per i Falli Dopo il Possesso

ARTICOLO 7. Nei tempi supplementari o durante una try, i falli dopo un cambio di possesso di squadra hanno un'applicazione speciale.

- a. Le penalità contro una delle due squadre sono declinate per regolamento. (**Eccezioni:** Le penalità per falli personali, falli di comportamento antisportivo, falli personali a palla morta e falli a palla viva trattati come falli a palla morta sono applicate sul gioco successivo).
- b. Una segnatura di una squadra che ha commesso un fallo durante il down viene cancellata. (**Eccezione:** I falli a palla viva trattati come falli a palla morta.) (**D.A 8-3-2-VII**)
- c. Se entrambe le squadre commettono un fallo durante il down e la Squadra B non ha commesso fallo prima del cambio di possesso, i falli si cancellano e il down non verrà rigiocato. Su una try, la try è finita. (**Eccezioni:** Le penalità per falli personali, comportamenti antisportivi, falli personali a palla morta e falli a palla viva trattati come falli a palla morta sono applicate al punto successivo. Vedere la Regola 8-3-5.) (**D.A 8-3-4-III-IV**)

# REGOLA 11

## Gli Arbitri: Giurisdizione e Doveri

### SEZIONE 1. Giurisdizione

ARTICOLO 1. • La giurisdizione degli arbitri comincia 60 minuti prima dell'orario stabilito per il kickoff e termina quando il Referee dichiara definitivo il punteggio. [S14].

### SEZIONE 2. Responsabilità

ARTICOLO 1. • La partita sarà disputata sotto la supervisione di quattro o più arbitri. La partita potrà essere disputata sotto la supervisione di tre arbitri nel caso di circostanze eccezionali quali infortuni o ritardi di viaggio (Nei campionati FIDAF anche in gare in cui si gioca con meno di 11 giocatori per squadra).

ARTICOLO 2. Le responsabilità e le meccaniche arbitrali sono specificate nella corrente versione del *Manual of Football Officiating* pubblicato da IAFOA. Gli arbitri sono responsabili di conoscere e applicare il materiale del Manuale.

- a. L'utilizzo di un sistema di meccaniche che vari da crew da 3 arbitri a crew da 8 arbitri è fondamentale. L'utilizzo di manuali che illustrino solamente una sottocategoria delle meccaniche è proibito nelle competizioni internazionali.
- b. Le Federazioni Nazionali e i comitati arbitrali sono incoraggiati ad utilizzare meccaniche standard nelle partite giocate sotto la loro giurisdizione, per facilitare i propri arbitri nella transizione tra partite nazionali e internazionali.
- c. Dal 2028, solo gli arbitri che utilizzano regolarmente le ultime meccaniche approvate saranno presi in considerazione per i tornei internazionali. Per 'ultime meccaniche' si intende l'edizione più recente del *Manual of Football Officiating*, o l'edizione precedente fino a 12 mesi dopo la sua sostituzione.
- d. **Eccezioni ai punti b e c:** USA, Canada, Messico e Giappone.

# REGOLA 12

## Instant Replay

**La regola 12 relativa all'Instant Replay non è applicata nei campionati FIDAF**

## Sommaro delle Penalità

Segnali arbitrali (si veda pagina 168 – 170); i numeri si riferiscono alle illustrazioni numerate: R, Regola; S, Sezione; A, Articolo. Vengono riportati i falli sia inglese che in italiano. Dove un segnale sia marcato anche con il simbolo \*, il Referee dovrà fare anche il segnale n° 9.

IND	PERDITA DEL DOWN		O	R	S	A
1	Illegal scrimmage kick	Scrimmage kick illegale	31*	6	3	10
2	Illegally handing ball forward	Consegnare illegalmente la palla in avanti	35*	7	1	6
3	Planned loose ball play	Palla lasciata intenzionalmente libera	19*	7	1	7
4	Intentionally throwing backward pass out of bounds	Lanciare illegalmente la palla all'indietro fuori dal campo (per conservare tempo)	35*	7	2	1
5	Illegal forward pass by Team A	Lancio illegale in avanti da parte della Squadra A	35*	7	3	2
6	Intentionally grounding forward pass	Lancio illegale in avanti per intentional grounding	36*	7	3	2
7	Forward pass illegally touched by player out of bounds	Tocco illegale di un lancio in avanti da parte di un giocatore che è uscito dal campo	16*	7	3	4
8	Forward pass illegally touched	Tocco illegale di un lancio in avanti	16	7	3	11
9	Illegally batting loose ball	Battere illegalmente una palla libera	31*	9	4	1
10	Illegally kicking a ball	Calciare illegalmente una palla	31*	9	4	4
<b>PERDITA DI CINQUE YARD</b>						
1	Alteration of playing surface for an advantage	Alterazione della superficie di gioco per trarre un vantaggio	27	1	2	9
2	Improper numbering	Due giocatori con lo stesso numero o presenza di segni accanto al numero	23	1	4	2
3	Coin toss infractions	Infrazioni durante il coin toss	19	3	1	1
4	Illegal delay of game	Ritardo illegale nell'inizio di un tempo	21	3	4	2
5	Advancing a dead ball	Avanzare deliberatamente la palla dopo che è stata dichiarata morta	21	3	4	2
6	Disconcerting offensive signals	Tattiche verbali della difesa atte a disturbare i segnali dell'attacco	21	3	4	2
7	Substitution rules infraction (live-ball)	Infrazione alle regole sulle sostituzioni (a palla viva)	22	3	5	2
8	Substitution rules infraction (dead-ball)	Infrazione alle regole sulle sostituzioni (a palla morta)	22	3	5	2
9	Delay of game (substitutions)	Ritardo di gioco (sostituzioni)	21	3	5	2
10	More than 11 players in the formation or during the play (Team A)	Più di 11 giocatori in campo (Squadra A)	22	3	5	3
11	More than 11 players in the formation or during the play (Team B)	Più di 11 giocatori in campo (Squadra B)	22	3	5	3

IND	PERDITA DI CINQUE YARD continua		O	R	S	A
12	More than 11 players when the play clock expires	Più di 11 giocatori quando il play clock scade	22	3	5	3
13	Putting ball in play before it is ready	Mettere in gioco la palla prima che sia stata dichiarata ready-for-play	21	4	1	4
14	Exceeding play clock count	Eccedere dal conteggio del play clock	21	4	1	5
15	Infraction of free kick formation	Formazione illegale su un free kick	18,19	6	1	2
16	Player out of bounds when ball free-kicked	Giocatore fuori dal campo quando la palla viene calciata (free kick)	19	6	1	2
17	Team A player illegally goes out of bounds (free kick)	Giocatore della Squadra A che esce illegalmente dal campo (free kick)	19	6	1	11
18	Team A blocking during a free kick	Giocatore ineleggibile della Squadra A che blocca durante un free kick	19	6	1	12
19	Free kick out of bounds [or 30-yard option]	Free kick fuori dal campo (o opzione delle 30 yard)	19	6	2	1
20	Return kick	Calcio di ritorno	31	6	3	10
21	Illegal scrimmage kick (also loss of down)	Scrimmage kick illegale (anche perdita del down)	31*	6	3	10
22	Marking spot of place kick	Utilizzo di attrezzi o materiali per segnare il punto di scrimmage kick o per rialzare la palla	19	6	3	10
23	Team A player illegally goes out of bounds (scrimmage kick)	Giocatore della Squadra A che esce illegalmente dal campo (scrimmage kick)	19	6	3	12
24	Defensive linemen 3-on-1 in field goal formation	3 Uomini di linea di difesa allineati spalla a spalla contro un singolo giocatore dell'attacco con una formazione di place kick	19	6	3	14
25	Taking more than two steps after a fair catch	Fare più di due passi dopo aver effettuato un fair catch	21	6	5	2
26	Illegal snap	Snap illegale	19	7	1	1
27	Snapper's position and ball adjustment	Snapper che si sposta in una nuova posizione o che sposta aggiusta la palla sollevandola o muovendola oltre la neutral zone	19	7	1	3
28	Team A not within nine-yard marks after ready-for-play	Giocatori della squadra A che non sono stati dentro la linea delle 9 yard dopo il ready-for-play	19	7	1	3
29	Encroachment (offense) at snap	Encroachment (attacco) allo snap	19	7	1	3
30	False start or simulating start of a play	Falsa partenza o simulazione di inizio di una azione	19	7	1	3
31	Player out of bounds when ball is snapped	Giocatori dell'attacco fuori dal campo al momento dello snap	19	7	1	4
32	Offensive player illegally in motion at the snap	Motion illegale	20	7	1	4
33	Illegal formation	Formazione illegale	19	7	1	4
34	Illegal formation due to numbering exception	Formazione illegale dovuta ad eccezione sulla regola della numerazione	19	7	1	4
35	Illegal shift	Shift illegale	20	7	1	4

IND	PERDITA DI CINQUE YARD <i>continua</i>		O	R	S	A
36	Interference with opponent or ball	Interferenza con la palla prima che questa venga mossa o sia effettuato uno snap	18	7	1	5
37	Defensive player charging unabated toward a back	Giocatore della difesa che attraversa la neutral zone e continua la sua carica verso un qualsiasi back	18	7	1	5
38	Abrupt defensive actions	Azioni veloci, improvvisi o esagerate da parte di un difensore	21	7	1	5
39	Offside (defense)	Offside (difesa)	18	7	1	5
40	Defensive player out of bounds at snap	Giocatori della difesa fuori dal campo al momento dello snap	19	7	1	5
41	Illegally handing ball forward (also loss of down)	Consegnare illegalmente la palla in avanti (anche perdita del down)	35*	7	1	6
42	Planned loose ball play (also loss of down)	Palla Lasciata Intenzionalmente Libera (anche perdita del down)	19*	7	1	7
43	Intentionally throwing backward pass out of bounds (also loss of down)	Lanciare illegalmente la palla all'indietro fuori dal campo (per conservare tempo) (anche perdita del down)	35*	7	2	1
44	Player on line of scrimmage receiving snap	Snap ricevuto da un uomo di linea d'attacco	19	7	2	3
45	Illegal forward pass by Team A (also loss of down)	Lancio illegale in avanti da parte della Squadra A (anche perdita del down)	35*	7	3	2
46	Ineligible receiver downfield	Ricevitore ineleggibile a fondo campo	37	7	3	10
47	Forward pass illegally touched (also loss of down)	Tocco illegale di un lancio in avanti (anche perdita del down)	16	7	3	11
48	Running into kicker or holder	Running into the kicker o into the holder	30	9	1	16
49	Game administration interference (also 15 yards)	Interferenza con l'amministrazione della partita (anche 15 yard)	21,29	9	2	5
50	Interlocked interference or helping ball carrier	Interferire per o aiutare il portatore di palla	44	9	3	2
<b>PERDITA DI DIECI YARD</b>						
1	Home team delay	Ritardo dell'inizio di un tempo da parte della squadra di casa	21	3	4	1
2	Illegal block by fair catch signaller	Blocco illegale da parte di un giocatore che ha fatto un segnale di fair catch	40	6	5	4
3	Illegal use of hands or arms (offense)	Uso illegale delle mani (attacco)	42	9	3	3
4	Holding or obstruction (offense)	Holding o ostruzione (attacco)	42	9	3	3
5	Locked hands	Mani illegalmente congiunte insieme	42	9	3	3
6	Illegal use of hands (defense) (first down)	Uso illegale delle mani (difesa) (anche primo down)	42	9	3	4
7	Holding or obstruction (defense) (first down)	Holding o ostruzione (difesa) (anche primo down)	42	9	3	4
8	Illegal block in the back (offense)	Blocco illegale nella schiena (attacco)	43	9	3	5
9	Illegally batting loose ball (also loss of down)	Battere illegalmente una palla libera (anche perdita del down)	31*	9	4	1

IND	PERDITA DI DIECI YARD <i>continua</i>		O	R	S	A
10	Illegally batting a backward pass	Battere illegalmente un lancio all'indietro in volo	31	9	4	2
11	Batting a ball in possession by player in possession	Battere illegalmente una palla in possesso di un giocatore	31	9	4	3
12	Illegally kicking ball (also loss of down)	Calciare illegalmente una palla (anche perdita del down)	31*	9	4	4
<b>PERDITA DI QUINDICI YARD</b>						
1	Marking ball	Segnare i palloni	27	1	3	3
2	Numbers changed (also disqualification)	Cambiare i numeri di maglia senza segnalarlo al Referee (anche espulsione)	27	1	4	2
3	Improper colours	Maglie con colori in violazione alle regole	27	1	4	5
4	Illegal signal devices (also disqualification)	Attrezzature di comunicazione illegali (anche espulsione)	27,47	1	4	10
5	Illegal signal devices (also disqualification)	Attrezzature di comunicazione illegali (anche espulsione)	27,47	1	4	13
6	Team not ready to play at start of either half	Squadre non pronte ad iniziare all'inizio di un tempo	21	3	4	1
7	Rapid substitution to opponent's disadvantage	Sostituzioni rapide a svantaggio dell'avversario	27	3	5	2
8	Blocking a free kicker	Blocco illegale sul kicker di un free kick	40	6	1	9
9	Illegal wedge	Illegal wedge Formation	27	6	1	10
10	Interference with opportunity to catch kick	Interferenza con l'opportunità di ricevere un calcio	33	6	4	1
11	Tackling or blocking fair catcher	Placcare o bloccare un giocatore che ha fatto un segnale valido di fair catch	38	6	5	5
12	Offensive pass interference	Offensive pass interference	33	7	3	8
13	Defensive pass interference (first down)	Defensive pass interference (anche primo down automatico)	33	7	3	8
14	Personal foul (first down)	Falli personali (anche primo down automatico)	38	9	1	0
15	Striking an opponent (first down)	Colpire un avversario (anche primo down automatico)	38	9	1	2
16	Tripping (first down)	Tripping (anche primo down automatico)	46	9	1	2
17	Targeting/forcible contact with crown of helmet (first down) (also disqualification)	Targeting e colpire violentemente ("forcible contact") con il crown of the helmet (anche espulsione automatica) (anche primo down automatico)	24,38,47	9	1	3
18	Forcible contact to head/neck area of a defenseless player (first down) (also disqualification)	Targeting e colpire violentemente ("forcible contact") nella zona della testa o del collo di un giocatore indifeso (anche espulsione automatica) (anche primo down automatico)	24,38,47	9	1	4
19	Clipping (first down)	Clipping (anche primo down automatico)	39	9	1	5
20	Blocking below the waist (first down)	Blocco illegale sotto la cintura (anche primo down automatico)	40	9	1	6

IND	PERDITA DI QUINDICI YARD continua		O	R	S	A
21	Late hit (first down)	Colpo in ritardo (anche primo down automatico)	38	9	1	7
22	Action out of bounds (first down)	Azioni fuori dal campo (anche primo down automatico)	38	9	1	7
23	Helmet/face mask fouls (first down)	Falli sul casco e sul facemask (anche primo down automatico)	38,45	9	1	8
24	Roughing the passer (first down)	Roughing the passer (anche primo down automatico)	34	9	1	9
25	Chop blocking (first down)	Chop block (anche primo down automatico)	41	9	1	10
26	Leverage/Leaping (first down)	fare leva/Saltare e Atterrare (anche primo down automatico)	38	9	1	11
27	Defensive restrictions	Restrizioni per i giocatori della difesa	27	9	1	11
28	Fouling an opponent obviously out of the play (first down)	Contatto con un avversario chiaramente fuori dal gioco (anche primo down automatico)	38	9	1	12
29	Hurdling (first down)	Hurdling (anche primo down automatico)	38	9	1	13
30	Illegal contact against the snapper (first down)	Contatto illegale contro lo snapper (anche primo down automatico)	38	9	1	14
31	Horse collar tackle (first down)	Horse collar tackle (anche primo down automatico)	25, 38	9	1	15
32	Roughing kicker or holder (first down)	Roughing into the kicker o into the holder (anche primo down automatico)	30, 38	9	1	16
33	Simulating roughed or run into	Simulazione di aver subito un roughing into o un running into	27	9	1	16
34	Blocking a free kicker	Blocco illegale sul kicker di un free kick	40	9	1	16
35	Continued participation without a helmet (first down)	Continuare a Partecipare al Gioco Senza Casco (anche primo down automatico)	38	9	1	17
36	Blind-side block (first down)	Blind-side block (anche primo down automatico)	38	9	1	18
37	Unsportsmanlike conduct (first down)	Comportamento antisportivo (anche primo down automatico)	27	9	2	1
38	Obscene or vulgar language	Linguaggio volgare o osceno	27	9	2	1
39	Persons illegally on the field	Personale illegalmente in campo	27	9	2	1
40	Engendering ill will	Provocare una reazione	27	9	2	1
41	Player not returning ball to official	Giocatore che non restituisce la palla agli arbitri	27	9	2	1
42	Persons leaving Team Area	Personale che lascia la Team Area	27	9	2	1
43	Noise by persons subject to the rules	Eccessivo rumore da parte di persone soggette alle regole	27	9	2	1
44	Concealing the ball	Nascondere la palla	27	9	2	2
45	Simulated replacements or substitutions	Simulare ricambi o sostituzioni	27	9	2	2
46	Equipment to confuse opponents	Utilizzo di equipaggiamento per confondere un avversario	27	9	2	2
47	Unusual action or verbiage to confuse opponents	Azione o parola inusuale per confondere un avversario	27	9	2	2

IND	PERDITA DI QUINDICI YARD continua		O	R	S	A
48	Simulating injury to confuse opponents or officials	Simulare un infortunio per confondere un avversario o arbitro	27	9	2	2
49	More than one player with same number	Più di un giocatore con lo stesso numero	27	9	2	2
50	Intentionally contacting an official (also disqualification)	Colpire intenzionalmente un arbitro (anche espulsione)	27,47	9	2	4
51	Game administration interference (also 15 yards)	Interferenza con l'amministrazione della partita (anche 15 yard)	27, 29	9	2	5
52	Physical interference with an official	Interferire fisicamente con un arbitro	27	9	2	5
53	Fighting (first down) (also disqualification)	Rissa (anche primo down automatico) (anche espulsione)	27,38,47	9	5	1
<b>PERDITA DI MEZZA DISTANZA DALLA GOAL LINE</b>						
1	If distance penalty exceeds half the distance (except on defensive pass interference)	Se la distanza della penalità eccede metà della distanza tra il punto di applicazione e la Goal Line (ad eccezione del Pass Interference)	-	10	2	6
<b>PALLA ALLA SQUADRA CHE HA SUBITO IL FALLO SUL PUNTO DEL FALLO</b>						
1	Defensive pass interference (if less than a 15-yard penalty) (first down)	Defensive pass interference (se la penalità è minore di 15 yard) (anche primo down automatico)	33	7	3	8
<b>TIMEOUT CARICATO PER VIOLAZIONE</b>						
1	Illegal jersey numbers	Numeri della maglia con caratteristiche illegali	27	1	4	5
2	Not wearing mandatory equipment	Non indossare l'equipaggiamento obbligatorio	23	1	4	8
3	Wearing illegal equipment	Indossare equipaggiamento illegale	23	1	4	8
4	Head coach's conference	Head coach's conference	21	3	3	4
5	Player presents as injured after ball is spotted	Giocatore che manifesta un infortunio dopo che la palla è stata posizionata	3	3	3	6
6	Head coach's review	Head coach's challenge * <b>*NON VALIDA NELLE GARE FIDAF</b>	21	12	2	1
<b>VIOLAZIONE</b>						
1	Illegal touching of free kick by kicking team	Tocco illegale di un free kick da parte del kicking team	16	6	1	3
2	Illegal touching of scrimmage kick by kicking team	Tocco illegale di uno scrimmage kick da parte del kicking team	16	6	3	2
3	Scrimmage-kick-batting exception	Eccezione alla regola del batting sugli scrimmage kick	16	6	3	11
<b>ESPULSIONE</b>						
1	Prohibited signal devices	Attrezzature di comunicazione illegali	47	1	4	10
2	Prohibited signal devices	Attrezzature di comunicazione illegali	47	1	4	13
3	Flagrant fouls	Falli flagrant	47	9	1	1

IND	ESPULSIONE continua		O	R	S	A
4	Targeting/forcible contact with crown of helmet	Targeting e colpire violentemente ("forcible contact") con il crown of the helmet	38	9	1	3
5	Forcible contact to head/neck area of a defenseless player	Targeting e colpire violentemente ("forcible contact") nella zona della testa o del collo di un giocatore indifeso	38	9	1	4
6	Two unsportsmanlike fouls	Due falli di comportamento antisportivo	47	9	2	1
7	Contacting an official	Colpire intenzionalmente un arbitro	47	9	2	4
8	Fighting	Rissa	47	9	5	1
<b>PRIMO DOWN AUTOMATICO (FALLI DELLA DIFESA)</b>						
1	Defensive pass interference	Defensive pass interference	33	7	3	8
2	Defensive pass interference (if less than a 15-yard penalty)	Defensive pass interference (se la penalità è minore di 15 yard)	33	7	3	8
3	Personal foul	Fallo personale	38	9	1	0
4	Striking an opponent	Colpire un avversario	38	9	1	2
5	Tripping	Tripping	46	9	1	2
6	Targeting/forcible contact with crown of helmet (also disqualification)	Targeting e colpire violentemente ("forcible contact") con il crown of the helmet (anche espulsione automatica)	24,38,47	9	1	3
7	Forcible contact to head/neck area of a defenseless player (also disqualification)	Targeting e colpire violentemente ("forcible contact") nella zona della testa o del collo di un giocatore indifeso (anche espulsione automatica)	24,38,47	9	1	4
8	Clipping	Clipping	39	9	1	5
9	Blocking below the waist	Blocco illegale sotto la cintura	40	9	1	6
10	Late hit	Colpo in ritardo	38	9	1	7
11	Action out of bounds	Azioni fuori dal campo	38	9	1	7
12	Helmet/face mask fouls	Falli sul casco e facemask	38,45	9	1	8
13	Roughing the passer	Roughing the passer	34	9	1	9
14	Chop blocking	Chop block	41	9	1	10
15	Leverage/Leaping	fare leva/Saltare e Atterrare	38	9	1	11
16	Fouling an opponent obviously out of the play	Contatto con un avversario chiaramente fuori dal gioco	38	9	1	12
17	Hurdling	Hurdling	38	9	1	13
18	Illegal contact against the snapper	Contatto illegale contro lo snapper	38	9	1	14
19	Horse collar tackle	Horse collar tackle	38,31	9	1	15
20	Roughing kicker or holder	Roughing into the kicker o into the holder	38,30	9	1	16
21	Continued participation without a helmet	Continuare a partecipare al gioco senza casco	38	9	1	17
22	Blind-side block	Blind-side block	38	9	1	18
23	Unsportsmanlike conduct	Comportamento antisportivo	27	9	2	1
24	Illegal use of hands (defense)	Uso illegale delle mani	42	9	3	4
25	Holding or obstruction (defense)	Holding od ostruzione (difesa)	38	9	3	4
26	Fighting (also disqualification)	Rissa (anche espulsione)	27,38,47	9	5	1

**A DISCREZIONE DEL REFEREE**

1	Penalità per atti scorretti	-	9	2	3
---	-----------------------------	---	---	---	---

**REGOLE "QUANDO IN DUBBIO"**

1	Il blocco è sotto la cintura	-	2	3	2
2	È un blocco illegale nella schiena	-	2	3	4
3	La presa, il recupero o l'intercetto non è stato completato	-	2	4	3
4	La palla è stata accidentalmente toccata piuttosto che sia stato effettuato un batting	-	2	11	3
5	Il calcio o il lancio in avanti non è stato toccato	-	2	11	4
6	La palla è stata calciata accidentalmente (o toccata)	-	2	16	1
7	È un lancio in avanti piuttosto che all'indietro	-	2	19	2
8	È un lancio in avanti piuttosto che un fumble	-	2	19	2
9	Il lancio in avanti è prendibile	-	2	19	4
10	Il giocatore è indifeso	-	2	27	14
11	Fermare il tempo per giocatore infortunato	-	3	3	5
12	Il massimo avanzamento è stato fermato	-	4	1	3
13	È Kick Catch Interference	-	6	4	1
14	Il lancio in avanti è prendibile	-	7	3	8
15	È un touchback piuttosto che una safety	-	8	5	1
16	La facemask (qualsiasi apertura del casco) è stata torta, girata o tirata	-	9	1	8
17	È roughing into the kicker piuttosto che running into	-	9	1	16

## Sommaro dei codici delle penalità

In ordine alfabetico per codice:

<b>Codice</b>	<b>Foul</b>	<b>Fallo</b>
APS	Altering playing surface	Alterare la superficie di gioco
ATR	Assisting the runner	Aiuto al portatore di palla
BAT	Illegal batting	Batting illegale
DEH	Holding, defense	Holding, difesa
DOD	Delay of game, defense	Ritardo di gioco, difesa
DOF	Offside, defense	Offside, difesa
DOG	Delay of game, offense	Ritardo di gioco, attacco
DPI	Pass interference, defense	Pass interference, difesa
DSH	Delay of game, start of half	Ritardo di gioco, inizio del primo/secondo tempo
DSQ	Disqualification	Espulsione
ENC	Encroachment (offense)	Encroachment (attacco)
FGT	Fighting	Rissa
FST	False start	Falsa partenza
IBB	Illegal block in the back	Blocco illegale nella schiena
IBK	Illegal block during kick	Blocco illegale durante un calcio
IBP	Illegal backward pass	Lancio illegale all'indietro
IDP	Ineligible downfield on pass	Giocatore ineleggibile a fondo campo su un gioco di lancio
IFD	Illegal formation	Formazione illegale
IFH	Illegal forward handing	Handoff illegale in avanti
IFK	Illegal free kick formation	Formazione illegale su un free kick
IFP	Illegal forward pass	Lancio illegale in avanti
IKB	Illegally kicking ball	Calciare Illegalmente una Palla
ILF	Illegal formation	Formazione illegale
ILM	Illegal motion	Motion illegale
ILP	Illegal participation	Partecipazione illegale
ING	Intentional grounding	Intentional grounding
IPN	Improper numbering	Numerazione inappropriata
IPR	Illegal procedure	Procedura illegale
ISH	Illegal shift	Shift illegale
ISP	Illegal snap	Snap illegale
ITP	Illegal touching of a forward pass	Tocco illegale di un lancio in avanti
IUH	Illegal use of hands	Uso illegale delle mani
IWK	Illegal wedge on kickoff	Wedge illegale su un kickoff
KCI	Kick-catch interference	Kick-catch interference
KOB	Free kick out of bounds	Free kick fuori dal campo
OBK	Out of bounds during kick	Fuori campo durante un calcio
OFH	Holding, offense	Holding, attacco
OFK	Offside, free kick	Offside, durante un free kick
OPI	Pass interference, offense	Pass interference, attacco
PF/BBW	Personal foul, blocking below the waist	Fallo personale, bloccare sotto la cintura

<b>Codice</b>	<b>Foul</b>	<b>Fallo</b>
PF/BOB	Personal foul, blocking out of bounds	Fallo personale, bloccare fuori dal campo
PF-BSB	Personal foul, blind-side block	Fallo personale, blocco dal lato cieco
PF/CHB	Personal foul, chop block	Fallo personale, chop block
PF/CLP	Personal foul, clipping	Fallo personale, clipping
PF/FMM	Personal foul, face mask	Fallo personale, face mask
PF/HCT	Personal foul, horse collar tackle	Fallo personale, horse collar tackle
PF/HDR	Personal foul, hit on defenseless receiver	Fallo personale, colpo su un giocatore indifeso
PF/HTF	Personal foul, hands to the face	Fallo personale, mani sulla faccia
PF/HUR	Personal foul, hurdling	Fallo personale, hurdling
PF/ICS	Personal foul, illegal contact with snapper	Fallo personale, contatto illegale sullo snapper
PF/LEA	Personal foul, leaping	Fallo personale, saltare e atterrare
PF/LHP	Personal foul, late hit/piling on	Fallo personale, colpo il ritardo, piling on
PF/LTO	Personal foul, late hit out of bounds	Fallo personale, colpo in ritardo fuori dal campo
PF/OTH	Personal foul, other	Fallo personale, altro
PF/RFK	Personal foul, roughing free kicker	Fallo personale, roughing the kicker
PF/RTH	Personal foul, roughing the holder	Fallo personale, roughing the holder
PF/RTK	Personal foul, roughing the kicker	Fallo personale, roughing the kicker
PF/RTP	Personal foul, roughing the passer	Fallo personale, roughing the passer
PF/SKE	Personal foul, striking/kneeing/elbowing	Fallo personale, colpire, colpire con il ginocchio, colpire con i gomiti
PF/TGB	Personal foul, targeting (both Rules 9-1-3 and 4)	Fallo personale, targeting (sia per la regola 9-1-3 che per la 9-1-4)
PF-TGC	Personal foul, targeting (crown of helmet)	Fallo personale, targeting con crown of helmet
PF-TGD	Personal foul, targeting (defenceless player)	Fallo personale, targeting contro giocatore indifeso
RNH	Running into the holder	Running into the holder
RNK	Running into the kicker	Running into the kicker
SLI	Sideline interference, 5 yards	Sideline interference, 5 yard
SLM	Sideline interference, 15 yards	Sideline interference, 15 yard
SLW	Sideline interference, warning	Sideline interference, avviso
SUB	Illegal substitution	Sostituzione illegale
UC-2PN	Unsportsmanlike conduct, two players with same number	Comportamento antisportivo, 2 giocatori con lo stesso numero
UC/ABL	Unsportsmanlike conduct, abusive language	Comportamento antisportivo, linguaggio intimidatorio, osceno o ingiurioso
UC/BCH	Unsportsmanlike conduct, bench	Comportamento antisportivo, panchina
UC-DBS	Unsportsmanlike conduct, dead ball shoving	Comportamento antisportivo, spingere a palla morta
UC/DEA	Unsportsmanlike conduct, delayed/excessive act	Comportamento antisportivo, atti ritardati/eccessivi
UC/FCO	Forcibly contacting an official	Colpire intenzionalmente un arbitro
UC/RHT	Unsportsmanlike conduct, removal of helmet	Comportamento antisportivo, giocatore che si toglie il casco
UC/SBR	Unsportsmanlike conduct, simulating being roughed	Comportamento antisportivo, simulare un fallo di roughing
UC/STB	Unsportsmanlike conduct, spiking/throwing ball	Comportamento antisportivo, spiking o gettare via la palla
UC/TAU	Unsportsmanlike conduct, taunting/baiting	Comportamento antisportivo, prendere in giro o provocare una reazione

<b>Codice</b>	<b>Foul</b>	<b>Fallo</b>
UC/UNS	Unsportsmanlike conduct, other	Comportamento antisportivo, altri
UFA	Unfair acts	Atti scorretti
UFT	Unfair tactics	Tattiche scorrette

Il Codice PF-BTH è stato eliminato (dal 2026) in favore dei tre codici PF-TG\*

In ordine alfabetico per fallo:

<b>Codice</b>	<b>Foul</b>	<b>Fallo</b>
ATR	Assisting the runner	Aiuto al portatore di palla
APS	Altering playing surface	Alterare la superficie di gioco
UFA	Unfair acts	Atti scorretti
BAT	Illegal batting	Batting illegale
IBB	Illegal block in the back	Blocco illegale nella schiena
IKB	Illegally kicking ball	Calciare illegalmente una Palla
UC/FCO	Forcibly contacting an official	Colpire intenzionalmente un arbitro
UC/UNS	Unsportsmanlike conduct, other	Comportamento antisportivo, altri
UC/DEA	Unsportsmanlike conduct, delayed/excessive act	Comportamento antisportivo, atti ritardati/eccessivi
UC/RHT	Unsportsmanlike conduct, removal of helmet	Comportamento antisportivo, giocatore che si toglie il casco
UC/ABL	Unsportsmanlike conduct, abusive language	Comportamento antisportivo, linguaggio intimidatorio, osceno o ingiurioso
UC/BCH	Unsportsmanlike conduct, bench	Comportamento antisportivo, panchina
UC/TAU	Unsportsmanlike conduct, taunting/baiting	Comportamento antisportivo, prendere in giro o provocare una reazione
UC/SBR	Unsportsmanlike conduct, simulating being roughed	Comportamento antisportivo, simulare un fallo di roughing
UC/STB	Unsportsmanlike conduct, spiking/throwing ball	Comportamento antisportivo, spiking o gettare via la palla
UC/2PN	Unsportsmanlikeconduct, two players with same number	Comportamento antisportivo, due giocatori con lo stesso numero
ENC	Encroachment (offense)	Encroachment (attacco)
DSQ	Disqualification	Espulsione
PF/OTH	Personal foul, other	Fallo personale, altro
PF/BOB	Personal foul, blocking out of bounds	Fallo personale, bloccare fuori dal campo
PF/BBW	Personal foul, blocking below the waist	Fallo personale, bloccare sotto la cintura
PF/CHB	Personal foul, chop block	Fallo personale, chop block
PF/CLP	Personal foul, clipping	Fallo personale, clipping
PF/SKE	Personal foul, striking/kneeing/elbowing	Fallo personale, colpire, colpire con il ginocchio, colpire con i gomiti
PF/LHP	Personal foul, late hit/piling on	Fallo personale, colpo il ritardo, piling on
PF/LTO	Personal foul, late hit out of bounds	Fallo personale, colpo in ritardo fuori dal campo
PF/HDR	Personal foul, hit on defenseless receiver	Fallo personale, colpo su un giocatore indifeso
PF/ICS	Personal foul, illegal contact with snapper	Fallo personale, contatto illegale sullo snapper
PF/FMM	Personal foul, face mask	Fallo personale, face mask

<b>Codice</b>	<b>Foul</b>	<b>Fallo</b>
PF/LEV	Personal foul, leverage	Fallo personale, fare leva
PF/HCT	Personal foul, horse collar tackle	Fallo personale, horse collar tackle
PF/HUR	Personal foul, hurdling	Fallo personale, hurdling
PF/HTF	Personal foul, hands to the face	Fallo personale, mani sulla faccia
PF/RTH	Personal foul, roughing the holder	Fallo personale, roughing the holder
PF/RFK	Personal foul, roughing free kicker	Fallo personale, roughing the kicker
PF/RTK	Personal foul, roughing the kicker	Fallo personale, roughing the kicker
PF/RTP	Personal foul, roughing the passer	Fallo personale, roughing the passer
PF/LEA	Personal foul, leaping	Fallo personale, saltare e atterrare
PF/TGB	Personal foul, targeting (both Rules 9-1-3 and 4)	Fallo personale, targeting (sia per la regola 9-1-3 che per la 9-1-4)
PF-TGC	Personal foul, targeting (crown of helmet)	Fallo personale, targeting con crown of helmet
PF-TGD	Personal foul, targeting (defenceless player)	Fallo personale, targeting contro giocatore indifeso
PF/TRP	Personal foul, tripping	Fallo personale, tripping
PF/UNR	Personal foul, other unnecessary roughness	Fallo personale, violenza non necessaria
FST	False start	Falsa partenza
ILF	Illegal formation	Formazione illegale
IFK	Illegal free kick formation	Formazione illegale su un free kick
IFD	Illegal formation, defense	Formazione illegale, difesa
KOB	Free kick out of bounds	Free kick fuori dal campo
OBK	Out of bounds during kick	Fuori campo durante un calcio
IDP	Ineligible downfield on pass	Giocatore ineleggibile a fondo campo su un gioco di lancio
IFH	Illegal forward handing	Handoff illegale in avanti
OFH	Holding, offense	Holding, attacco
DEH	Holding, defense	Holding, difesa
KIK	Illegal kick	Illegal kick
ING	Intentional grounding	Intentional grounding
KCI	Kick-catch interference	Kick-catch interference
ILM	Illegal motion	Motion illegale
DOF	Offside, defense	Offside, difesa
OFK	Offside, free kick	Offside, durante un free kick
ILP	Illegal participation	Partecipazione illegale
OPI	Pass interference, offense	Pass interference, attacco
DPI	Pass interference, defense	Pass interference, difesa
IPR	Illegal procedure	Procedura illegale
IBP	Illegal backward pass	Lancio illegale all'indietro
IFP	Illegal forward pass	Lancio illegale in avanti
IJY	Illegal jerseys	Maglie illegali
IPN	Improper numbering	Numerazione inappropriata
FGT	Fighting	Rissa
DOD	Delay of game, defense	Ritardo di gioco, difesa
DOG	Delay of game, offense	Ritardo di gioco, attacco
RNH	Running into the holder	Running into the holder

<b>Codice</b>	<b>Foul</b>	<b>Fallo</b>
RNK	Running into the kicker	Running into the kicker
ISH	Illegal shift	Shift illegale
SLM	Sideline interference, 15 yards	Sideline interference, 15 yard
SLI	Sideline interference, 5 yards	Sideline interference, 5 yard
ISP	Illegal snap	Snap illegale
SUB	Illegal substitution	Sostituzione illegale
UFT	Unfair tactics	Tattiche scorrette
ITP	Illegal touching of a forward pass	Tocco illegale di un lancio in avanti
IUH	Illegal use of hands	Uso illegale delle mani
EQV	Equipment violation	Violazione sull'equipaggiamento
IWK	Illegal wedge on kickoff	Wedge illegale su un kickoff

# Segnali Arbitrali



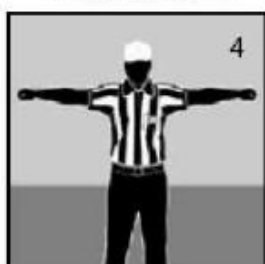
Ready for play  
\*Untimed down



Start the clock



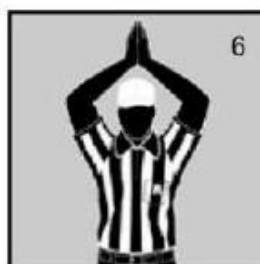
Stop the clock



TV/radio timeout



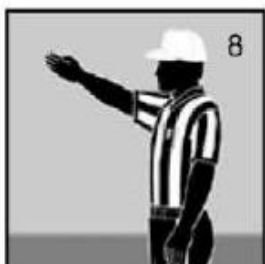
Touchdown  
Field Goal



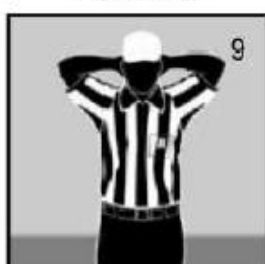
Safety



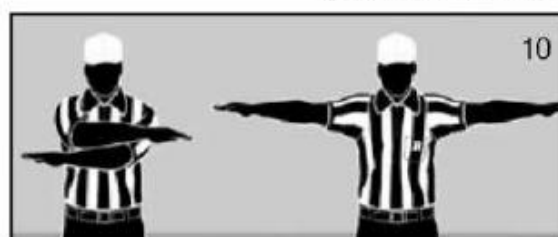
Dead-ball foul/  
touchback  
(move side to side)



First down



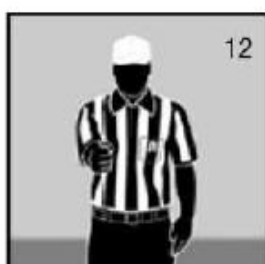
Loss of down



Incomplete pass/unsuccesful try or  
field goal/penalty declined/  
coin toss option deferred



Legal touching



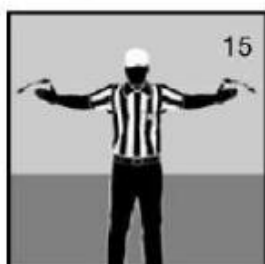
Inadvertent whistle



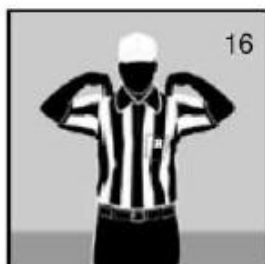
Disregard flag



End of period



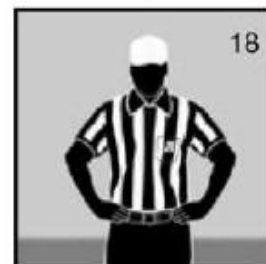
Sideline warning



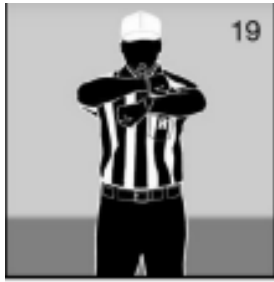
Illegal touching



Uncatchable pass



Offside B/Offside A  
or B on kickoff



19  
False start/  
Encroachment A  
Illegal formation



20  
Illegal motion (1 hand)  
Illegal shift (2 hands)



21  
Delay of game



22  
Substitution  
infraction



23  
Equipment violation



24  
Targeting



25  
Horse-collar



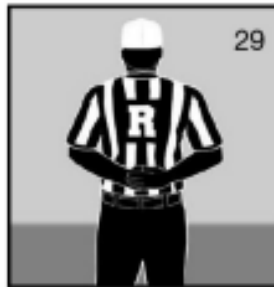
26  
Hands to the face



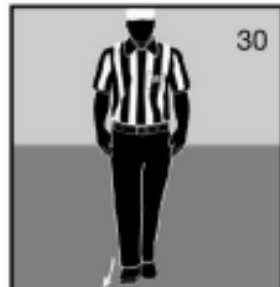
27  
Unsportsmanlike  
conduct



28  
Illegal blindside  
block



29  
Sideline interference  
Note: Face press box  
when giving signal.



30  
Running into or  
roughing the kicker  
or holder



31  
Illegal batting/kicking  
(for illegal kicking, follow  
with a point toward foot)



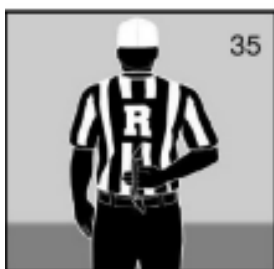
32  
Illegal fair catch



33  
Pass interference  
Kick-catching  
interference



34  
Roughing the passer



35  
Illegal pass  
Illegal forward handing  
Note: Face press box  
when giving signal.



36  
Intentional grounding



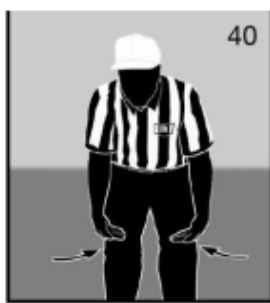
37  
Ineligible receiver  
downfield



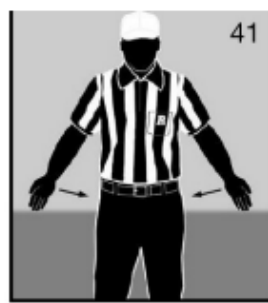
38  
Personal foul



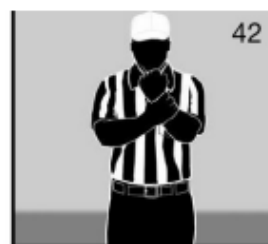
Clipping



Block below the waist  
Illegal block



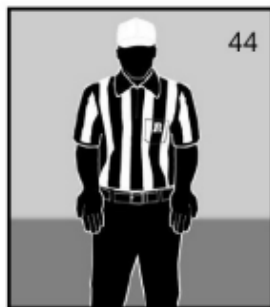
Chop block



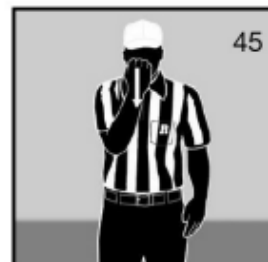
Holding  
Obstructing  
Illegal use of the hands or arms



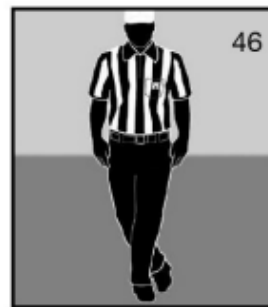
Illegal block  
in the back



Helping the runner  
Interlocked  
interference



Grasping of  
face mask or  
helmet opening



Tripping



Disqualification

## Appendice A

# Linee Guida per gli Arbitri da Seguirsi in Caso di Serio Infortunio di un Giocatore in Campo

1. Giocatori e coach devono andare e restare in panchina. Istruire giocatori e coach a seguire queste direttive. Assicurare sempre un'adeguata visibilità tra gli staff medici e il personale d'emergenza disponibile.
2. Tentare di separare i giocatori a una significativa distanza dal/i giocatore/i infortunato/i.
3. Non permettere a un giocatore di rigirare l'infortunato.
4. Non permettere ai giocatori di assistere un compagno di squadra che giace a terra; ad esempio, togliendogli il casco o la mentoniera, o tentando di aiutarlo a respirare sollevandolo per la vita.
5. Se si crea una pila di giocatori, non permettere che qualcuno possa tirare fuori dal mucchio un compagno di squadra o un avversario infortunato.
6. Una volta che lo staff medico comincia a prestare assistenza all'infortunato, tutti i componenti della crew arbitrale devono controllare l'ambiente di gioco nel suo insieme e il personale delle squadre, nonché permettere allo staff medico di compiere il proprio lavoro senza interruzioni o interferenze.
7. Giocatori e coach devono essere adeguatamente controllati per evitare che richiedano o impongano servizi medici ai preparatori atletici o ai fisioterapisti, oppure che dedichino il loro tempo a compiere tali servizi.

Nota: Gli arbitri dovrebbero avere una ragionevole conoscenza sull'ubicazione dell'equipaggiamento del personale di emergenza, in tutti gli stadi.

(La Rules Committee esprime il suo apprezzamento alla National Football League per lo sviluppo di queste linee guida.)

## Appendice B

# Linee Guida per gli Arbitri e per gli Organizzatori della Partita da Seguirsi in Caso di Fulmini

*Lo scopo di questa appendice è di fornire informazioni a coloro che sono responsabili di prendere la decisione di sospendere e riprendere una partita in caso di fulmini.*

I fulmini sono il più costante e significativo pericolo meteorologico che può interferire con gli sport all'aperto. Mentre la probabilità di venire colpito da un fulmine è bassa, le possibilità aumentano significativamente quando una tempesta è vicina e non si seguono adeguate misure di sicurezza.

Educazione e prevenzione sono le chiavi per la sicurezza contro i fulmini. Le autorità devono prendere le precauzioni molto prima che ci sia un evento sportivo o un allenamento essendo proattivi e avendo un piano di prevenzione contro i fulmini collaudato. I seguenti passi sono raccomandati per diminuire i rischi contro i fulmini.

1. Designare una persona che tenga sotto controllo un temporale minaccioso e che prenda la decisione di sgomberare le squadre o gli individui dal campo dove si svolge l'evento. Un piano di prevenzione dai fulmini deve includere le istruzioni per i partecipanti e per gli spettatori, la definizione dei segnali di inizio e di cessato pericolo, la segnaletica appropriata e l'assegnazione di un posto sicuro per trovare rifugio dai fulmini.
2. Monitorare le previsioni del tempo locali ogni giorno prima della partita o dell'allenamento. Essere diligentemente a conoscenza di potenziali temporali che si possono formare durante le partite o gli allenamenti programmati. Le informazioni sul tempo possono essere trovate attraverso le televisioni locali, internet, **app per smartphone** o servizi meteorologici nazionali.
3. Conoscere le informazioni e gli allerta meteo, e i segnali di avvicinamento del temporale stesso come vento forte o l'oscuramento del cielo.
4. Sapere dove si trova la struttura più sicura più vicina al campo o alla zona dove si gioca, e sapere quanto tempo si impiega a raggiungerla. Una struttura o un luogo sicuro sono definiti come:
  - a. Un edificio normalmente abitato o frequentemente usato da persone, cioè, ad esempio, un edificio con un sistema idraulico o elettrico che assicuri la messa a terra della struttura. Evitare di usare le docce o i servizi idraulici ed evitare di toccare apparecchiature elettriche durante una tempesta.
  - b. In assenza di un edificio solido e frequentemente abitato, ogni veicolo con un solido tetto di metallo (non una macchina cabriolet o un golf cart) con i finestrini chiusi fornisce un certo livello di sicurezza. La struttura rigida e il tetto di metallo, non gli pneumatici di gomma, sono quelli che proteggono gli occupanti scaricando la corrente del fulmine attorno al veicolo e non attraverso gli occupanti. È importante non toccare la struttura metallica del veicolo. Alcuni organizzatori di partite affittano degli autobus che parcheggiano attorno ai campi senza struttura in muratura per usarli come ricoveri in casi di emergenza.
5. L'attenzione ai fulmini dovrebbe essere aumentata quando si avvista il primo lampo di fulmine, colpo di tuono, e/o qualsiasi altro sintomo come un aumento del vento o l'oscuramento del cielo,

non ha importanza quanto sia lontano. Questo tipo di attività dovrebbero essere trattate come allerta o come allarme per tutto il personale della partita. Esperti della sicurezza dai fulmini suggeriscono che se si sente il tuono, bisogna cominciare a prepararsi per l'evacuazione; se si vedono fulmini, prendere in considerazione una sospensione della partita per raggiungere il luogo sicuro designato.

Le seguenti linee guida contro i fulmini sono state sviluppate con l'assistenza di esperti in materia. Pianificate il vostro piano di sicurezza contro i fulmini considerando le necessità locali di sicurezza, le variabili del tempo atmosferico e le tipologie di tempesta.

- a. Come minimo, gli esperti di sicurezza contro i fulmini suggeriscono che nel momento in cui il controllore osserva che passano 30 secondi fra il fulmine e il tuono, tutte le persone devono avere già lasciato il terreno di gioco e raggiunto un luogo sicuro.
- b. Per favore tenete conto che un tuono potrebbe essere difficile da sentire se c'è un evento sportivo in corso, in particolare negli stadi con molto pubblico. Applicare il vostro piano contro i fulmini tenendo conto di questa eventualità.
- c. La presenza di un cielo blu e l'assenza di pioggia non garantiscono che il fulmine non colpirà. Almeno il 10 per cento dei fulmini cadono quando non ci sono condizioni di pioggia ed è visibile il cielo blu, specialmente per i temporali estivi. I fulmini possono colpire, e colpiscono, fino a 15 chilometri da dove cade la pioggia.
- d. Evitare di usare linee telefoniche fisse, eccetto che in casi di emergenza. Alcune persone sono morte mentre usavano la linea telefonica via cavo durante un temporale. I cellulari o i cordless sono alternative più sicure, specialmente se la persona e l'antenna sono all'interno di un posto sicuro e se sono state osservate tutte le altre precauzioni.
- e. Per riprendere la partita dopo un temporale, gli esperti consigliano di aspettare 30 minuti dopo l'ultimo tuono o l'ultimo fulmine. Se si vedono fulmini senza udire tuoni, i fulmini probabilmente sono lontani e quindi è meno probabile che costituiscano un pericolo. Di notte i fulmini sono visibili a una distanza maggiore che durante il giorno dato che le nuvole sono illuminate dai fulmini dall'interno. Questa maggiore distanza può significare che i fulmini non rappresentano più una minaccia. Di notte usare sia il suono del tuono che il lampo dei fulmini per decidere quando far partire i 30 minuti di attesa prima di far riprendere le attività.
- f. Le persone che sono colpite da un fulmine non sono caricate elettricamente. Per cui il massaggio cardiaco (CPR) è sicuro per chi lo pratica. Se possibile, la persona colpita dovrebbe essere portata in un luogo sicuro prima di iniziare il massaggio cardiaco. Persone che, dopo essere state colpite da un fulmine, presentino sintomi di arresto cardiaco o respiratorio hanno bisogno di un aiuto d'emergenza immediato. **Chiamare il numero unico di emergenza 112.** Un immediato ed efficace intervento con il massaggio cardiaco si è dimostrato efficace per la sopravvivenza delle vittime dei fulmini.

Un defibrillatore automatico esterno (AED) è diventato uno strumento comune, sicuro ed efficace per rianimare le persone in arresto cardiaco. La pianificazione di una via d'accesso rapida a un defibrillatore dovrebbe essere parte del piano di emergenza. In ogni caso, il massaggio cardiaco non va mai ritardato nell'attesa di trovare un AED.

*Nota: Addetti all'osservazione del tempo atmosferico, previsioni del tempo in tempo reale e apparecchi commerciali per la previsione del tempo sono tutti strumenti che possono essere usati come aiuto nel prendere una decisione in merito alla sospensione della partita, all'evacuazione dello stadio ed alla ripresa del gioco.*

### **Luoghi pericolosi**

I luoghi all'aperto aumentano il rischio di venire colpiti da un fulmine quando c'è un temporale nella zona. Piccoli ripari coperti non sono sicuri dai fulmini. Capanni, ripari per la pioggia, tende da

campeggio e gazebo, anche se appropriatamente messi a terra, non sono normalmente adeguati a riparare gli occupanti dal pericolo di fulmini. Sono generalmente molto insicuri e possono aumentare il rischio di essere colpiti. Altri luoghi pericolosi sono le aree connesse, o vicine, a pali della luce, torri e inferriate che possono attirare i fulmini sulle persone circostanti. Inoltre, altri luoghi pericolosi sono quelli che rendono la persona il punto più alto della zona.

*Adattamento dalle linee guida NCAA a cura di IFAF.*

## Appendice C

### Commozioni Cerebrali (Concussions)

Una commozione cerebrale è un infortunio al cervello che può essere causato da un colpo alla testa, alla faccia, al collo o in altre parti con un impulso violento trasmesso alla testa. Le commozioni cerebrali possono avvenire senza che ci siano perdita di conoscenza o altri segni evidenti. I segnali e i sintomi possono presentarsi immediatamente o evolversi col passare dei minuti o delle ore. Una seconda commozione ripetuta prima che il cervello abbia recuperato dalla precedente (ore, giorni o settimane) può rallentare la guarigione o incrementare le probabilità di avere problemi a lungo termine. In rari casi, commozioni cerebrali ripetute possono portare ad ingrossamenti del cervello, danni cerebrali permanenti ed anche alla morte.

Gli arbitri sono spesso nella posizione migliore per osservare i giocatori dopo che hanno subito un colpo alla testa o al corpo, e potrebbe essere i primi a notare la presenza dei comportamenti che indicano una commozione cerebrale. Sebbene quanto segue si concentri principalmente sui giocatori, qualsiasi partecipante può subire a commozione cerebrale e deve essere rimosso dal campo di gioco.

Chiari indicatori di commozione cerebrale includono quando un giocatore:

- appare stordito; ha uno sguardo vuoto o vitre
- appare confuso o incoerente
- non riesce a ricordare cose accadute (amnesia)
- sembra lento nel rispondere alle domande o nel seguire le indicazioni, o si distrae facilmente
- scuote la testa, afferra o stringe la testa
- inciampa, deve essere sostenuto fisicamente dai compagni di squadra o perde l'equilibrio
- si muove in modo goffo o grossolano
- mostra cambiamenti di comportamento o di personalità (ad esempio diventa più emotivo o irritabile)

Altri segni includono:

- convulsioni
- perdita di conoscenza
- disorientato; non sa dove si trova
- sdraiato immobile a terra o molto lento ad alzarsi da terra
- fuoriuscita di sangue o liquido trasparente dal naso o dalle orecchie

Un giocatore potrebbe essere sospettato di aver subito una commozione cerebrale se riferisce uno o più dei seguenti sintomi:

- mal di testa
- vertigini
- sensazione di stordimento
- perdita o offuscamento della vista, visione doppia o visione di stelle o luci lampeggianti
- si essere più emotivo o irritabile del normale
- ronzio nelle orecchie o sordità improvvisa
- sonnolenza o affaticamento
- mal di stomaco o dolore, nausea o vomito
- scarsa coordinazione

- biascicamento
- poca concentrazione

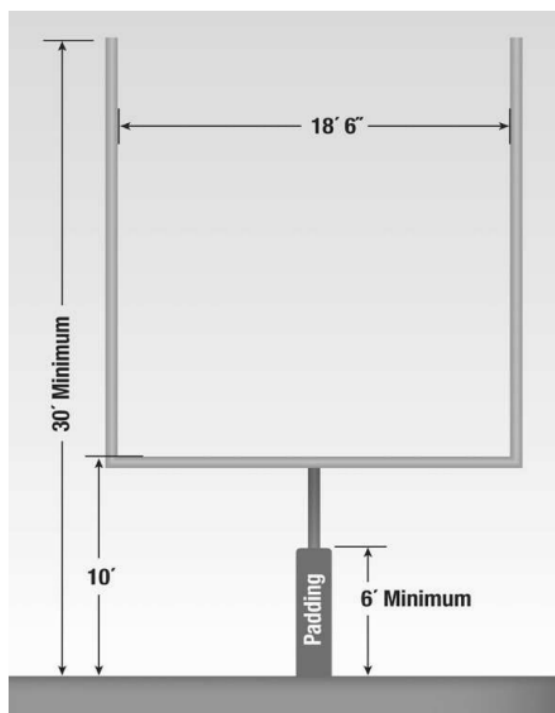
**SE SI SOSPETTA UNA COMMOZIONE CEREBRALE:**

1. Rimuovere il partecipante dal gioco. Osservare se manifesta i sintomi e gli indicatori di commozione cerebrale se il partecipante ha subito un colpo alla testa. Non consentite al partecipante di “passarci sopra”. Ogni individuo risponde alla commozione in modo diverso.
2. Assicurarsi che il partecipante sia visitato immediatamente da un sanitario professionista. Non cercate di giudicare la gravità dell'infortunio da soli. Chiamare un timeout per infortunio per assicurarsi che il partecipante venga valutato dal personale medico presente.
3. Consentire al partecipante di tornare a giocare solo con il permesso del personale medico. Permettere allo staff medico di affidarsi alle proprie capacità cliniche e ai protocolli nella valutazione del partecipante per stabilire l'appropriata gestione.
4. A meno che un operatore sanitario non abbia visitato il partecipante e abbia accertato l'assenza di commozione cerebrali, questi non potrà tornare a giocare nella stessa giornata. Partecipare senza essere stato autorizzato è un comportamento antisportivo flagrante, che richiede l'espulsione.
5. Un ulteriore recupero seguirà il protocollo di gestione della commozione cerebrale stabilito dalla vostra federazione nazionale.

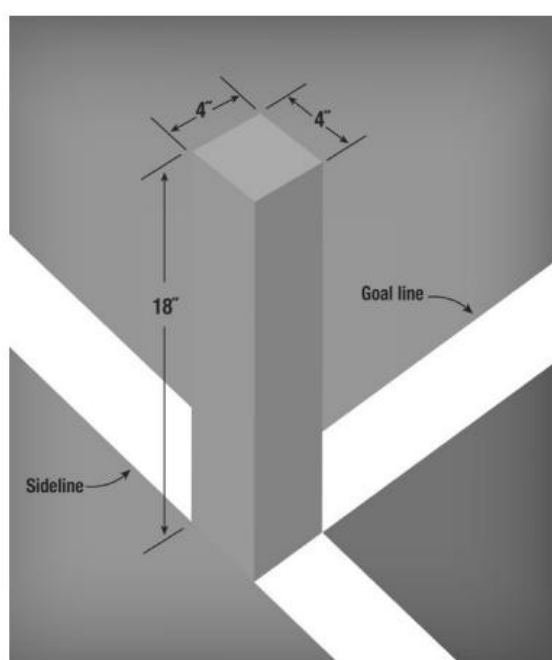
## Appendice D

### Diagrammi del Campo

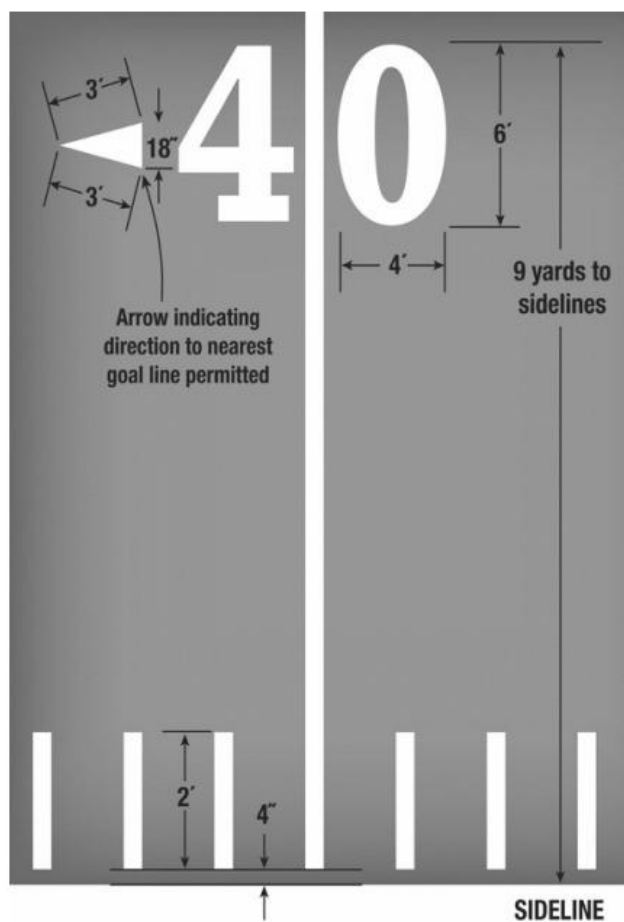
#### DETTAGLIO DELLA PORTA



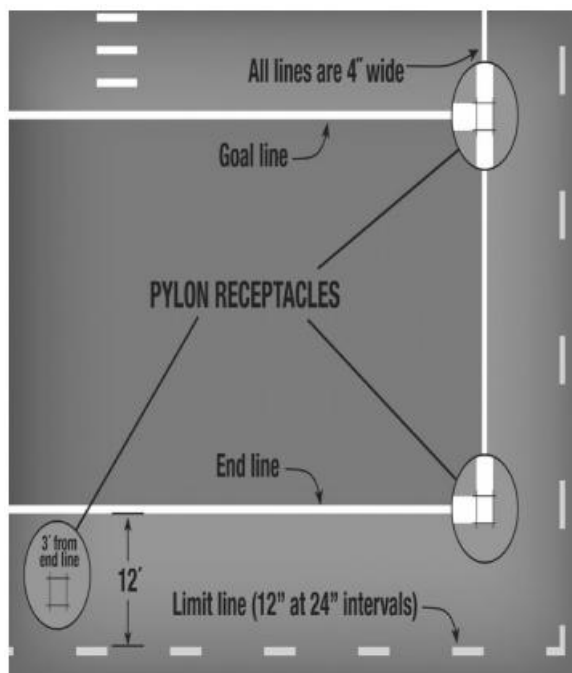
#### DETTAGLIO DEL PILONCINO



### DETTAGLIO DELLE LINEE DELLE YARD



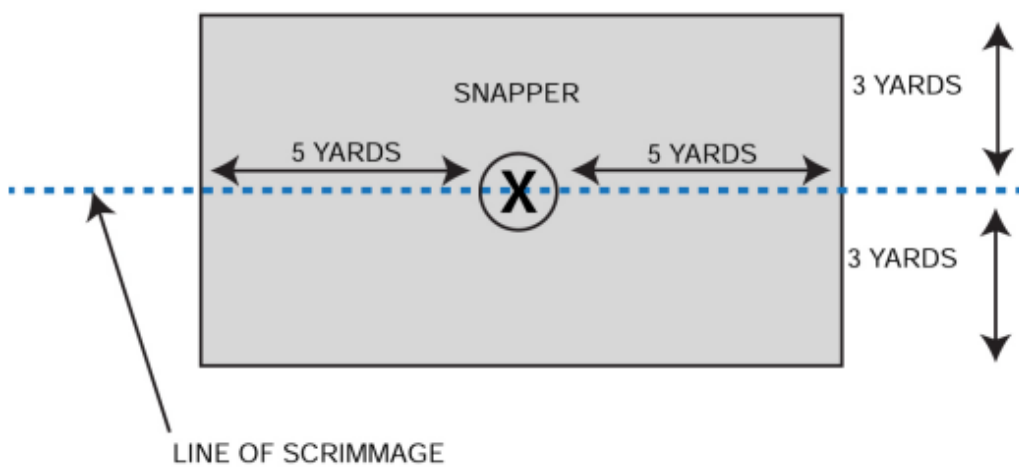
### DETTAGLIO DELLE END ZONE



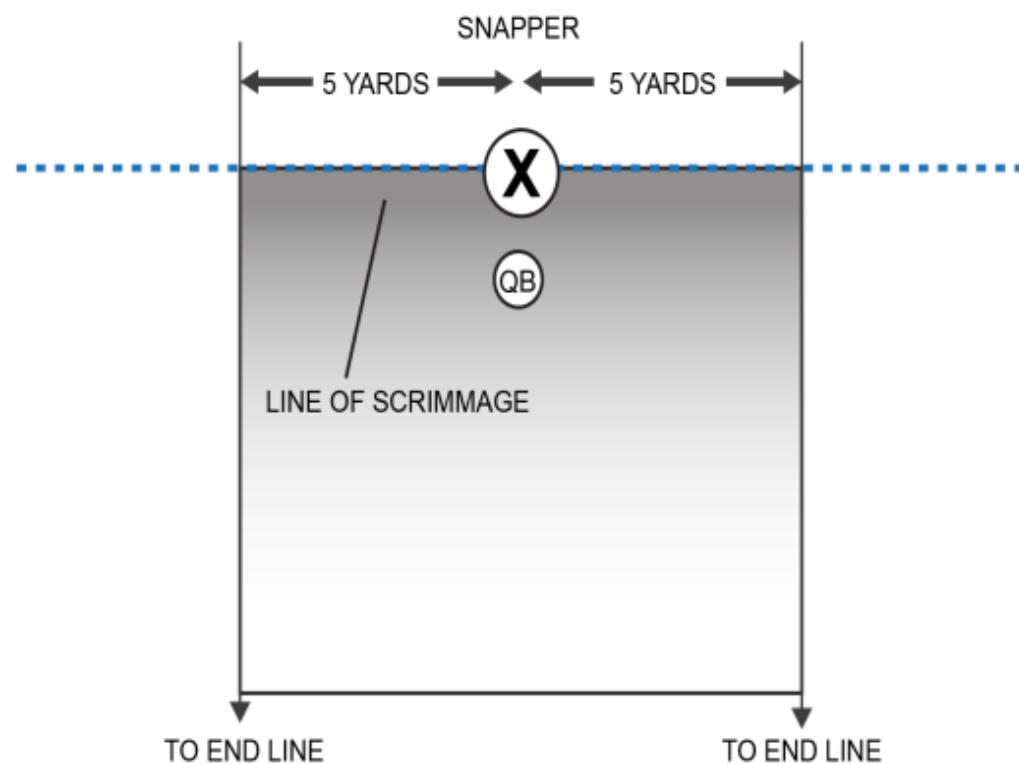
Nota importante: sebbene il diagramma sopra mostri le linee di confine a 12 piedi, le linee di confine IFAF dovrebbero normalmente essere a 18 piedi dalle sideline / end line (Regola 1-2-3-a).



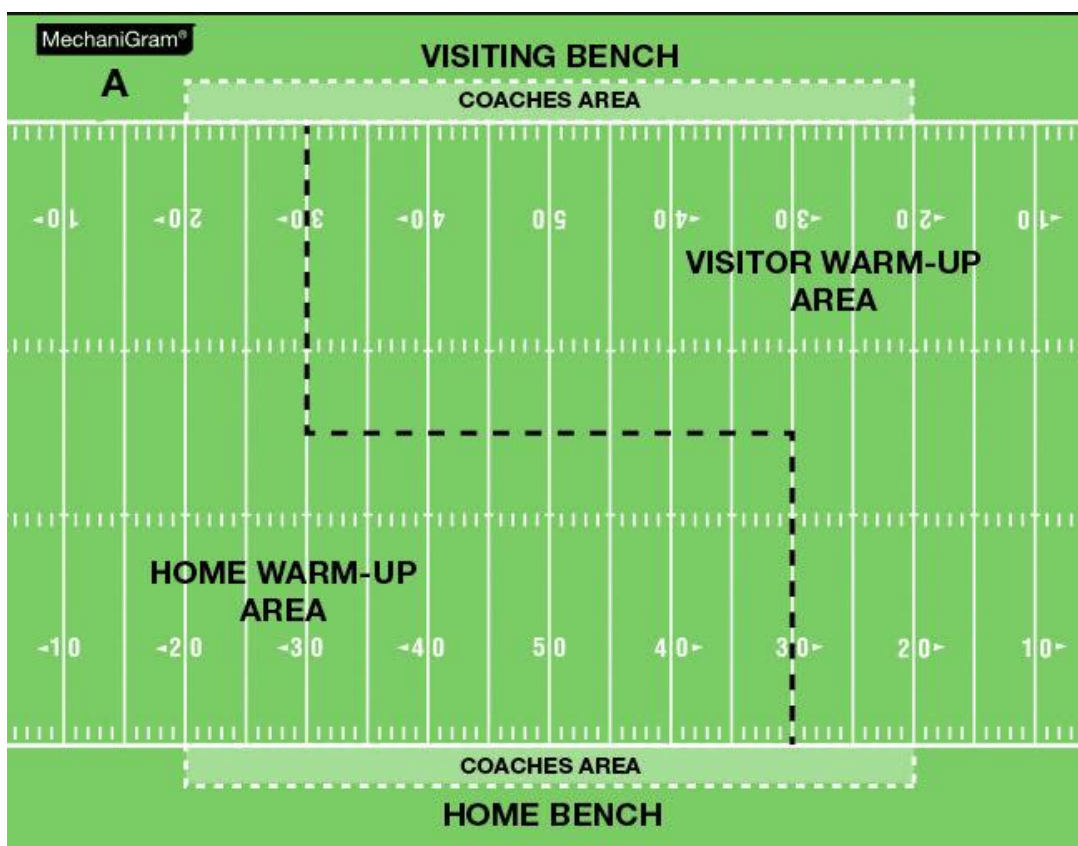
### FREE-BLOCKING ZONE



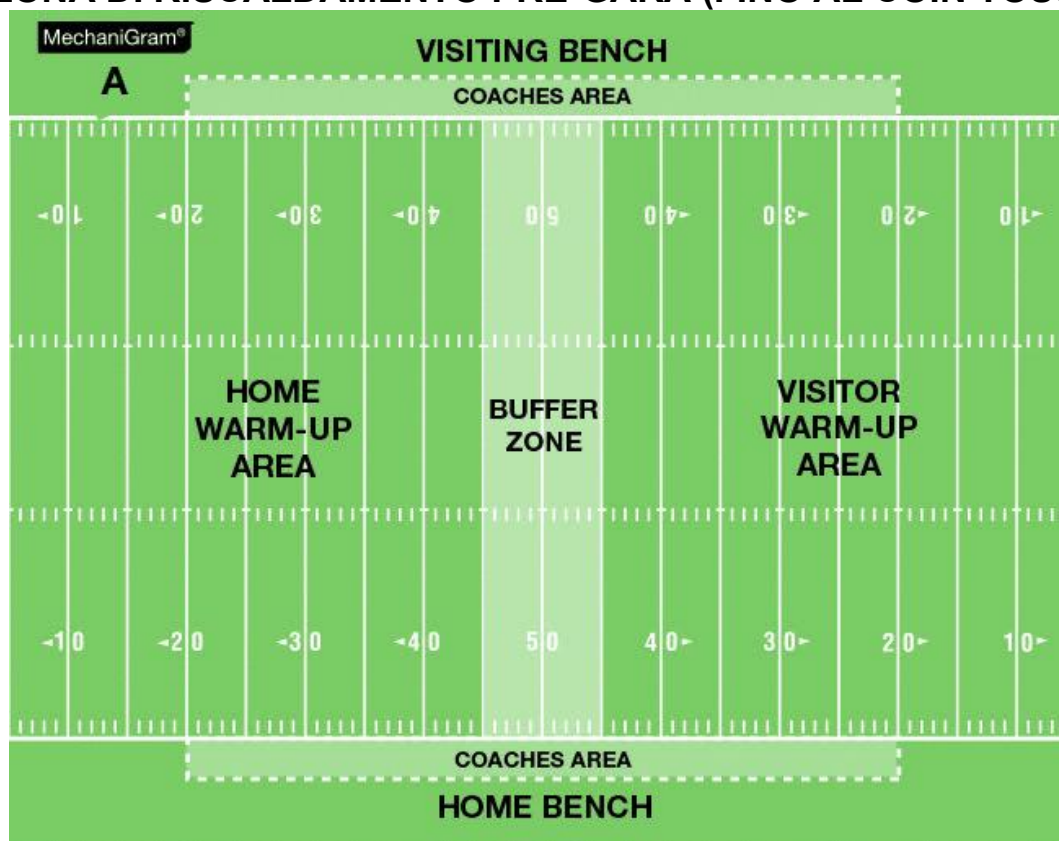
### TACKLE BOX



## ZONA DI RISCALDAMENTO PRE-GARA (CALCI)



## ZONA DI RISCALDAMENTO PRE-GARA (FINO AL COIN TOSS)



## Note per gli addetti al campo

Queste note accompagnano il diagramma del campo come un sommario dei requisiti per la segnatura del campo. **Per i dettagli completi vedere le Regole 1-2.**

1. Non esiste un campo di Football Americano in metri. Tutte le misure sono in yard, piedi e pollici.  
1 yard = 3 piedi = 36 pollici = 91.44cm  
1 piede = 12 pollici = 30.48cm  
1 pollice = 2.54cm  
1 yard = 36 pollici (91.44cm), ma può essere ridotta fino a non meno di 34.12 pollici (86.67cm) solo se necessario per far entrare un campo da 100 yard più due end zone da 10 yard all'interno della superficie di gioco disponibile. Se la lunghezza del campo viene ridotta in questo modo, allora tutte le altre lunghezze del campo devono essere ridotte in maniera analoga (tranne per la lunghezza di 2 piedi delle hash mark e la larghezza di 4 pollici delle linee)
2. Un campo di dimensioni piene è lungo 360 piedi e largo 160 piedi, e consiste in due end zone da 10 yard e venti segmenti da 5 yard. Se la lunghezza non è sufficiente può essere ridotto a 330 piedi eliminando due segmenti da 5 yard dal centro del campo (cioè la linea delle 45 yard diventa la linea di metà campo). Se assolutamente necessario, si possono risparmiare altri 18 piedi riducendo le dimensioni di entrambe le end zone al minimo consentito di 7 yard. Un campo legale non può quindi essere segnato se ci sono meno di 104 yard (312 piedi) tra i pali. **REGOLA NON VALIDA IN ITALIA: Un campo deve essere lungo almeno 80 yard, oltre alle 20 yard delle end zone, non accorciabili. Il campo deve essere ridotto al centro, con la linea delle 50 yard che dovrà essere equidistante dalle 40 yard di entrambe le metà campo.**
3. Notare che la larghezza del campo è significativamente minore di quella richiesta per sport come calcio, rugby o hockey prato ed essa non può essere alterata (ad eccezione delle riduzioni rese necessarie dall'uso delle yard IFAF)
4. Le misure sono prese dal bordo interno delle linee di confine. L'intera larghezza della goal line deve essere all'interno della end zone.
5. Le linee delle yard che attraversano il campo a intervalli di 5 yard tra le goal line (cioè NON nelle end zone) sono essenziali: sono necessarie per l'accurata misurazione della distanza di cui la palla è stata portata in avanti. Queste linee devono fermarsi a 4 pollici da ogni sideline. Solo le goal line e le end line continuano fino alla sideline.
6. Le linee delle hash mark sono segnate a 60 piedi da ogni sideline. (Nota: Alcuni diagrammi del campo le segnano a 53 piedi e 4 pollici o 70 piedi e 9 pollici dalle sideline, questi non sono corretti per le partite internazionali.) Ogni linea delle hash mark dovrà essere lunga 2 piedi (cioè da un punto a 60 piedi dalla sideline fino a un punto a 58 piedi dalla sideline) su ogni lato del campo. Le linee delle hash mark NON si segnano nelle end zone.
7. Linee lunghe 2 piedi, simili a quelle delle hash mark, dovrebbero essere segnate 4 pollici all'interno di ogni sideline (tra le goal line). Queste sono allineate con le hash mark al centro del campo, per fornire un sistema di riferimento consistente per il posizionamento della palla. Come per le linee al punto 5, queste linee devono fermarsi a 4 pollici da ogni sideline
8. Ci dovranno essere numeri o segnature a 27 piedi da ogni sideline in corrispondenza di ogni linea delle 10 yard (ma non delle linee delle 5 yard). Se sono numeri allora è il lato *superiore* di ogni numero che si troverà a 27 piedi dalla sideline. La dimensione appropriata dei numeri è 6 x 4 piedi, ma possono essere più piccoli se necessario. Se non ci fossero i numeri, una segnatura lunga 1 piede dovrebbe essere tracciata a 27 piedi dalle sideline in corrispondenza di ogni linea delle 10 yard.
9. Ci dovrebbero essere due box (adiacenti) fuori da ogni sideline, che si allargano da un punto a 20 yard da ogni goal line. Questi box saranno più corti se dal centro del campo sono stati tolti dei

segmenti, dato che i limiti esterni sono fissati in relazione alle goal line. Il *coaching box* si estende da 6 a 12 piedi fuori dalla sideline. Dai 12 piedi fino a dove lo spazio consente si trova la *Team Area*. Queste sono le zone in cui coach e sostituti devono rimanere durante il gioco.

10. Esternamente alle sideline e alle end line, dovrebbe esserci una linea tratteggiata, disegnata, se possibile, a 12 piedi dal campo di gioco. Questa linea segna il limite del campo e tutti gli spettatori, fotografi, cheerleader, ecc. dovrebbero trovarsi al suo esterno.
11. Se gli spettatori non sono confinati in un'area particolare (ad esempio: le tribune), allora per ragioni di sicurezza dovrebbe esserci una corda o qualcosa di simile che li tenga a una buona distanza dalle linee di delimitazione.
12. Per ragioni di sicurezza i pali non possono stare all'interno del campo. Devono essere sulle end line o, se ciò non è possibile, all'esterno. Se i pali non possono essere spostati, la lunghezza del campo deve essere ridotta.
13. La parte superiore della traversa dovrebbe essere a 10 piedi dal suolo. I pali dovrebbero trovarsi a una distanza di 18 piedi e 6 pollici l'uno dall'altro, misurati dal lato interno. I pali dovrebbero essere alti almeno 30 piedi. (Nota: Una porta standard da rugby che ha una traversa a 3 metri e i pali distanti 5.6 metri è accettabile.) I pali devono essere imbottiti con materiale morbido fino ad almeno a 6 piedi da terra.
14. Sono raccomandati piloncini morbidi e flessibili, con quattro lati di 4 x 4 pollici e alti almeno 18 pollici, che possono includere uno spazio di 2 pollici tra la parte inferiore del piloncino e il suolo. Dovranno essere di colore rosso o arancione e posizionati nell'angolo interno delle otto intersezioni delle sideline con le goal e le end line. I piloncini che segnano le intersezioni delle end line con le linee delle hash mark dovranno essere posizionati 3 piedi all'esterno delle end line.
15. Tutte le linee del campo dovrebbero essere larghe 4 pollici, segnate in materiale bianco non tossico (Eccezioni: le sideline e le end line possono essere più larghe di 4 pollici). Se non possibile usare il bianco, scegliere un altro colore contrastante.
16. Segnature pubblicitarie o decorative sono permesse in campo. Nelle end zone non dovranno essere segnate a meno di 4 piedi da qualsiasi linea a meno che non siano di colore contrastante. Nel campo di gioco non devono coprire nessuna linea.

## Convertitore in sistema metrico delle dimensioni del campo

La seguente tabella elenca le dimensioni del campo con le relative conversioni metriche. Le colonne 5 e 6 si riferiscono alle dimensioni minime quando si utilizzano le yard IFAF (Regola 1-2-1-a).

Dimensione	Piedi (Feet)	Yard	Metri (1 yd = 0,9144m)	Min. Yard IFAF (in 1 IFAF yard >= 0,9478 yard)	Min. Yard IFAF (in Metri) (1 IFAF yard >= 0,86666 metri)
Lunghezza tra le goal line	300.0	100.00	91.440	94.78	86.665
Lunghezza tra le end line	360.0	120.00	109.728	113.73	103.998
Lunghezza tra le linee di delimitazione (minimo 6 piedi intorno)	372.0	124.00	113.386	117.52	107.464
Lunghezza tra le linee di delimitazione (12 piedi intorno)	384.0	128.00	117.043	121.32	110.931

<b>Dimensione</b>	<b>Piedi (Feet)</b>	<b>Yard</b>	<b>Metri (1 yd = 0.9144m)</b>	<b>Min. Yard IFAF (in Yard), 1 IFAF yard &gt;= 0,9478 yard</b>	<b>Min. Yard IFAF (in Metri) 1 IFAF yard &gt;= 0,86666 metri</b>
Lunghezza tra le linee di delimitazione (18 piedi intorno - raccomandato)	396.0	132.00	120.701	125.11	114.398
Larghezza tra le sideline	160.0	53.33	48.768	50.55	46.221
Larghezza tra le linee del coaching box (6 piedi fuori da ogni sideline)	172.0	57.33	52.426	54.34	49.688
Larghezza tra le linee della team area (12 piedi fuori da ogni sideline)	184.0	61.33	56.083	58.13	53.154
Larghezza tra le linee di delimitazione (18 piedi fuori - raccomandato)	196.0	65.33	59.741	61.92	56.621
Larghezza tra le linee posteriori della team area (se a 24 piedi fuori da ogni sideline)	208.0	69.33	63.398	65.71	60.088
Distanza tra le linee delle 5 yard	15.0	5.00	4.572	4.74	4.333
Distanza tra sideline e linea del coaching box	6.0	2.00	1.829	1.90	1.733
Distanza tra linea coaching box e linea team area	6.0	2.00	1.829	1.90	1.733
Dimensione normale della end zone	30.0	10.00	9.144	9.48	8.666
Profondità minima della end zone	21.0	7.00	6.401	6.63	6.067
Distanza dalla sideline alle hash marks	60.0	20.00	18.288	18.96	17.333
Distanza dalla sideline ai nine-yard marks	27.0	9.00	8.230	8.53	7.800
Altezza dei numeri	6.0	2.00	1.829	1.90	1.733
Larghezza dei numeri	4.0	1.33	1.219	1.26	1.156
Altezza della traversa (crossbar)	10.0	3.33	3.048	3.16	2.889
Larghezza tra i pali (uprights)	18.5	6.17	5.639	5.84	5.344
Altezza minima dei pali sopra la traversa	20.0	6.67	6.096	6.32	5.778
Larghezza delle linee (4 pollici)	0.33	0.11	0.102	-	-
Spazio tra yard lines e sideline (4 pollici)	0.33	0.11	0.102	0.11	0.096
Lunghezza delle estensioni delle yard line (hashmarks)	2.0	0.67	0.610	-	-

**Fattori di conversione:**

- 1 yard = 3.0 piedi = 0.914 metri (valori standard)
- 1 yard IFAF >= 0.9478 yard
- 1 pollice = 0.0833 piedi = 0.025 metri
- 1 piede = 1.0 piede = 0.305 metri
- 1 yard IFAF >= 0.8666 metri

## Appendice E

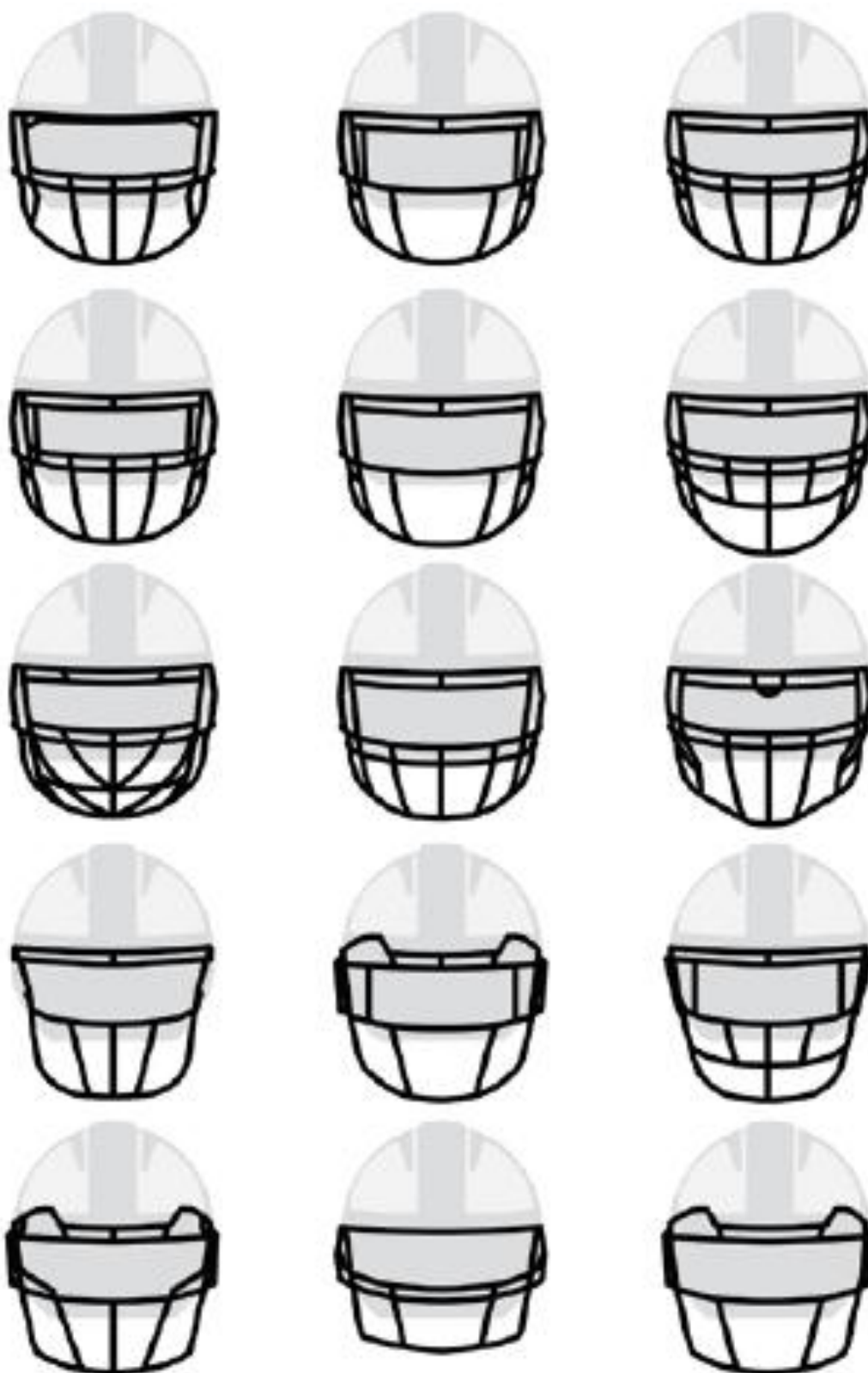
### Equipaggiamento: Dettagli Addizionali

1. Sostanze dure o non flessibili sono consentite, se coperte, solo per proteggere dagli infortuni.
2. Protezioni delle mani e delle braccia (che coprono ingessature o tutori) sono permesse solo per proteggere le fratture o le distorsioni.
3. Le protezioni delle cosce non possono essere fatte di sostanze dure, a meno che tutte le superfici siano coperte con materiale tipo schiuma vinilica che sia spessa minimo  $\frac{1}{4}$  di pollice sulla parte esterna e minimo  $\frac{3}{8}$  di pollice nella superficie interna e sulla sovrapposizione dei bordi.
4. Le protezioni degli stinchi devono essere coperte da entrambi i lati e su tutti i bordi con un'imbottitura schiumata di almeno  $\frac{1}{2}$  pollice o di materiale alternativo dello stesso spessore minimo e che abbia proprietà fisiche simili.
5. Supporti terapeutici per le ginocchia dovrebbero essere indossati sotto i pantaloni e devono essere interamente coperti dall'esposizione esterna.
6. Non ci possono essere protezioni metalliche o di altre sostanze dure che sporgono dal giocatore o dalla sua divisa.
7. I tacchetti delle scarpe devono essere conformi alle seguenti caratteristiche:
  - (a) Non possono essere più lunghi di  $\frac{1}{2}$  pollice (misurato dalla punta del tacchetto alla base della suola). (Vedere a seguire l'eccezione per i tacchetti rimovibili).
  - (b) Non possono essere fatti con qualsiasi materiale che si spacchi, scheggi o fratturi.
  - (c) Non possono avere superfici abrasive o bordi taglienti.
  - (d) I tacchetti non rimovibili non possono essere fatti di alcun materiale metallico.
  - (e) I tacchetti rimovibili:
    - (i) Devono avere un sistema di bloccaggio efficace.
    - (ii) Non devono avere lati concavi.
    - (iii) Se sono conici non possono avere lati piatti che non siano paralleli alla base o meno di  $\frac{3}{8}$  di pollice in diametro o avere la parte finale arrotondata con un arco più grande di  $\frac{7}{16}$  di pollice.
    - (iv) Se oblungi non possono avere estremità non parallele alla base o che misurino meno di  $\frac{1}{4}$  di pollice per  $\frac{3}{4}$  di pollice.
    - (v) Se rotondi o a forma di anello devono avere lati arrotondati e una parete spessa almeno  $\frac{3}{16}$  di pollice.
    - (vi) Se hanno la punta d'acciaio devono contenere acciaio a bassa percentuale di carbonio di materiale 1006, rinforzato fino .005-.008 di spessore e di una durezza Rockwell di circa C55.

*NOTA:* La distanza indicata nel paragrafo (a) per i tacchetti rimovibili può superare il  $\frac{1}{2}$  pollice se il tacchetto è attaccato a un supporto sporgente  $\frac{5}{32}$  di pollice o meno, largo come la base del tacchetto e che si estende lungo la larghezza della scarpa fino a entro  $\frac{1}{4}$  di pollice dalla parte più esterna del bordo della suola. Un tacchetto singolo non richiede un supporto che lo alzi per l'intera larghezza della suola. Il supporto dei tacchetti è limitato a  $\frac{5}{32}$  di pollice o meno. I  $\frac{5}{32}$  di pollice o meno sono misurati dalla parte più bassa del supporto alla suola della scarpa.

8. La facemask deve essere costruita con materiale infrangibile con gli spigoli arrotondati coperti da materiale elastico progettato per prevenire scheggiature, sbavature o sfregamenti che potrebbero mettere a rischio i giocatori.
9. I paraspalle non possono avere il bordo esterno della spallina arrotondato con un raggio di più di una metà dello spessore del materiale usato.
10. Non può essere usato nessun equipaggiamento che possa danneggiare gli altri giocatori. Gli arti artificiali sono permessi a patto che:
  - (a) Un arto artificiale non dia a chi lo indossa alcun vantaggio nella competizione.
  - (b) Se necessario, l'arto artificiale deve essere ricoperto per reagire agli urti come un arto naturale.
11. Loghi ed etichette:
  - (a) Le divise e tutti gli altri indumenti che formano l'equipaggiamento (es. tute per il riscaldamento, calze, fasce, magliette, polsini, visiere, cappelli o guanti) possono avere solo un'etichetta unica del produttore o del distributore o il marchio (a prescindere dalla visibilità dell'etichetta o del marchio) che non ecceda un'area di  $2\frac{1}{4}$  pollici quadrati (es. rettangolare, quadrata, parallelogramma) incluso qualsiasi altro materiale aggiuntivo (es. patch) che circondi il normale marchio o logo. Vedi anche regola 1-4-6-d.
  - (b) Nessuna taglia, accessorio o altre etichette che non siano loghi possono essere poste sulla parte esterna della divisa.
  - (c) Sono proibiti i loghi delle leghe professionistiche.

### Esempi di facemask permesse



Come principio generale, tutte le facemask con quattro o meno barre orizzontali sotto l'altezza degli occhi sono permesse.

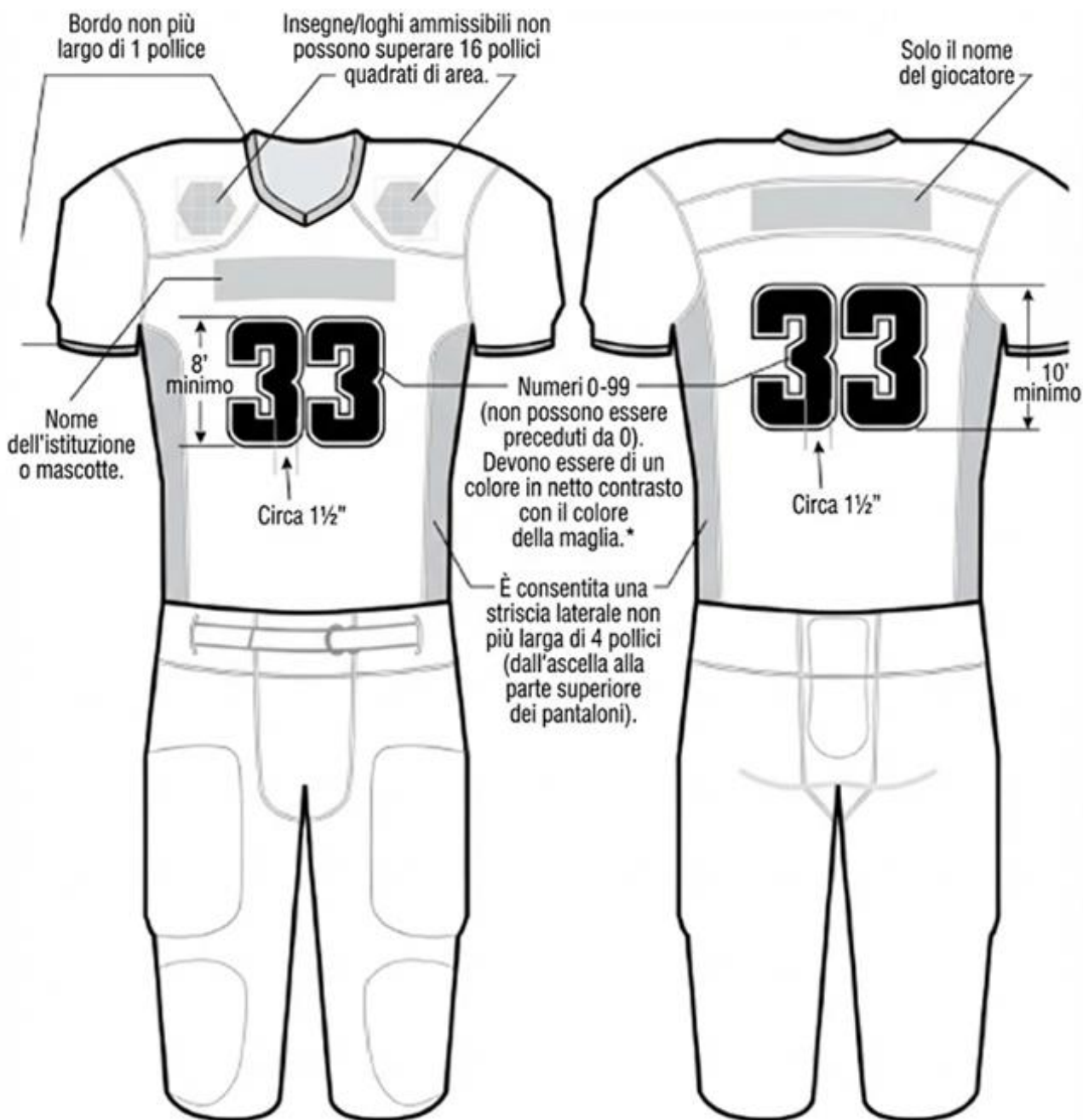
**Esempi di facemask sovradimensionate**



Come principio generale, tutte le facemask con cinque o più barre orizzontali sotto l'altezza degli occhi non sono permesse. L'eccezione è la facemask rappresentata qui sotto – è permessa in considerazione dell'ampio spazio tra le barre 2 e 3 e tra le barre 4 e 5.

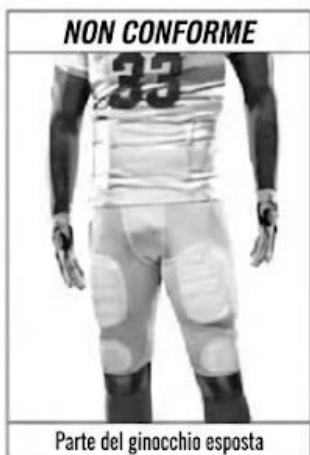
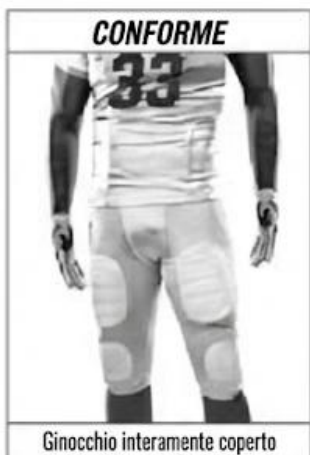


### Dettagli dell'uniforme



\* Le regole di numerazione sono intese a fornire un numero chiaramente visibile per una varietà di gruppi (ad es. allenatori, media, tifosi, ecc.). Pertanto, i numeri devono essere progettati per essere chiaramente visibili da una tribuna stampa in una varietà di condizioni meteorologiche e di illuminazione.

### Conformità dell'uniforme



# Applicazione delle regole (RA)

Nota: Le modifiche evidenziate in grigio in questo testo sono quelle apportate successivamente alla pubblicazione della 19ª edizione del *Manual of Football Officiating* nel 2023 e sostituiscono tale versione.

## Premessa

Nessuno vuole vedere una partita in cui ogni minima infrazione viene penalizzata. Questo allungherebbe di molto la durata delle partite e renderebbe l'esperienza di gioco e quella degli spettatori intollerabile.

Storicamente, gli arbitri hanno usato la loro esperienza per giudicare cosa fosse appropriato sanzionare (*flag*) e cosa no. Tuttavia, lasciare questo alla discrezione individuale di ogni arbitro renderebbe l'arbitraggio delle partite troppo incoerente. Pertanto, abbiamo bisogno di linee guida secondo cui operare.

Queste linee guida sono apparse nel Capitolo 3 di ogni edizione del *Manual of Football Officiating* dal 1993 e sono ampiamente accettate come la filosofia appropriata per arbitrare il football americano. Si basano sugli standard emessi dalla Collegiate Commissioners Association (per il football NCAA) e rivisti da arbitri internazionali senior con il contributo di allenatori esperti.

Esse sono ora inserite nel regolamento per facilitare una più ampia formazione sui principi secondo i quali la partita viene arbitrata. In ogni singola partita, gli allenatori e/o i giocatori non devono aspettarsi che le regole vengano interpretate diversamente da quanto descritto qui. La decisione del Referee rimane definitiva.

**NOTA:** Questa versione dell'Applicazione delle Regole è duplicata sia nel Regolamento IFAF 2026 che nella 20ª edizione del *Manual of Football Officiating*. In futuro, gli aggiornamenti appariranno nel Regolamento e sostituiranno quelli presenti nelle passate edizioni del MOFO.

## RA1 - Introduzione e principi

1. Queste filosofie si applicano nelle partite competitive tra adulti.
2. Un'interpretazione più rigida è appropriata nelle partite Junior/giovanili e/o dove i giocatori sono tutti ovviamente inesperti.
3. Un'interpretazione più rigida è appropriata anche nelle partite in cui la condotta o l'atteggiamento dei giocatori in generale (cioè, non solo di uno o due giocatori) minaccia di aumentare il numero o il tipo di falli commessi. Ciò può includere la limitazione dei falli "minori" quando la frustrazione può portare a falli "maggiori".
4. Un'interpretazione meno rigida delle regole è appropriata nelle partite non combattute quando una squadra ha un ampio vantaggio ed è ovviamente dominante. Tuttavia, ciò non deve estendersi all'ignorare falli legati alla sicurezza o falli evidenti.
5. I falli in campo aperto sono abbastanza evidenti da dover essere chiamati, indipendentemente dal fatto che influenzino o meno il gioco.
  - (a) È probabile che tu perda credibilità se non li chiami.
  - (b) La nostra filosofia è cambiata da "ha influenzato il gioco?" a "era vistoso?". Ciò riflette il fatto che sempre più persone guardano le partite in video e quindi vedono le cose in modo diverso rispetto a quando sono sugli spalti o a bordo campo.
  - (c) Un fallo meno evidente merita comunque di essere considerato se ha influenzato il gioco. I falli maggiori (quelli che comportano una penalità di 15 yard o simili) devono essere

- sempre chiamati.
6. Se viene lanciata una flag per un fallo laddove questi principi indicano che non avrebbe dovuto esserlo, la penalità deve comunque essere applicata. Generalmente, non ritirate (*wave off*) una flag, una volta lanciata, se essa segnala un fallo previsto dal regolamento
  7. Tieni presente anche la sezione 5.1 del MOFO sull'arbitraggio basato sul buon senso.
  8. Laddove una regola non sia menzionata in questo capitolo, applicare una filosofia coerente con i seguenti principi:
    - (a) I falli che compromettono la sicurezza dei giocatori devono essere sempre chiamati.
    - (b) I falli evidenti dovrebbero essere chiamati.
    - (c) I falli che danno ad una squadra o ad un giocatore un chiaro vantaggio dovrebbero essere chiamati
    - (d) I falli che sono minori/tecnici e di cui i giocatori probabilmente non si sono resi conto dovrebbero comportare un 'avviso verbale' (talk to) per la prima infrazione
  9. Quando parliamo di ottenere un vantaggio (o di svantaggiare un avversario), pragmaticamente dovrai probabilmente prendere quella decisione entro un paio di secondi dopo aver visto l'azione. Aspettare più a lungo significa che potresti perdere un'altra azione di cui sei responsabile e/o perdere il punto del fallo.

## RA2 - Definizioni

1. **Punto di attacco** è definito come segue:
  - (a) in un gioco di corsa, è l'area davanti al portatore di palla – se cambia direzione, cambia il punto di attacco;
  - (b) in un gioco di lancio in avanti, è ovunque nelle vicinanze del lanciatore o di qualsiasi giocatore che tenta di raggiungere il lanciatore o nelle vicinanze di qualsiasi ricevitore eleggibile che percorre una traccia;
  - (c) durante uno scrimmage kick, è ovunque nelle vicinanze del kicker o del ritornatore o di qualsiasi giocatore che tenta di raggiungere il kicker o il ritornatore, o di bloccare il calcio.
2. **Evidente:** un'azione è "evidente" se è visibilmente evidente a uno spettatore che conosce le regole o a un arbitro che osserva la partita dal vivo o la guarda in video. In genere, tutto ciò che avviene in campo aperto, o davanti a un giocatore in piedi lontano dall'azione, è evidente; tutto ciò che avviene in linea *restricted* o in un pile-up non è evidente. Esempi di falli evidenti che dovrebbero essere chiamati, anche se potrebbero essere "non gravi", includono:
  - (a) **Holding "takedown"** (*portando a terra NdT*), specialmente nella tackle box;
  - (b) **blocco nella schiena** in campo aperto;
  - (c) **sostituzione illegale** quando un giocatore esce dal campo non dalla sua sideline;
  - (d) **sostituzione illegale** quando una squadra ha 12 o più giocatori in huddle per più di 3 secondi (ma non essere pignoli coi 3 secondi);
  - (e) **tocco illegale intenzionale** sui lanci in avanti;
  - (f) **falsa partenza** di un back, un tight-end o un wide receiver;
  - (g) **offside** della squadra B sulla loro restraining line su un free kick corto;
  - (h) **free kick fuori dal campo.**
3. **Mattone in mano:** A volte usiamo questo termine per riferirci a un giocatore che vogliamo osservare da vicino. Origina dal fatto che, se tu vedessi qualcuno fuori dalla vetrina di un gioielliere con un mattone in mano, saresti sospettoso di cosa potrebbe fare dopo e vorresti continuare a osservarlo per vedere se lo lancia.  
Gli esempi includono: quando vedi un giocatore della squadra in attacco che insegue un giocatore della squadra in difesa, potresti aspettarti di vedere un blocco illegale da dietro;

quando vedi un giocatore avvicinarsi velocemente a un avversario, potresti aspettarti di vedere un blocco illegale dal lato cieco.

## RA3 - Falli di contatto

### 1. Holding offensivo:

- (a) Chiamalo solo quando sono soddisfatte *tutte* le seguenti condizioni:
  - (i) il fallo è **visibilmente palese**, cioè si vedrebbe in un video;
  - (ii) il fallo **influenza il gioco o è evidente**, cioè si trova chiaramente nel punto d'attacco o è evidente, tenendo presente che più è vicino al punto d'attacco, minore è l'intensità necessaria affinché debba essere chiamato;
  - (iii) l'azione è **palesemente restrittiva**, cioè il giocatore viene illegalmente rallentato o costretto a percorrere una strada più lunga per raggiungere il proprio obiettivo;
  - (iv) il fallo **svantaggia chi lo subisce**, cioè muove effettivamente il giocatore nella direzione opposta a quella in cui vuole andare.
- (b) Le azioni che costituiscono holding offensivo includono:
  - (i) **Grab and restrict (afferrare e limitare)** – afferrare il corpo o la divisa dell'avversario in un modo da limitare la sua capacità di andare nella direzione in cui desidera andare.
  - (ii) **Hook and restrict (agganciare e limitare)** – agganciare una mano o un braccio attorno al corpo dell'avversario in modo da limitare la sua capacità di andare nella direzione in cui desidera andare.
  - (iii) **Takedown (portare a terra)** – portare a terra un avversario **afferrandolo o agganciandolo** quando non vuole cadere a terra. Tieni presente che è **completamente legale spingere o bloccare in altro modo** un avversario a terra, a condizione che le mani o le braccia siano utilizzate all'interno del frame of the body dell'avversario (o nella schiena nella free-blocking zone).
- (c) Un giocatore è **limitato** se:
  - (i) Non è in grado di girarsi o cambiare direzione a causa del contatto continuo e restrittivo.
  - (ii) La sua parte alta del corpo viene girata dal bloccatore che la circonda con le braccia.
  - (iii) Non è in grado di separarsi o di sganciarsi dall'avversario girandosi, torcendosi, fermandosi, ecc.
  - (iv) Il suo equilibrio viene modificato o il suo movimento naturale del piede viene interrotto.
- (d) **Nelle situazioni che seguono, non viene tipicamente ottenuto alcun vantaggio**, quindi normalmente non chiamare holding se viene soddisfatta una qualsiasi delle seguenti condizioni, a meno che il fallo non sia davvero evidente:
  - (i) il giocatore trattenuto effettua il placcaggio **dietro la zona neutrale, oppure il portatore di palla non ha guadagnato yard extra come risultato della trattenuta;**
  - (ii) il giocatore trattenuto defletta o intercetta un lancio;
  - (iii) il giocatore trattenuto **riceve** o recupera un fumble;
  - (iv) sul punto d'attacco durante una corsa, gli avversari sono bloccati frontalmente (*squared up*), si muovono l'uno con l'altro e non si notano le restrizioni di cui sopra;
  - (v) il fatto avviene contemporaneamente ad un placcaggio in un'altra parte del campo;
  - (vi) è dietro la neutral zone e un lancio in avanti è già stato effettuato o è in procinto di essere effettuato;
  - (vii) fa parte di un blocco doppio (*double-team block*) (a meno che non si verifichi un takedown o il difensore rompa il raddoppio e venga tirato indietro);
  - (viii) è il risultato di un rip difensivo (cioè il difensore alza il braccio dell'attaccante per passargli sotto);

- (ix) il giocatore trattenuto non fa alcuno sforzo per liberarsi dal blocco, cioè "si arrende".
- (e) Tenere la maglia di un avversario *non* è la stessa cosa che trattenere l'avversario. Perché tirare la maglia sia un fallo, deve esserci una restrizione dimostrabile al movimento del giocatore.
- (f) Guardare il disingaggio degli avversari è importante quanto guardare il loro ingaggio. Se un difensore scivola via da un blocco ed è in grado di procedere normalmente nella direzione in cui vuole andare (solitamente verso la palla), allora è improbabile che si sia verificato un holding.

## 2. Holding difensivo:

- (a) A fondocampo nei giochi di lancio, ovunque sia il punto di attacco: un fallo su un ricevitore eleggibile può verificarsi ovunque.
- (b) Chiamare sempre i falli che impediscono al lanciatore di lanciare la palla e portano ad un sack.
- (c) Un 'clothesline block' viene solitamente effettuato da un difensore contro un avversario (tipicamente un ricevitore eleggibile) che sta correndo in velocità. Il difensore stende un braccio mentre l'avversario si avvicina, facendo sì che l'avversario corra violentemente contro il braccio (tipicamente l'avambraccio) all'altezza della testa o del collo, cioè sopra il frame of the body (Regola 2-3-5). Questo deve essere chiamato come fallo personale (e normalmente come targeting con l'indicatore di portare in avanti (*leading*) l'avambraccio).
- (d) Il contatto che non ostacola in modo evidente il ricevitore deve essere ignorato.
- (e) La trattenuta della maglia del ricevitore prima che un lancio sia effettuato che limita il ricevitore e gli limita il movimento deve essere chiamata. Una trattenuta dopo che il lancio è stato effettuato è interferenza difensiva sul lancio se la palla è ricevibile dal ricevitore che ha subito il fallo.
- (f) L'holding deve essere chiamato contro i difensori che impediscono chiaramente ad un giocatore offensivo di effettuare un lead block per il portatore di palla (questo include trattenere uomini di linea nelle trap e nelle sweep), ma non quando il giocatore offensivo è troppo lontano dall'azione per esserne coinvolto.
- (g) L'holding difensivo non deve essere chiamato per un contatto che avviene dopo che il lancio è stato effettuato sul lato opposto del campo (a meno che non si tratti di un chiaro tentativo di limitare un giocatore offensivo come in (f)). Tuttavia, se il fallo avviene ovunque mentre il quarterback ha ancora la palla e sta cercando di passarla, allora chiamalo, anche se la palla potrebbe eventualmente essere lanciata altrove o il quarterback subire un sack. Ciò potrebbe aver avuto effetto sul gioco. Il momento in cui avviene l'holding è importante.
- (h) Il Defensive holding non dovrebbe essere chiamato per un contatto che avviene contro un ricevitore eleggibile sul lato opposto del campo rispetto a un gioco di corsa "disegnato" (*designed running play*). Un fallo può comunque essere chiamato se la corsa è il risultato dell'impossibilità di passare la palla al ricevitore trattenuto.

## 3. Uso illegale delle mani:

- (a) Applicare le medesime condizioni descritte per l'holding offensivo.
- (b) Se il contatto iniziale in un blocco avviene sul casco, sul facemask o sul collo dell'avversario per più di un secondo, deve essere chiamato come fallo personale. Se il contatto dura meno di un secondo, è probabilmente un uso illegale delle mani
- (c) Assicurati di vedere il contatto iniziale: non è fallo se le mani di un giocatore scivolano fino ad un punto sopra le spalle dell'avversario.

## 4. Blocco sotto la cintura e clipping:

- (a) Se in dubbio, la palla non ha lasciato la free-blocking zone (per i blocchi da dietro).
- (b) Per i primi tre secondi dopo lo snap, se in dubbio, la palla non ha lasciato la tackle box (per i blocchi frontali). Successivamente, se in dubbio, la palla ha lasciato la tackle box.
- (c) Per chiamare clipping, devi vedere due cose:
  - (i) l'ultimo passo del bloccatore prima del contatto (in modo da essere abbastanza certo di sapere da quale direzione provenisse), e
  - (ii) devi aver visto l'avversario colpito prima che abbia subito il blocco (in modo da sapere se l'avversario ha voltato le spalle o meno).

Devi vedere il punto di contatto iniziale. Ricorda che il contatto laterale non è clipping – è coperto dalla regola dei blocchi sotto la cintura. Guarda l'intera azione.

- (d) Ricorda che è la direzione relativa all'area di concentrazione dell'avversario (non il punto di contatto) che determina se un blocco sotto la cintura è "portato frontalmente" o meno.
- (e) Non è fallo per blocco sotto la cintura o per clipping se il contatto avviene perché il bloccatore involontariamente scivola o cade e l'avversario gli va addosso.

#### 5. Blocco illegale nella schiena:

- (a) Applicare le medesime condizioni descritte per l'holding offensivo, ma anche quelle relative al clipping, in modo particolare la necessità di aver visto l'intera azione.
- (b) In particolare, i blocchi nella schiena che avvengono nello stesso momento, o quasi, in cui il portatore di palla viene placcato non dovrebbero essere chiamati, a meno che non raggiungano il livello di un fallo personale.
- (c) Quando si è formato un mucchio (maul) attorno al portatore di palla (giocatori della difesa che cercano di placcare il portatore di palla e giocatori dell'attacco che cercano di impedire loro di farlo), questo non dà a nessuno la licenza di bloccare nella schiena. I blocchi nella schiena su giocatori della difesa da parte di giocatori dell'attacco devono essere chiamati se la forza del contatto sposta il mucchio significativamente in avanti o costituisce un fallo personale.
- (d) Se una mano è sui numeri dell'avversario e l'altra mano è di lato e la spinta iniziale è stata sui numeri allora è blocco nella schiena.
- (e) Un blocco che inizia laterale e finisce dietro non è un fallo se il contatto è continuo.
- (f) Toccare un avversario nella schiena non è un fallo a meno che il risultato sia che venga steso a terra o spinto fuori equilibrio in modo sufficiente da farlo inciampare, perdere il passo (misstep) o essere spinto oltre il portatore di palla facendogli mancare il placcaggio o il blocco. Ricordate, il fallo è per blocco illegale nella schiena, non per tocco illegale nella schiena.
- (g) Non chiamate un blocco illegale nella schiena su un fair catch se il blocco illegale avviene lontano dall'azione mentre viene effettuato il fair catch, o se l'azione risulta in un touchback. I falli personali (come violenza non necessaria o blind-side block) devono sempre essere chiamati.
- (h) Una botta nella schiena ad un giocatore lontano dall'azione può essere chiamata come violenza non necessaria o come blind-side block. Questo fallo può essere chiamato a prescindere dal momento in cui avviene e indipendentemente da dove e quando è finita l'azione.
- (i) State particolarmente all'erta quando vedete un giocatore dell'attacco inseguire un difensore (e viceversa quando un difensore non sta puntando verso la direzione della palla). Immagine che abbiano un mattone in mano. Quando si è in modalità "inseguimento", tutte le azioni devono provenire dal lato per essere legali.
- (j) Un blocco nella schiena da parte di un giocatore della difesa contro un giocatore dell'attacco che segue l'azione (trailing) è un fallo personale per violenza non necessaria, un blind-side block illegale, oppure è nulla

## 6. **Roughing the passer (violenza sul lanciatore) :**

- (a) Se il contatto principale del difensore è sulla testa del lanciatore, è sempre fallo a meno che il lanciatore non abbassi la testa oppure il contatto sia molto lieve. Comunque, il contatto diventa targeting quando il contatto va ben oltre un placcaggio legale o un tentativo di bloccare/deflettere il lancio.
- (b) Il contatto all'altezza del ginocchio o sotto con un giocatore dell'attacco in posizione di lancio va gestito con la regola 9-1-9-b. Un leggero contatto deve essere ignorato. Non siate pignoli circa l'area del ginocchio – nelle vicinanze del ginocchio è fallo.
- (c) È fallo se un difensore (che arriva di fronte al lanciatore) fa due passi prima di contattare il lanciatore dopo che la palla è stata lanciata o rilasciata. Ad un difensore che arriva dalle spalle del lanciatore viene data un po' più di tolleranza.
- (d) Ai difensori che fanno un tentativo legittimo di evirare o ridurre l'impatto deve essere concesso il beneficio del dubbio. Un colpo debole può comunque essere un fallo, se portato troppo in ritardo. (Più tardi arriva il colpo, minore è la soglia della forza necessaria per considerare il colpo come un fallo.) Ogni atto secondario (distinto rispetto all'impatto iniziale) è molto probabile che costituisca un fallo.
- (e) Se in dubbio, è roughing the passer se l'intento del difensore è punire il lanciatore,
- (f) Quando si valuta un roughing the passer, ci sono quattro possibilità:
  - (i) Il contatto è alto (nella zona della testa/collo del lanciatore); il tempismo non ha importanza. Questo sarà un fallo di targeting (se le condizioni per chiamarlo sono soddisfatte) o per roughing the passer (contatto forzato alla testa/collo che non raggiunge il livello del targeting).
  - (ii) Il contatto è basso; il tempismo non ha importanza. Il giocatore deve essere in posizione di lancio. Il contatto forzato con l'area del ginocchio o sotto è un fallo.
  - (iii) Il contatto è in ritardo; non importa dove si trovi sul corpo del lanciatore. Un contatto punitivo o evitabile dopo il rilascio del lancio è un fallo.
  - (iv) Il contatto non è punitivo o forcibile; anche se alto, basso o tardivo. Questo non è un fallo.

## 7. **Roughing/running into the kicker:**

- (a) Generalmente, un contatto con la gamba calciante del kicker viene considerato *running into the kicker*, mentre un contatto con la gamba d'appoggio del kicker viene considerato *roughing the kicker*.
- (b) Ogni volta che il kicker o l'holder sono colpiti in modo che il colpo li faccia cadere per terra deve essere chiamato *roughing*.
- (c) Quando il kicker, prima del calcio, fa un movimento che esula dalla normale azione di calcio e non è ovvio che calcerà, non sarà il caso di chiamare fallo, a meno che il difensore non gli vada addosso per punirlo. Ricordare che il kicker che effettua il calcio in stile "rugby" (la palla viene calciata mentre si corre) ha diritto alla stessa protezione del kicker convenzionale dopo che ha calciato. Qualsiasi contatto con il kicker prima che effettui il calcio risulterà in un placcaggio sul portatore di palla.
- (d) Anche se lo snap è sbagliato è sempre possibile considerare che si possa effettuare un calcio. Ammesso che kicker o holder recuperino la palla e si mettano immediatamente nella normale posizione di calcio, essi riacquistano la piena protezione (sempre assumendo che il calcio venga poi effettuato). Eccezione: se il kicker porta o è in possesso della palla fuori dalla tackle box o a più di 5 yard dietro la sua posizione iniziale.

## 8. **Interferenza difensiva sul lancio (DPI):**

- (a) Le azioni che costituiscono un'interferenza difensiva sul lancio includono:
  - (i) **Not playing the ball (Non giocare per la palla)** – Un contatto iniziale del difensore (che non sta giocando per la palla) che impedisce o riduce la possibilità

- al ricevitore di ricevere la palla.
- (ii) **Playing through an opponent (Giocare attraverso l'avversario)** – Passare attraverso il ricevitore pur giocando per la palla (es. contattarlo da lato o da dietro appena prima che arrivi la palla), anche se il difensore sta giocando per la palla.
  - (iii) **Grab and restrict (Afferrare e limitare)** – □ Afferrare il ricevitore per un braccio in modo da ridurre le sue possibilità di prendere la palla al volo.
  - (iv) **Arm bar (Braccio teso)** – Allungare un braccio davanti al corpo del ricevitore per impedirgli di ricevere la palla, a prescindere che il difensore stia o meno cercando la palla.
  - (v) **Cut off (Tagliare la strada)** – Mettersi davanti o deviare dalla traccia il ricevitore contattandolo fisicamente e senza andare per la palla (es. prima che il difensore guardi la palla).
  - (vi) **Hook and turn (Agganciare e girare)** – Agganciare il ricevitore all'altezza della cintura provocando una torsione prima (oppure anche appena dopo) che la palla sia arrivata (anche se il difensore sta cercando di andare per la palla).
- (b) Le azioni che *non* costituiscono un'interferenza difensiva sul lancio comprendono:
- (i) Un contatto accidentale con mano, braccio o corpo del difensore nel tentativo di andare per la palla che non influenza la corsa del ricevitore. Se in dubbio che abbia o meno ostacolato la strada al ricevitore, non chiamare interferenza.
  - (ii) Un contatto involontario dei piedi quando entrambi i giocatori (o nessuno dei due) stanno andando per la palla.
  - (iii) Un contatto che avviene durante un lancio palesemente irricevibile.
  - (iv) Appoggiare una mano sul ricevitore ma con un movimento che non provoca né una torsione né tantomeno gli impedisce di raggiungere la palla.
  - (v) Un contatto su un lancio dell'Ave Maria a meno che l'interferenza non sia molto evidente.
  - (vi) Qualsiasi azione di un giocatore della Squadra B che non è consapevole di dove si trovi il giocatore della Squadra A. È assolutamente un requisito per la DPI che vi sia un ovvio intento di ostacolare
- (c) Note aggiuntive:
- (i) Se un giocatore è fermo (sta aspettando di prendere al volo la palla) e viene spostato dalla sua posizione è fallo.
  - (ii) Non è mai interferenza se qualunque giocatore tocca la palla prima che il difensore contatti l'avversario.
  - (iii) L'interferenza deve essere evidente per essere chiamata.
  - (iv) Ricordarsi che la difesa ha gli stessi identici diritti dell'attacco di prendere la palla.
  - (v) È fondamentale capire quale giocatore sta giocando per la palla e quale no.
  - (vi) Normalmente il ricevitore cerca di prendere la palla con due mani. Se il ricevitore tenta la presa con una sola mano, è perché l'altra mano è stata ostacolata illegalmente? A volte, un difensore proverà a battere o deflettere la palla con una sola mano. Se il difensore va su con una sola mano, accertati che l'altra mano non stia facendo nulla di illegale.
  - (vii) **Lancio imprendibile:**
    - (1) Quando si giudica se un lancio è ricevibile, immaginate quanto lontano avrebbe potuto correre il ricevitore, e quanto in alto o in largo avrebbe potuto saltare, se non fosse stato ostacolato. Più il contatto è anticipato, più lontano il ricevitore avrebbe potuto muoversi verso il punto di arrivo del passaggio.
    - (2) Un lancio irricevibile deve essere ovviamente non ricevibile per poter ignorare un fallo di interferenza sul passaggio.
  - (viii) Non c'è fallo quando il contatto avviene simultaneamente con l'arrivo ed il tocco della palla ("bang-bang"). Se in dubbio, il contatto è simultaneo con il

tocco della palla.

## 9. Interferenza dell'attacco sul lancio (OPI):

- (a) Le azioni che costituiscono un'interferenza offensiva sul lancio includono:
- (i) **Pushing off (Spingere via)** – Iniziare un contatto con il difensore spintonandolo o allontanandolo, in modo da creare una separazione per agevolare la presa al volo della palla.
  - (ii) **Driving through (Andare addosso)** – Andare addosso al difensore che ha preso posizione per intercettare il lancio.
  - (iii) **Blocking (Bloccare)** – Portare un blocco in qualsiasi punto del campo prima che il lancio venga effettuato. Portare un blocco dopo che un lancio è stato effettuato, entro 20 yard (anche di più se il lancio viene ritardato) rispetto al punto in cui viene indirizzato il lancio.
  - (iv) **Pick (Impedire con contatto)** – 'Picking off' (iniziare il contatto con) un difensore che sta tentando di marcare un ricevitore. Ricordate che l'intento di ostacolare non è necessario per l'interferenza offensiva sul lancio - è sufficiente che il difensore sia stato ostacolato. Non è fallo se il contatto è avvenuto nello stesso momento in cui il passaggio è stato toccato.
- (b) Le azioni che *non* costituiscono un'interferenza offensiva sul lancio comprendono:
- (i) Un contatto accidentale con mano, braccio o corpo nel tentativo di andare per la palla che sostanzialmente non influenza la corsa del difensore. Se in dubbio che abbia o meno ostacolato la strada al difensore non chiamare interferenza.
  - (ii) Un contatto involontario dei piedi quando entrambi i giocatori (o nessuno dei due) stanno andando per la palla.
  - (iii) Un contatto che avviene durante un lancio palesemente irricevibile. □
  - (iv) Bloccare a fondo campo quando la palla viene lanciata legalmente fuori dal campo o vicino alla sideline  
(**Eccezione:** bloccare a fondo campo può ancora essere chiamato se il forward passer butta la palla a terra legalmente in un punto diverso da fuori campo o vicino alla sideline)
  - (v) Quando un lancio disegnato (*intended*) come screen è troppo lungo (*overthrown*) e atterra oltre la scrimmage line e gli uomini di linea stanno bloccando a fondo campo, a meno che quel blocco non impedisca a un giocatore della difesa di intercettare la palla.
  - (vi) Un contatto in un pick play quando il difensore sta già bloccando il giocatore offensivo, o quando il corpo dell'attaccante non è interamente oltre la neutral zone.
  - (vii) Un contatto su un lancio dell'Ave Maria a meno che l'interferenza non sia molto evidente.
- (c) Note aggiuntive:
- (i) Contatti non-flagrant ben lontani dal gioco non vanno chiamati.
  - (ii) Se in dubbio su quale giocatore abbia iniziato il contatto, quello che lo ha iniziato è il giocatore in piedi o piegato in avanti ed il giocatore bloccato sarà quello che va giù ed all'indietro.
  - (iii) Blocchi a fondo campo da parte dell'attacco (contro un giocatore in copertura sul lancio) in un gioco di lancio in avanti prima che questo venga effettuato è sempre interferenza offensiva sul lancio. La difesa (in particolare le safety) potrebbe vedere un blocco e leggere l'azione come una corsa, allontanando così la copertura dalla destinazione del lancio successivo.

## 10. Colpo in ritardo:

- (a) Quanto più tardivo è il colpo, tanto meno forte dovrà essere per garantire una flag. Quanto meno tardivo è il colpo, tanto più forte dovrà essere per garantire una flag. □ Essere più ligi nel chiamare questi tipi di falli quanto più il colpo è ritardato o violento.

Un contatto leggero immediatamente dopo che la palla è morta non dovrebbe essere chiamato. Più una delle due squadre si è comportata male dall'inizio della partita, più è probabile che si fischi un fallo per mantenere il controllo del gioco.

- (b) Ogni spinta volontaria ad un portatore di palla fuori dal campo è fallo.
  - (c) Quando un portatore di palla è vicino alla sideline, il contatto che avviene prima che il portatore di palla abbia messo un piede fuori dal campo è legale, ma deve essere proporzionato – cioè il minimo necessario per forzare il portatore di palla fuori.
  - (d) Quando un portatore di palla è fuori dal campo ma continua a correre lungo la sideline, un contatto successivo è legale a meno che il portatore di palla si sia già rilassato o sia stata fischiata palla morta. Dopo che avviene il fischio, qualsiasi contatto violento (*forcible*) è un fallo.
  - (e) Quando un portatore di palla sta ovviamente rallentando (*easing up*) vicino alla sideline, dovrebbe essere necessaria poca forza difensiva per assicurarsi che vada fuori campo. I tentativi di "punire" il portatore di palla devono essere penalizzati come violenza non necessaria. I quarterback devono ricevere maggiore protezione in questo ambito rispetto agli altri portatori di palla.
11. **Facemask:** Ricordarsi che il face mask significa *afferrare* la mascherina o il casco non semplicemente *toccarlo*.
12. **Violenza non necessaria:**
- (a) Un'azione che avviene ben lontano dal gioco può essere classificata come fallo personale, anche se l'azione stessa è legale. In altre parole, è la posizione del giocatore rispetto al gioco che determina il fallo, non la legalità del contatto.
  - (b) Accertarsi che l'azione non sia giustificata dalla situazione di gioco (es. un intercetto, un fumble o un gioco rotto). Se un giocatore è in una posizione che può influenzare il gioco o si sta muovendo nella direzione del gioco, egli è un obiettivo palese; se al contrario sta fermo non lo è.
  - (c) Non è fallo se due giocatori si stanno bloccando uno con l'altro - vanno penalizzati solo i contatti contro un giocatore che non è preparato.
  - (d) Quando ci sono colpi non necessari lontano dalla palla morta ma in prossimità della fine dell'azione, chiamali come falli a palla morta piuttosto che falli a palla viva.
  - (e) Quando un giocatore viene colpito dopo che si è rilassato o dopo una scivolata, il fallo deve essere automatico.
  - (f) Dopo un touchdown, se c'è un contatto forcible sul portatore di palla che è ovviamente tardivo e intenzionale, deve essere chiamato un fallo. □
13. **Roughing the snapper (*violenza sullo snapper*):**
- (a) Questo fallo può avvenire solo quando è ragionevolmente ovvio che sarà effettuato uno scrimmage kick – cioè solo quando c'è un field goal o una trasformazione, o quando la squadra si schiera in un'ovvia formazione di punt in un 3<sup>o</sup>/4<sup>o</sup> down.
  - (b) Non essere fiscali sul secondo di tempo che per regola spetta allo snapper. Se lo snapper è in piedi prima che il secondo d'intervallo è passato allora consentite il contatto, ma se egli impiega più tempo a tirarsi su, dategli più protezione.
  - (c) Non chiamate fallo se il difensore contatta lo snapper dopo essere stato bloccato da un giocatore di linea d'attacco adiacente.
  - (d) Espellere qualsiasi giocatore che cerca di punire lo snapper colpendolo sul casco o usando il proprio casco come arma.
14. **Targeting:**
- (a) La definizione di giocatore indifeso è contenuta nella regola 2-27-14. Se in dubbio, un giocatore è indifeso.
  - (b) Se il colpo non arriva in ritardo, allora il portatore di palla non può essere considerato indifeso. Un colpo che avviene simultaneamente (o una frazione di secondo dopo) al

ginocchio messo a terra dal portatore di palla, non è in ritardo.

- (c) Checklist per giudicare un targeting (adattata dalla presentazione di Dean Blandino, agosto 2021):
- (i) Il giocatore colpito era indifeso (Regola 2-27-14)? Se sì, si applica la regola 9-1-4. Se no, si applica la regola 9-1-3.
  - (ii) È presente almeno un indicatore di targeting (Regola 2-35)? Quali parti della Regola 2-35-1 identifichi? Se nessuna, non c'è targeting.
    - (1) Qual era la postura del corpo di chi colpisce? Se la sua testa rimane alta è meno probabile che ci sia un indicatore rispetto a quando la abbassa. Con quale parte del corpo sta portando il colpo (*leading*)? La sua traiettoria è verso l'alto (il che è un indicatore) o sta semplicemente correndo attraverso l'avversario (*run through*) (il che non lo è)?
    - (2) Chi colpisce stava attaccando con forza? Un attacco comporta un movimento in avanti, verso l'alto o verso il basso. Se è stazionario, assorbe il contatto.
  - (iii) Il contatto è avvenuto col crown of the helmet di chi colpisce o con l'area della testa/collo dell'avversario?
  - (iv) Il contatto era forcible?

#### 15. **Horse collar tackle:**

- (a) I tre requisiti per chiamare questo fallo sono (i) il difensore afferra il collar o l'area del nome del giocatore; (ii) il portatore di palla o chi simula di esserlo viene tirato verso terra; e (iii) il portatore di palla o chi simula di esserlo viene tirato all'indietro (non di lato o in avanti).
- (b) Come gli altri falli relativi alla sicurezza dei giocatori, se in dubbio bisogna chiamarlo.
- (c) Tuttavia, afferrare un'altra parte della divisa e tirare a terra un portatore di palla o chi simula di esserlo non è un fallo.

#### 16. **Chop block:**

- (a) Non è fallo se uno dei due blocchi è fatto da un giocatore che semplicemente sfiora o tocca leggermente l'avversario. Ci deve essere in ambedue i blocchi una forza tale da cambiare la direzione della parte del corpo dell'avversario colpita.
- (b) Per regola, non è fallo se è il giocatore della difesa ad iniziare il contatto.

#### 17. **Blind side block (Blocco dal lato cieco):**

- (a) Il "contatto forcible" richiede un accumulo di momento (*quantità di moto*). È meno probabile che si verifichi se un giocatore si muove lentamente. È tanto più probabile che si verifichi quanto più un giocatore ha corso ad alta velocità. Il momento è una combinazione di massa e velocità. I giocatori più grossi non devono correre così velocemente per accumulare momento.
- (b) Quando un bloccatore contatta un avversario con le mani o le braccia estese, i suoi gomiti e le sue spalle inevitabilmente attutiranno l'impatto, riducendo così la forza.
- (c) Un giocatore che è fermo o si muove lentamente non può "attaccare un avversario" e quindi non può essere passibile di blind-side block. Questo include un giocatore stazionario (o quasi) che, non spostandosi, permette a un avversario di corrergli addosso. A quel giocatore è anche permesso di irrigidirsi (*brace themselves*) per l'impatto senza creare un fallo per blocco dal lato cieco.
- (d) Un blocco in "campo aperto" generalmente (i) è fuori dalla tackle box o dopo che la tackle box non esiste più o dopo che la linea d'attacco si è disunita; (ii) sono trascorsi più di 2 secondi dallo snap; e (iii) coinvolge giocatori che tipicamente erano a più di 5 yard l'uno dall'altro 2 secondi prima del blocco.
- (e) Stai particolarmente attento quando vedete un giocatore:
  - (i) avvicinarsi velocemente ad un avversario di lato o da dietro.
  - (ii) andare 'controcorrente' (*upstream*), cioè muoversi nella direzione opposta a tutti gli altri giocatori (es. durante i ritorni dopo un cambio di possesso).

- In ogni caso, immaginate che abbia un mattone in mano.
18. **Kick-catch interference (Interferenza con la possibilità di ricevere un calcio):**
- (a) Qualsiasi cosa impedisca al ricevitore l'opportunità di prendere la palla deve essere chiamata fallo. Il suo equilibrio sarà stato disturbato, ostacolando così la sua capacità di prendere la palla in modo pulito. Nel dubbio, è fallo. Questo include:
    - (i) Contatto con il ricevitore (anche se accidentale);
    - (ii) Correre minacciosamente vicino al ricevitore e dentro la sua area di concentrazione/visione;
    - (iii) Stare troppo vicini al ricevitore;
    - (iv) urlare o fare intenzionalmente del rumore mentre si è vicini al ricevitore;
    - (v) Muovere le braccia di fronte al ricevitore;
    - (vi) obbligare il ricevitore a girare intorno all'avversario o a spostarsi per poter prendere al volo la palla.
  - (b) Non è fallo quando:
    - (i) Un giocatore della squadra A corre vicino al ricevitore ma non lo tocca o non gli fa cambiare direzione;
    - (ii) Il ricevitore rinuncia troppo facilmente a prendere al volo la palla;
    - (iii) Il ricevitore prende al volo la palla e non c'è stato nessun contatto oppure la percezione che sia stato un contatto è troppo esigua e si ha un forte dubbio: evitare di assegnare falli da 15 yard troppo facilmente.
  - (c) Un giocatore che contatta brutalmente un potenziale ricevitore di un calcio ha commesso un fallo di tipo flagrant e deve essere espulso. In questo caso fare solo il segnale di fallo personale e non di interferenza con l'opportunità di prendere al volo il calcio.
  - (d) Un giocatore che è in procinto di prendere al volo un calcio deve avere un'opportunità di poter completare senza alcun ostacolo la presa al volo prima di essere contattato. Questa protezione termina se il giocatore commette un muff a meno che prima ha fatto un segnale valido di fair catch ed ha ancora l'opportunità di completare la presa al volo della palla (regola 6-5-1-b).
19. **Riassunto:** quando si considerano i falli personali, chiedersi se il potenziale colpevole aveva delle opzioni. Avrebbe potuto scegliere di fare qualcosa di diverso rispetto al contatto? Penalizzare i giocatori che scelgono l'opzione sbagliata.

## RA4 - Falli non di contatto

### 1. Delay of game:

- (a) Se la squadra A è ancora riunita nell'huddle o si sta muovendo per andare in formazione quando mancano 10 secondi allo snap, avvertili verbalmente che mancano 10 secondi in modo che possano accelerare. Lancia sempre la flag allo scadere dei 25 secondi, a meno che lo snap non sia veramente imminente (es. il quarterback sta contando gli "huts"), nel qual caso dagli un secondo in più.
- (b) Se c'è un play clock visibile, quando raggiunge lo zero, guarda e vedi se è stato effettuato lo snap della palla. In caso contrario, lancia una flag.<sup>§</sup>
- (c) Dopo una segnatura, si dovrà chiamare un delay of game se una delle due squadre non è schierata (oppure ancora in huddle) dopo che è passato un minuto dalla segnatura, a prescindere se sia già stato dato o meno il ready-for-play. La prima volta che succede un ritardo avvisare il capo allenatore della squadra piuttosto che lanciare la flag. (Avvisare per la prima infrazione e penalizzare per la seconda e le successive.)
- (d) Se nessun giocatore della squadra B è pronto (o pochi lo sono) in qualsiasi momento quando la Squadra A è pronta a eseguire lo snap della palla,<sup>§</sup> penalizzare la squadra B per delay of game. Non dare alla squadra A un gioco gratis. Verso la fine di un timeout

- (di solito 15 secondi prima della fine), gli □ arbitri sulla sideline devono avvisare l'Head coach o il capitano della squadra che il timeout sta per scadere.
- (e) Se la squadra A fa una sostituzione all'ultimo momento (corre verso la scrimmage line mentre sta facendo ancora la sostituzione), alla squadra B deve essere accordata l'opportunità di "reagire alla sostituzione". Se il play clock scade prima dello snap, gli arbitri devono determinare se alla squadra B sia stato dato il tempo sufficiente per reagire alla sostituzione accelerata. Se la squadra B ha reagito prontamente ma il play clock è scaduto, la squadra A verrà penalizzata per delay of game. Se i giocatori della Squadra B non escono ed entrano nel campo di gioco rapidamente, o non iniziano il processo entro 3 secondi dall'ingresso in campo dell'ultimo sostituto della Squadra A, (i) alla Squadra A sarà permesso di effettuare lo snap della palla e (ii) se la Squadra B ha più di 11 giocatori sul campo di gioco, sarà penalizzata per sostituzione illegale. (Regola 3-5-2-e)
- (f) Se la squadra A effettua uno snap in una situazione in cui gli è stato chiesto di non farlo (ad esempio mentre alla squadra B è consentito effettuare sostituzioni corrispondenti), per una prima infrazione involontaria interrompere il gioco e dare un avvertimento. (Avvisare per la prima infrazione e penalizzare per la seconda e le successive.) (Regola 3-5-2-e) □
2. **Giocatori non all'interno delle 9 yard:** Non chiamarlo se la squadra B reagisce ai giocatori colpevoli, ad esempio i giocatori della squadra B gli si schierano di fronte. □
3. **Formazione illegale ed eleggibilità dei ricevitori:**
- (a) Non aspettate il quarto quarto per far rispettare queste regole - gestite le formazioni illegali non appena si presentano per la prima volta.
- (b) È sempre fallo quando la squadra A ha cinque (o più) giocatori nel backfield al momento dello snap. La squadra A acquisisce, con questa formazione, un vantaggio sui blocchi in quanto si posiziona più lontano dalla difesa.
- (c) È comunque fallo quando ci sono cinque giocatori nel backfield, anche se la squadra A ha solo 10 (o meno) giocatori in campo al momento dello snap.
- (d) Lavorate per rendere legali gli uomini di linea d'attacco. Chiamate un giocatore, che ha l'intenzione di essere un uomo di linea, come schierato nel backfield solo se:
- (i) è ovvio (chiaro spazio tra la sua testa/spalle e l'uomo di linea della Squadra A più vicino), oppure
- (ii) è allineato con la sua testa chiaramente dietro la parte posteriore dello snapper - un fallo da chiamare senza avviso, oppure
- (iii) quando un avviso al giocatore e un successivo avviso al coach vengono ignorati. (Avvisare per la prima e la seconda infrazione e penalizzare per la terza e le successive).
- (e) Sii meno fiscale con wide receiver e slot back nel determinare se sono in linea rispetto a quando giudichi giocatori della linea restricted o tight-end. Sii molto generoso nei campi dove le linee non sono tracciate in modo perfetto.
- (f) Considerate un wide receiver come a copertura di un ricevitore interno sulla linea di scrimmage solo se non c'è alcuno sfalsamento (*stagger*) tra i loro allineamenti. Se in dubbio, il ricevitore interno non è coperto.
- (g) Nel determinare il numero di giocatori nel backfield, siate generosi nei confronti dei giocatori che potrebbero non soddisfare con precisione i requisiti della Regola 2-27-4. Se un giocatore della Squadra A è al limite (borderline), consideratelo un back se ci sono meno di 4 back; consideratelo un uomo di linea se ci sono meno di 7 uomini di linea. Se ci sono più giocatori al limite, fate quanto sopra per ciascuno di essi.
- (h) Ricordate che se la Squadra B vede un giocatore con un numero eleggibile allineato vicino alla linea di scrimmage, presumerà che sia eleggibile anche per posizione. Allo stesso modo, se la Squadra B vede un giocatore con un numero ineleggibile allineato

- vicino alla linea di scrimmage, presumerà che si trovi sulla linea di scrimmage.
- (i) In giochi non usuali o giochi trucco, il controllo della formazione deve essere al massimo livello e vanno penalizzati a meno che non siano perfettamente legali.

#### 4. Movimento della palla da parte dello snapper:

- (a) Quando prende posizione, permettete allo snapper di muovere la palla in avanti non più della lunghezza di un pallone, e mai oltre la line to gain o la goal line. Se la muove in avanti di più, fermate il gioco, riposizionate la palla e avvisate il giocatore e il suo allenatore che ulteriori infrazioni saranno penalizzate. (Avvisare per la prima infrazione e penalizzare per la seconda e le successive.)
- (b) Quando prende posizione, se lo snapper solleva la palla da terra, fermate il gioco, riposizionate la palla e avvisate il giocatore e il suo allenatore che ulteriori infrazioni saranno penalizzate. (Avvisare per la prima infrazione e penalizzare per la seconda e le successive.)
- (c) Se lo snapper ruota semplicemente la palla sul posto (es. per migliorare la presa), questo non è un problema.

#### 5. Falsa partenza:

- (a) il movimento di un giocatore della squadra A non è falsa partenza a meno che:
- sia il movimento di uno o entrambi i piedi; oppure
  - sia improvviso; oppure
  - causi una reazione immediata del difensore ed è la prima volta che questo movimento viene osservato; oppure
  - sia un uomo di linea restricted che solleva la mano o le mani.
- b) Se un running back sbaglia il conteggio dello snap, fa un movimento improvviso e poi si ferma bruscamente, è una falsa partenza. (Se fosse stato davvero in motion, non si sarebbe fermato.)
- c) La “reazione immediata” della Squadra B deve essere una tipica reazione di gioco. Il semplice indicare i giocatori della Squadra A che potrebbero essersi mossi NON lo è.
- d) Non essere puntiglioso: se in dubbio sul fatto che il movimento sia avvenuto prima dello snap o meno, *non* lo era.
- e) Quando in dubbio, un movimento rapido o brusco da parte dello snapper o del quarterback è una falsa partenza.

#### 6. Offside:

- a) Quando un difensore, prima dello snap, si muove e un giocatore dell'attacco reagisce, è indispensabile un confronto tra Umpire e short wing. Questo serve a determinare se il difensore era all'interno della neutral zone e se l'attaccante era minacciato. Quando in dubbio, il giocatore della difesa era nella neutral zone. Quando in dubbio, l'attaccante è stato minacciato. Se il giocatore della squadra A che si è mosso per primo non era minacciato è una falsa partenza.
- b) Quando un difensore, prima dello snap, attraversa la neutral zone e si muove verso un giocatore del back della squadra A, è un fallo a palla morta per offside. Il momento in cui chiamare questo fallo è quando il difensore supera la linea del bacino dell'uomo di linea della squadra A più vicino a sé.
- c) Quando in dubbio se un giocatore della difesa che ha superato la neutral zone ha contattato o meno un giocatore della squadra A, c'è stato contatto
- d) Non chiamare un offside della difesa se il giocatore è fermo e si trova all'interno della neutral zone solo per pochi centimetri.
- e) Non essere troppo pignoli nel chiamare gli offside soprattutto su campi non tracciati perfettamente.
- f) Non chiamare offside se il difensore si sta muovendo in avanti al momento dello snap ma non è ancora entrato all'interno della neutral zone.

**7. Movimenti e segnali della squadra B:**

- a) Uno "stem" è il movimento effettuato dall'uomo di linea della Squadra B per muoversi lateralmente e il movimento è almeno sufficiente per passare dall'essere di fronte ad un avversario all'esserlo di fronte ad un altro, o nel gap tra due avversari, o viceversa.
- b) Quando c'è un movimento coordinato da parte di due o più uomini di linea della Squadra B, il segnale dato per avviarlo non deve provenire da un uomo di linea.
- c) Un movimento di un uomo di linea della Squadra B che costituisce uno "stem" è legale. Un movimento rapido, brusco o esagerato da parte di un uomo di linea della Squadra B che non sia uno "stem" (ad esempio battere un piede, agitare un braccio) dovrebbe essere interpretato come un tentativo di indurre la Squadra A ad una falsa partenza.
- d) I seguenti sono falli della Squadra B:
  - (i) Replicare un segnale di partenza della Squadra A (ad esempio con parole o con il battito delle mani), indipendentemente dal fatto che la Squadra A reagisca o meno. Tranne il battito di mani, non è un fallo fare un rumore che la Squadra A non sta utilizzando o fare gesti con le mani che non creino il suono di un battito di mani.
  - (ii) Un movimento rapido, brusco o esagerato da parte di un uomo di linea difensivo che non sia uno "stem" e causi una falsa partenza della Squadra A.
- e) Penalizzare un giocatore della squadra A per ritardo di gioco se usano parole che suonano come "move" o "stem" (Regola 7-1-5-a-5).
- f) Con l'eccezione dei segnali disorientanti, i falli secondo la Regola 7-1-5 diventano falli solo se la Squadra A reagisce e lo fa in maniera autentica (cioè, senza simulare o accentuare un movimento per avere un fallo a favore). Se il movimento legale di un uomo di linea della Squadra B fa sì che un giocatore della Squadra A oltrepassi la neutral zone e tocchi il giocatore della Squadra B, è un fallo di encroachment contro la Squadra A. Questa non è una reazione autentica all'essere minacciati.

8. **Motion illegale:** Un giocatore è in illegal motion solo se il suo movimento in avanti è evidente. Un giocatore in motion che effettua il suo movimento in avanti in direzione della scrimmage line allo snap commette un fallo a palla viva, non una falsa partenza. □

**9. Ricevitore ineleggibile a fondo campo:**

- a) Chiamarlo solo quando è evidente.
- b) Un ricevitore ineleggibile deve essere chiaramente a più di 3 yard a fondo campo nel momento in cui viene effettuato il lancio. Se il giocatore viene visto 5 yard a fondo campo e si sta muovendo in avanti, nel momento in cui la palla lo supera, molto probabilmente non era a più di 3 yard quando la palla è stata lanciata.
- c) Se un uomo di linea blocca a fondo campo, chiamare il fallo come ineleggibile a fondo campo a meno che non vada così profondo da bloccare un giocatore della difesa in copertura sul lancio, nel quale caso chiamare interferenza offensiva.
- d) Per regolamento, non si ha un fallo per ricevitore ineleggibile a fondo campo se il lancio viene lanciato legalmente oltre la sideline o nei pressi della stessa.
- e) Vedere il punto 3.f di questo capitolo per determinare se un giocatore della squadra A è eleggibile o meno.
- f) Non chiamare questo fallo se l'attacco ha lanciato legalmente la palla oltre la neutral zone per non perdere terreno.
- g) Non chiamarlo se uno screen pass viene lanciato erroneamente troppo lungo e atterra oltre la neutral zone, a meno che la presenza del ricevitore ineleggibile impedisca a un difensore di prendere la palla.

#### 10. **Intentional grounding:**

- a) Non chiamarlo se il lanciatore viene toccato palesemente *dopo* aver iniziato il movimento di lancio della palla o se la palla è stata toccata. In questi casi bisogna presumere che il lanciatore aveva intenzione di lanciare la palla verso un ricevitore.
- b) Chiamarlo se il lanciatore è stato contattato *prima* di aver iniziato il suo movimento di lancio. Egli non è autorizzato a lanciare la palla lontano per evitare un sack. In alcune circostanze può essere appropriato giudicare la palla morta (piuttosto che penalizzare per intentional grounding) nel caso fosse stato trattenuto ed il suo massimo avanzamento sia stato fermato.
- c) Non chiamare intentional grounding se il lanciatore lancia la palla lontano **quando non è sotto la pressione dei difensori**. Egli ha la facoltà di perdere un down se non rischia di subire un sack. Il tempo non è un fattore. **(Eccezione: Se la palla viene lanciata a poche yard dal lanciatore – indicativamente a meno di 5 yard)**
- d) Non c'è bisogno di chiamare intentional grounding se il lancio è intercettato e questo è l'unico fallo chiamato nel down.
- e) Lanciare la palla ad una yard dalla neutral zone deve essere considerato vicino abbastanza. Non essere troppo tecnici nel penalizzare questi casi.
- f) **Quando in dubbio se il forward passer sia o sia stato al di fuori della tackle box, è o è stato fuori dalla tackle box.**
- g) Se il lancio viene toccato da un ricevitore ineleggibile, sarà normalmente un fallo di tocco illegale. Tuttavia, se il lanciatore lo fa in un palese tentativo di evitare di perdere delle yard, allora sarà corretto chiamare il fallo di intentional grounding. Per regolamento non si può avere un tocco illegale su un lancio illegale.

#### 11. **Sostituzione illegale:**

- a) Se il giocatore sostituito sta uscendo dal campo o dalla end zone ma è ancora chiaramente all'interno del campo al momento dello snap, va chiamato il fallo.
- b) Un giocatore sostituito che rientra in campo dopo averlo lasciato commette fallo. Tuttavia, si dovrebbe autorizzare ad un giocatore che lascia il campo credendo di essere sostituito, ma che in realtà non è sostituito, di rientrare senza penalità (a condizione che non si tratti di un inganno).
- c) Se un sostituto entra in campo pensando che la palla sia morta ma non interferisce con il gioco, non chiamare fallo.
- d) Se la squadra A rompe l'huddle con **troppi** giocatori in campo crea confusione nella squadra avversaria e quindi va sempre penalizzata. Tuttavia, ci sarà fallo solo se è già stato fischiato il ready-for-play (Regola 2-14-1) o se il dodicesimo uomo non lascia l'huddle immediatamente.
- e) **Se la difesa ha più troppi** giocatori in campo quando lo snap è imminente, <sup>x</sup> il fallo non c'è fino a quando non avviene lo snap, **a meno che non si applichi la Regola 3-5-3-c.**
- f) I falli che riguardano le sostituzioni illegali oppure alla presenza di più di 11 giocatori in campo sono normalmente una violazione alla Regola 3-5. Tuttavia, un tentativo intenzionale di confondere gli avversari dovrà essere penalizzato come tattica scorretta (Regola 9-2-2-b).

#### 12. **Omettere di indossare l'equipaggiamento obbligatorio:**

- a) Omettere di usare paradenti o non allacciare tutti i punti del casco è grave come, ad esempio, non indossare il casco. Se noti un giocatore lasciare l'huddle senza paradenti o con il casco non allacciato, ricordagli di mettere a posto il suo equipaggiamento. I giocatori che ignorano tale avvertimento devono essere penalizzati (Regola 1-4-8), ma dai a QB e ad altri giocatori che chiamano gli schemi un po' più di tempo per farlo. Applicare la stessa procedura ai giocatori che indossano protezioni per occhi (*eye shield Ndt*) con superficie opaca o riflettente.

- b) Non fermare il game clock o play clock a meno che non si stia caricando un timeout a una squadra dopo che un giocatore non ha lasciato il campo dopo due avvisi. Se un giocatore reagisce e lascia il campo, la squadra A deve assicurarsi di effettuare lo snap prima che il play clock si esaurisca e la squadra B non deve avere più di 11 giocatori in campo al momento dello snap e dopo di esso. Se un uomo di linea restricted deve essere sostituito, sarà falsa partenza quando si alza, a meno che non venga chiamato un timeout dalla squadra A.
- c) Per gli altri equipaggiamenti obbligatori ma non critici, dire al giocatore di porre rimedio al problema la prossima volta che esce dal campo. Se ignora le tue indicazioni quando ritorna in campo, digli di uscire immediatamente e di mettere a posto il problema. Se lo fa, allora tutto bene. Se la sua squadra lo sostituisce, non penalizzarli con una sostituzione illegale. Se la sua squadra chiama un timeout o si prende un delay of game, questa è una loro scelta. Se rimane in campo e cerca di partecipare al gioco, penalizzalo secondo la regola (Regola 1-4-8).
13. **Equipaggiamento illegale:** prima che la palla sia messa in gioco non può essere indossato niente che possa mettere a rischio l'incolumità degli altri giocatori. Altre cose che non vanno bene possono essere lasciate al giocatore purché la prima volta che lascia il campo le corregga e non le abbia più quando rientra legalmente in campo.
14. **Calciare illegalmente la palla:** Se un giocatore colpisce intenzionalmente la palla con il ginocchio, la parte inferiore della gamba o con il piede con l'obiettivo di dare una nuova spinta alla palla in qualsiasi direzione, ha calciato. Se tocca il ginocchio, la parte inferiore della gamba o il piede accidentalmente o come parte di un tentativo di ottenere il possesso della palla, ciò non è considerato un calcio e non è fallo.
15. **Wedge illegale:** Per essere una wedge illegale (Regola 6-1-10), deve formarsi prima della fine del calcio e deve continuare dopo che il ritorno è iniziato. Se si toccano/si tengono per mano è un chiaro indizio. *Non è una wedge illegale* se stanno andando verso la propria endline. Una volta che il ritorno è andato a fondocampo i giocatori possono avvicinarsi fra loro come conseguenza dell'evoluzione del gioco – questo non va considerato come wedge illegale.
16. **Offside sui free kick:**
- (a) Giudica la restraining line della squadra A come se fosse un piano (al limite della linea più vicino alla goal line della squadra A, se si dispone del replay).
  - (b) Su un onside kick o qualsiasi free kick calciato corto (**intenzionale** o involontario), qualsiasi giocatore (tranne che kicker e holder) che rompa il piano prima che la palla sia calciata è in offside.
  - (c) Su kick off lunghi non essere troppo pignolo.
  - (d) Chiama fallo solo se un giocatore della squadra che calcia (tranne il kicker) prende una rincorsa da più di 5 yard prima di un free kick. I giocatori che stanno solo aggiustando la posizione o sono fermi non andrebbero penalizzati se sono stati temporaneamente a più di 5 yard. Lo scopo di questa regola è di ridurre lo slancio di questi giocatori al momento del kickoff.
17. **Consegnare la palla in avanti illegalmente:** passare la palla alla mano in avanti è un fallo (eccetto quando permesso dal regolamento). Una squadra può guadagnare un significativo vantaggio di terreno (oltre che a trarre vantaggio per un azione fallosa) per questo gioco illegale.
18. **Giocatore della squadra A fuori campo:**
- (a) Se un giocatore della squadra A torna in campo dopo essere uscito dal campo

volontariamente durante un calcio, o un ricevitore eleggibile tocca la palla dopo essere uscito volontariamente durante un lancio, è sempre fallo. Un giocatore che esce dal terreno di gioco ha un vantaggio poiché evita di essere bloccato. Ricordarsi che un giocatore è fuori campo, anche se tocca la sideline o l'endline con un solo piede - questo non dovrebbe essere ignorato.

- (b) Un qualsiasi contatto di un giocatore della squadra B che provoca l'uscita dal campo di un giocatore della squadra A deve essere considerato come la causa che ne ha provocato l'uscita dal campo, a condizione che il giocatore della squadra A tenti di tornare immediatamente in campo.

**19. Continuare a partecipare al gioco senza casco:** 'L'immediata azione nella quale è coinvolto' termina una volta che un giocatore si disimpegna dal contatto con un avversario e non sta più affrontando, o non è più affrontato da, quell'avversario. Ci si aspetta che un giocatore che perde il casco mentre è ingaggiato con un avversario (incluso quando lo sta sopraffacendo) si disimpegni quando è sicuro farlo. Un giocatore a cui si sfilava il casco senza essere ingaggiato o affrontato da un avversario (cioè sta semplicemente correndo) non può continuare a partecipare da quel momento in poi.

## RA5 - Condotta antisportiva e rissa

### 1. Celebrazioni

- (a) Celebrare è diverso da schernire - bisogna essere più tolleranti su queste cose. Permettete reazioni brevi, spontanee ed emozionali alla fine di un'azione. Penalizzate gli atti prolungati, auto-celebrativi o denigratori.
- (b) Una "sack dance" sopra un avversario placcato deve sempre essere penalizzata.
- (c) Penalizzate sempre lo spike della palla dopo un'azione, tranne che per una celebrazione spontanea dopo una segnatura (o quando il giocatore crede ragionevolmente di aver segnato). Tuttavia, se questo avviene in direzione di un avversario (anche non intenzionalmente), è considerato un taunting e deve essere penalizzato. Affinché la palla sia considerata 'spiked' (schiacciata), deve essere scagliata a terra con forza: il semplice lasciarla cadere non è un fallo.
- (d) Le celebrazioni devono essere penalizzate se coinvolgono:
- (i) Uno qualsiasi dei 20 e più atti descritti nella Regola 9-2-1;
  - (ii) La palla; <sup>x</sup>
  - (iii) L'equipaggiamento dei giocatori;
  - (iv) Le strutture del campo (incluso i pali della porta);
  - (v) Qualsiasi oggetto preso da un'altra persona;
  - (vi) Usare oggetti in modo improprio;
  - (vii) Un giocatore che si butta a terra in modo ritardato (non immediatamente dopo aver segnato) e senza alcuna motivazione.
- (e) Un'azione non descritta nell'articolo precedente probabilmente è legale, per cui sii tollerante, a meno che non pensi che l'azione non sia consona, sia minacciosa o oscena, tenda a provocare una reazione o sviscila il gioco. Non siate puritani (una persona che si preoccupa eccessivamente di essere o apparire appropriato, modesto o giusto; oppure una persona che si offende o rimane scioccato facilmente da cose che non scioccano o offendono altre persone).
- (f) Se una celebrazione illegale avviene vicino alla goal line, trattala come se fosse avvenuta *dopo* la segnatura a meno che un arbitro fosse nella posizione ideale per giudicare dove sia esattamente avvenuta.
- (g) "Coreografato" significa che uno o più giocatori hanno programmato preventivamente una serie di movimenti preordinati e provati (come in un balletto).

## 2. Contestazioni:

- (a) I giocatori praticano questo sport con passione ed emozione – così come i coach. A seconda del momento della gara, giocatori e coach possono essere felici o tristi, gioiosi o delusi, soddisfatti o frustrati. Queste sono normali ed umane emozioni (anche gli arbitri le hanno allo stesso modo), ma c'è bisogno di auto controllarsi.
- (b) Giocatori e coach hanno diritto di essere in disaccordo. È solo quando questo diventa eccessivo e si mina l'autorità degli arbitri che diventa un problema.
- (c) Contestare è quando un giocatore, un coach o un'altra persona soggetta alle regole:
  - (i) Parla in modo offensivo, aggressivo o denigratorio nei confronti di un arbitro;
  - (ii) Afferma per vero qualcosa che è invece contrario alle regole o alla decisione di un arbitro, o afferma il falso;
  - (iii) Continua a reclamare su qualcosa dopo che è stato informato che ha torto o che doveva smettere;
  - (iv) Fa un commento denigratorio su un arbitro o su una decisione presa mentre parla con qualcun altro;
  - (v) Fa dei gesti (con le mani o con qualsiasi altra cosa) che mostrano frustrazione o mancanza di rispetto verso gli arbitri;
  - (vi) Lancia o calcia la palla o un oggetto con disgusto;
  - (vii) Si avvicina minacciosamente verso un arbitro per discutere.

Contestare è diverso che chiedere genuinamente.

- (d) Se un giocatore o un coach mostrano rispetto verso un arbitro, allora l'arbitro gli mostrerà lo stesso livello di rispetto.
- (e) Distinguiamo fra contestare in modo palese e contestare in modo riservato. Il primo caso è ovvio, perché normalmente il tono della voce è così alto che molte persone possono sentire oppure i gesti sono evidenti ed in campo aperto. Il modo riservato è quando solo gli arbitri lo possono sentire e deve essere trattato in modo diverso.
- (f) Ci sono sei modi per rispondere a chi sta contestando:
  - (i) **Ignorarlo.** Se la contestazione è minima ed è la prima volta che si manifesta con questo giocatore e questa squadra, *può* essere ignorato. Potrebbe essere un episodio isolato che non si verificherà più. Tuttavia, c'è sempre il rischio che ignorando una contestazione si possa incoraggiare tutti gli altri a ripeterlo. Ignorarlo quindi non è il modo migliore per rispondere a ripetute contestazioni.
  - (ii) **Fare finta di non aver sentito.** Chiedere al giocatore o al coach di ripetere il suo commento (“che cosa ha detto?”). Se è stato poco appropriato, molto probabilmente non lo ripeteranno, se lo fanno allora non avrai più dubbi e potrai rispondere in modo fermo, professionale e rapido.
  - (iii) **Usare un tono calmo.** Una parola detta con calma verso un giocatore o un coach è spesso molto più efficace che una penalità data affrettatamente. Mostra la tua predisposizione a voler risolvere il problema senza ricorrere alla stretta applicazione del regolamento di gara.
  - (iv) **Pubblico rimprovero:** Qualche volta bisogna parlare ad alta voce con il giocatore o il coach in modo che i loro compagni possano sentire. Questo può essere necessario per chiedere il loro aiuto per far calmare i bollori del compagno di squadra.
  - (v) **Penalità:** Se la contestazione viene ripetuto una terza volta (o anche una sola volta se fatto in modo molto evidente verso gli spettatori) allora c'è bisogno di penalizzare per comportamento antisportivo. Questo può includere tutte le azioni in cui viene usato un linguaggio offensivo, lanciato contro qualcosa o correre contro un arbitro.
  - (vi) **Espulsione:** Se il giocatore viene penalizzato due volte per contestazione, deve essere espulso per la Regola 9-2-1. Nei casi estremi di contestazione fatta in modo flagrant si può ricorrere all'espulsione automatica.

- (a) Non c'è bisogno di andare per tutti questi livelli nel loro ordine. Un'azione seria (ed evidente) di contestazione può richiedere una penalizzazione immediata e possibilmente anche un'espulsione immediata.
- (g) Le seguenti azioni da parte di partecipanti alla gara comportano *sempre* un fallo:
- (i) Fare un gesto aggressivo in direzione di un arbitro;
  - (ii) Parlare in modo offensivo, aggressivo o denigratorio contro un arbitro in modo che gli spettatori possano sentire chiaramente;
  - (iii) Manifestare disapprovazione in modo eclatante, ad esempio alzando le braccia per l'incredulità;
  - (iv) Schiaffeggiarsi per dimostrare quanto siano stati penalizzati;
  - (v) Correre direttamente verso un arbitro per protestare per una sua chiamata;
  - (vi) Richiedere troppe spiegazioni su una chiamata, anche se in tono civile (come nella 3.5.2.f.v qui sopra).
- (h) Non riuscire a gestire una contestazione inficia anche il lavoro dei vostri colleghi e della gara in generale. Queste discussioni non solo screditano gli arbitri ma possono alterare fortemente l'atmosfera ed il procedere della gara. Se pensi di non preoccuparti del dissenso e di ignorarlo, ricorda che lo stesso giocatore potrebbe fare lo stesso commento a un arbitro meno imperturbabile la settimana dopo e questa potrebbe essere la goccia che fa traboccare il vaso con quell'arbitro. §
- (i) Se senti una contestazione contro un altro arbitro, *tu* devi gestirla. Un punto importante del concetto di collaborazione fra arbitri è di sostenersi in queste situazioni.
- (j) Coinvolgere capitani e coach per far capire che è anche loro compito controllare i propri giocatori, per prevenire contestazioni o bloccarle al primo segnale in cui si manifestano. Questo comportamento mostrerà che stai cercando di lavorare insieme alle squadre piuttosto che penalizzarle.
- (k) Quando è il caso, informa giocatori e coach di fare delle domande aperte piuttosto che fare delle affermazioni su cosa è vero o falso.
- (l) Se non dai riscontro ad una contestazione, questa può diventare come un disagio che crescerà e farà diminuire la tua autorità.
3. **Comportamento antisportivo che richiede l'espulsione:** Le seguenti azioni di comportamento antisportivo normalmente sono flagrant e richiedono l'espulsione:
- (a) Sputare addosso ad un arbitro o un avversario.
  - (b) Ogni frase offensiva rivolta ad un avversario o ad un arbitro che fa riferimento alle sue origini etniche, colore, razza, nazionalità (eccetto che in un contesto di competizione internazionale), religione, sesso, orientamento sessuale o disabilità o qualsiasi frase atta ad umiliare o brutalizzare.
  - (c) Partecipare (al gioco) senza essere stati autorizzati da un professionista sanitario dopo il sospetto di una commozione cerebrale.
  - (d) Qualsiasi azione di condotta antisportiva che, per la sua natura o per la sua durata prolungata, è estremamente discutibile, evidente, non necessaria, evitabile o gratuita.
  - (e) Qualsiasi azione diretta specificatamente contro uno o più arbitri, assistenti o spettatori è generalmente più estrema della stessa azione diretta contro un avversario.
4. **Falli multipli:**
- a. Non penalizzare un giocatore o una squadra due volte per la stessa azione.
  - b. Tuttavia, in caso di azioni multiple e distinte una dall'altra, da parte dello stesso giocatore o da giocatori differenti, è appropriato penalizzarli separatamente. Due comportamenti antisportivi da parte dello stesso giocatore daranno come risultato che il giocatore provoca la sua espulsione automatica.
  - c. Esempi di azioni separate sono:
    - i. Una celebrazione proibita seguita da una contestazione della chiamata arbitrale;

- ii. Deridere un avversario e poi inchinarsi verso il pubblico;
  - iii. Dare uno spintone dopo che la palla è morta e a seguire la rimozione del casco;
  - iv. Una celebrazione proibita seguita dall'entrata in campo di uno o più sostituti per unirsi alle celebrazioni;
  - v. **Chiunque** reagisca in modo antisportivo dopo essere stato informato delle circostanze di un precedente fallo;
  - vi. **Allontanarsi dopo un atto antisportivo, per poi ritornare a commettere un altro atto antisportivo.**
- d. Esempi di azioni che normalmente NON sono da considerarsi azioni separate sono:
- i. Più giocatori che si uniscono per partecipare ad una celebrazione ritardata, eccessiva, prolungata o coreografica;
  - ii. Lo stesso giocatore che irride più di un avversario;
  - iii. Lo stesso giocatore che si inchina in più di una direzione;
  - iv. Un giocatore che fa un commento o un gesto antisportivo e poi ne compie uno **simile** pochi secondi dopo.
5. **Altri punti che riguardano il comportamento antisportivo:**
- a. **A palla viva o a palla morta:** Se si è in dubbio se un comportamento antisportivo sia avvenuto a palla viva o a palla morta, va considerato a palla morta.
  - b. **Chi penalizzare:** Non penalizzare la condotta di chiunque non sia un giocatore o un coach. Se qualcun altro ti sta dando problemi chiedi alla squadra o a chi organizza la gara di prendere dei provvedimenti.
  - c. **Simulare di essere stato colpito:** Normalmente un kicker che simula di essere stato colpito va ignorato. La penalità va data solo se è necessario per esercitare un migliore controllo della gara.
  - d. **Simulare altri falli:** Un giocatore che tenta di far chiamare un fallo contro un avversario simulando in modo plateale una reazione a un contatto fisico lieve o inesistente ha commesso un comportamento antisportivo.
  - e. **Togliersi il casco in mezzo al campo:** I giocatori che senza pensarci si tolgono il casco mentre sono in campo non devono essere penalizzati a meno che essi (i) si stanno rivolgendo in tono arrabbiato direttamente contro un avversario o un arbitro; oppure (ii) celebrando. Ricordagli di indossare il casco. Un giocatore che si toglie il casco vicino alla linea laterale appena prima di entrare nella team area va ignorato.
  - f. **Se osservate un coach fare cenno a un giocatore palesemente non infortunato di andare a terra, questo costituisce un solo fallo di comportamento antisportivo per aver finto un infortunio, ma sia al giocatore che al coach verrà conteggiato il fallo ai fini della Regola 9-2-6-a.**
  - g. **Falli tecnici insoliti:** quando un partecipante infrange inavvertitamente una regola insolita (ad esempio la regola 1-4-10), una prima infrazione può solitamente essere risolta con un avvertimento e l'immediata richiesta di rettificare la violazione. Una sanzione è necessaria solo quando la violazione è stata intenzionale.
6. **Sideline interference (Interferenza delle panchine):**
- a. Mentre la palla è morta:
    - i. Se le persone a cui viene sollecitato di spostarsi arretrano immediatamente dopo la richiesta non c'è bisogno di dargli un warning o penalizzarli, non ha importanza quante volte avvenga il richiamo.
    - ii. Dare un fallo di sideline interference (Regola 9-2-5) solo se l'Head coach ripetutamente (più di una volta) ignora la richiesta (mentre la palla è morta) di tenere la squadra più indietro.
  - b. Mentre la palla è in gioco:

- i. Allenatori, sostituti e altri non-giocatori *nel* terreno di gioco devono essere sempre flaggati per sideline interference (Regola 9-2-5). Un'eccezione è di non essere troppo pignoli se la palla è vicina alla goal line della squadra B e queste persone sono ancora vicino alla loro team area.
- ii. Se sono fra la sideline e la linea che limita la team area, usa la tua discrezione e dai un warning a voce se questi non ti stanno veramente provocando un problema.
- iii. Ogni contatto fra un arbitro ed un componente della squadra nel terreno di gioco o fra la sideline e la linea della team area deve essere chiamato come condotta antisportiva (Regola 9-2-5-b) (normalmente penalizzato con 15 yard di penalità dal punto successivo) anche la prima volta. Questo si applica anche se non c'è contatto fisico ma l'arbitro è costretto a cambiare direzione per evitare il contatto o per mantenere la visuale su ciò che sta osservando.

## 7. **Rissa:**

- a. Tre regole parlano di "colpire" un avversario: come decidi quale chiamare?
  - i. Fallo personale (Regola 9-1-2-a): va normalmente usato per un'azione che avviene a palla viva. A meno che l'azione non possa causare danni catastrofici, non considerarla flagrant.
  - ii. Comportamento antisportivo (Regola 9-2-1-a-1-j): va normalmente usato per azioni che si verificano nel periodo successivo a un gioco.
  - iii. Rissa (Regole 2-32-1 e 9-5-1): va normalmente riservato ad azioni più serie, più gravi e più prolungate. È improbabile che un singolo colpo costituisca una rissa.
- b. Se l'azione può essere descritta come rissa allora il giocatore va espulso. Non è rissa se due giocatori stanno solamente spingendosi l'un l'altro (es. non si danno intenzionalmente pugni, calci o colpi proibiti). Nel dubbio, non è rissa. Non usare il termine "pugno" per descrivere la violenza di un giocatore o di un coach a meno che non vogliate rinforzare il concetto che vada espulso.
- c. Espellete un giocatore per un pugno solo quando l'atto appare malintenzionato. Considerate fattori quali il livello di intenzionalità, la forza del colpo, la durata dell'incidente e se si tratti di una prima infrazione. Un contatto minore, dettato dalla frustrazione, può essere trattato come un atto antisportivo, a meno che non si applichi uno o più di questi fattori.
  - i. Abbiamo visto giocatori espulsi per rissa perché un arbitro li ha visti 'sferrare un pugno'. Quando si valuta il video di quegli incidenti, quasi sempre quello che l'arbitro interpreta come un pugno è un tentativo fallito da parte di un placcatore di afferrare un avversario o di forzare un fumble: i movimenti sono rapidi e a scatti, ma non sempre si raggiungono il bersaglio.
  - ii. Perché un giocatore dovrebbe sferrare un pugno durante un'azione a palla viva? Un pugno non andrà a colpire la testa dell'avversario a causa del casco. È improbabile che colpisca la parte superiore del busto dell'avversario a causa del paraspalle. Potrebbe andare a segno se fosse indirizzato esattamente al plesso solare, ma quest'area è anche vicina al punto in cui i portatori di palla tengono il pallone e, pertanto, costituisce un bersaglio legittimo per forzare un fumble.
  - iii. Se vedeste chiaramente un uomo di linea di difesa (per esempio) spingere i pugni chiusi nell'area dello stomaco di un uomo di linea d'attacco, potreste considerarlo un fallo personale, ma solo se vedeste chiaramente i pugni chiusi: mani aperte o parzialmente aperte indicherebbero che non c'era intenzione di commettere un fallo.
  - iv. Colpire un avversario è molto probabilmente un gesto dettato dalla frustrazione per essere stati trattenuti (holding) o scherniti. Di solito, questo comportamento viene gestito al meglio come condotta antisportiva, a meno che non sia prolungato (cioè se vengono sferrati diversi colpi), nel qual caso diventa una rissa.
  - v. Tuttavia, laddove un pugno non sia un atto immediato di frustrazione, esso può giustificare l'espulsione. Questo è più probabile quando l'azione presenta almeno una

- delle seguenti caratteristiche: ritardata, calcolata, molto violenta, sprezzante, ripetuta.
- vi. Quando in dubbio se un giocatore ha dato una gomitata intenzionalmente ad un avversario, guarda le mani del giocatore. È una reazione naturale serrare il pugno prima di tirare una gomitata. Se la mano è aperta molto probabilmente il contatto non è intenzionale.
  - vii. Allo stesso modo, i pugni dettati dalla frustrazione tendono ad avere un 'caricamento' (wind up) in cui chi colpisce tira indietro il braccio/gomito prima di colpire. I colpi a braccio corto (short-arm jabs) sono possibili, ma è meno probabile che infliggano un colpo grave.
  - d. Durante una rissa cercare di individuare i giocatori (che erano all'interno del campo all'inizio della rissa), sostituti e allenatori che partecipano attivamente alla rissa e quelli che cercano invece di dividere. Questi ultimi non vanno espulsi.
  - e. Espellere un giocatore solo se si è certi del suo numero. Se due giocatori sono coinvolti in una rissa non espellere uno solo dei due a meno che non si riesca a identificare anche l'identità dell'altro.
  - f. È una violenza non necessaria quando la squadra A ha chiaramente manifestato l'intenzione di inginocchiarsi. Va sancita l'espulsione del giocatore che commette il fallo.

#### 8. Vendetta:

- a. Per gli obiettivi di questa sezione, definiamo come vendetta quando un giocatore commette un'azione aggressiva in diretta risposta ad un'azione aggressiva di un avversario verso lui stesso o un suo compagno di squadra. La vendetta può essere di tipo fisico (contatto) o antisportivo (non di contatto). La vendetta normalmente avviene dopo pochi secondi dell'azione originale, ma potrebbe in teoria anche essere ritardata di un considerevole lasso di tempo.
- b. Normalmente vogliamo imporre delle punizioni più severe a colui che ha iniziato l'incidente ("l'istigatore"). La punizione in questo contesto può essere un warning (per una situazione minore), una penalità (per una situazione significativa) o l'espulsione (per una situazione grave).
- c. Se la vendetta è meno grave dell'azione che l'ha generata, chi ha reagito dovrebbe normalmente ricevere una punizione più leggera di chi ha istigato. Per esempio, se A31 commette una violenza non necessaria su B45 e B45 reagisce con (a) spingendo via A31; insultando A32, allora in entrambi i casi molto probabilmente non penalizzeremo B45, ma lo avviseremo. Questo si applica anche se A31 sputa addosso a B45 (sarebbe, in quel caso, espulso per la Regola 3.5.3) e B45 reagisce spingendo A31. A31 viene espulso ma B45 viene penalizzato o avvisato.
- d. Tuttavia, se la reazione si protrae o aumenta in maniera uguale o maggiore alla gravità dell'incidente originale, allora normalmente chi reagisce deve subire la stessa punizione o addirittura una superiore di quella dell'istigatore. Per esempio, B45 risponde con (a) commettendo un'azione di violenza non necessaria uguale o maggiore contro A31; (b) parte una rissa con A31. Allora entrambi avranno lo stesso livello di severità della penalizzazione. Nel caso di rissa, le Regole 2-32-1 e 9-5-1 entrambe portano a penalizzare con l'espulsione di entrambi i giocatori.
- e. In ogni caso, se la vendetta è ritardata e intenzionale, allora l'espulsione è la punizione da applicare. Questo include i casi dove chi reagisce è un compagno di squadra del giocatore che è stato la vittima dell'incidente originale.

#### 9. Pre-partita: Durante il riscaldamento pre-partita e durante la cerimonia del coin toss (lancio della moneta), penalizzate gli atti compiuti da chiunque sia soggetto alle regole che sono progettati per provocare gli avversari.

- a. Questo include atti vistosi come azioni coreografate (es. una haka), piantare una bandiera, sventolare la bandiera di una squadra verso un avversario o i suoi tifosi, o qualsiasi azione simile (o la simulazione di queste).

- b. Anche lo schernire (taunting) un avversario e altri atti non vistosi dovrebbero essere penalizzati.
  - c. Se riuscite a cogliere i segnali dell'inizio di una di queste provocazioni, intervenite e cercate di persuadere il/i giocatore/i a fermarsi. Penalizzatevi se non lo fanno.
  - d. Applicare la tolleranza zero per i comportamenti antisportivi e per le risse che avvengono nei campionati giovanili.
10. Applicare la tolleranza zero per i comportamenti antisportivi e per le risse che avvengono nei campionati giovanili.
11. La Regola Approvata 9-2-6-II definisce quali falli contano verso una potenziale espulsione ai sensi della Regola 9-2-6-a.

## RA6 - Falli che procurano sempre un vantaggio

I falli che precedentemente comparivano in questa sezione sono stati spostati nella sezione (RA 3 (Falli di contatto) o nella RA 4 (Falli di non contatto), come opportuno. <sup>X</sup>

## RA7 - Prese al volo e fumble

1. Se la palla si sposta dal controllo di un giocatore ad un altro (sia compagno di squadra che avversario) durante il processo di ottenimento del possesso, la palla appartiene al giocatore che ne ha il controllo finale (ammesso che ne abbia il controllo all'interno del campo). Quanto sopra non è una presa simultanea. Se l'ultimo giocatore ad avere il controllo non lo ha avuto all'interno del campo, la palla è persa fuori campo. Se in dubbio che il giocatore abbia avuto il controllo della palla in campo o meno, lo ha avuto fuori dal campo.
2. Se il ricevitore mette la punta del piede in campo ma il tallone o la caviglia (o viceversa), una frazione di secondo dopo, tocca la linea laterale il lancio è incompleto. Se l'intero piede tocca per terra, deve essere tutto dentro il campo per poter dare il completo. Allo stesso modo, le dita, il palmo e il polso sono tutte considerate parti della mano. Questo principio non si estende al contatto piede/ginocchio-gamba o mano/braccio-gomito – queste sono parti separate del corpo ed è solo il primo contatto con il terreno che conta.
3. Non è fumble se la palla viene strappata dopo che il portatore di palla è stato spinto indietro. La palla è morta non appena il portatore di palla è trattenuto in maniera tale che il suo massimo avanzamento è terminato.
4. Un giocatore ha la palla abbastanza a lungo da diventare portatore di palla quando, dopo che il suo piede è a terra, esegue una delle seguenti azioni (a volte note come "azioni comuni di gioco") (Regola 2-4-3):
  - (a) evitare o respingere un contatto imminente da parte di un avversario;
  - (b) nascondere la palla (inteso come riuscire a mettere tra il braccio ed il corpo);
  - (c) avanzare la palla (o indietreggiare con essa); oppure estendendosi verso la goal line o la line to gain;
  - (d) compiere passi aggiuntivi stando in posizione eretta (vale a dire non cadendo a terra);
  - (e) lanciare la palla o consegnarla alla mano.
5. Non essere troppo tecnico nel valutare una presa. Non vogliamo arbitri che cercano di avere "i migliori occhi nella storia del gioco" e decidono troppe volte che il ricevitore ha completato la presa e ha commesso un fumble con la palla quando dovrebbe trattarsi di un lancio incompleto. Il principio più importante è "in caso di dubbio, incompleto".
6. Usiamo lo stesso approccio, con ricezioni avvenute in end zone o nel campo di gioco.
7. Nel valutare se un giocatore della Squadra A ha eseguito un lancio o commesso un fumble, tenere presente quanto segue:

- (a) Qualsiasi azione della mano del giocatore che si muove in avanti e la palla esce dovrebbe essere considerata un lancio in avanti.
  - (b) Se il giocatore è in grado di vedere il difensore avvicinarsi, è probabile che sia in grado di muovere la mano o il braccio in avanti prima di essere colpito. Se non vedono arrivare il colpo, sono maggiori le possibilità che si sia verificato un fumble.
  - (c) Dopo che il giocatore è stato colpito, se la palla cade dietro di lui è più probabile che si sia verificato un fumble.
8. Checklist per il possesso (adattato dalla presentazione di Dean Blandino, 2021):
- (a) Il controllo viene stabilito con la mano o con il braccio? È stato stabilito il controllo prima che la palla toccasse terra (solo presa)? Un leggero movimento non è una perdita di controllo, ma lo sono tutte le azioni che consistono in distacchi delle mani dalla palla (“bobble, juggle, bounce”, palla che “rimbalza” nelle mani).
  - (b) Stabilire quale parte del corpo ha toccato per prima il suolo (o il pyloncino). Era completamente in campo?
  - (c) Per quanto tempo il giocatore ha avuto il controllo della palla?
    - (i) Se in posizione eretta, quando è passato da essere ricevitore ad essere portatore di palla? Aveva la capacità di respingere o evitare un avversario? Ha nascosto la palla, si è girato verso l'esterno e/o ha fatto altri passi? Ha esteso la palla per una distanza aggiuntiva (goal line o line to gain)?
    - (ii) Se è andato a terra, ha mantenuto il controllo quando ha toccato il suolo? Oppure ha eseguito un'azione comune al gioco (ad esempio estendersi per metri aggiuntivi) mentre cadeva a terra?

## RA8 - Altre applicazioni delle regole

### 1. Segnali di Fair catch:

- (a) Non essere pignoli con i segnali di fair catch. Ogni segnale ondeggiante o un braccio che si muove sopra la testa è sufficiente.
- (b) Un giocatore che sta, in modo evidente e privo di dubbi, proteggendo gli occhi dall'abbagliamento del sole *non* ha effettuato un segnale di fair catch.
- (c) Qualsiasi segnale tipo “andate via” o a “T” fatto prima o dopo che la palla ha toccato per terra è un segnale di fair catch non valido. Un segnale a “T” si verifica quando un giocatore distende le braccia in fuori, in modo simile al segnale arbitrale di sostituzione in corso [Sup36].
- (d) Un ricevitore che indica la palla ed ha le mani sotto le spalle senza alcun movimento non ha fatto alcun segnale e può avanzare la palla. Un ricevitore che ha le mani sotto le spalle e fa un movimento ondulatorio o uno che ha le mani appena sopra le spalle senza movimento ondulatorio, ha fatto un segnale non valido.

### 2. Scarsa tracciatura del campo:

- (a) **Onside kick:** Se il campo non è tracciato in maniera chiara, usare la catena per valutare se il primo tocco è illegale o meno.
- (b) **Hash mark errate:** A volte un campo è tracciato con le hash mark a una distanza sbagliata dalla linea laterale (es. la distanza NFL di 70 piedi e 9 pollici invece di quella corretta di 60 piedi). Se questo è il caso, per garantire l'integrità del gioco, non giocate sulle hash mark tracciate: usate dei coni o altri indicatori dietro le end line per approssimare la linea delle hash mark e posizionate la palla tra di essi.

### 3. Posizionamento (Spot) della palla:

- (a) **Spot della palla per una nuova serie:** La palla dovrebbe essere posizionata con la punta (nose-on) su una linea della yard dopo un cambio di possesso. Ad esempio, se

un ritorno termina con la palla tra le 28 e le 29 yard della Squadra B, spostate la palla sulle 29 yard. L'eccezione è che la palla non deve essere spostata se la palla muore all'interno della linea delle 3 yard della Squadra B, dopo che un calcio viene bloccato a terra o un'azione di corsa/lancio su un quarto down non convertito.

- (b) **Cambio di possesso vicino alla goal line:** Se un intercetto, presa al volo di un calcio o il recupero di una palla viene effettuato entro la linea della una yard, cerca di giudicare questa azione un touchback piuttosto che applicare il momentum. Quando la squadra A tocca illegalmente un calcio vicino alla goal line, cerca di giudicare il tocco nella end zone, in modo particolare se essi portano la palla dentro la end zone.
- (c) **Palla che esce dalla end zone:** se c'è un cambio di possesso nella end zone (oppure si applica la regola del momentum), se in dubbio che la palla sia rientrata in campo o meno considera che la palla NON ha lasciato l'end zone.
- (d) **Ready for play (pronta al gioco):** La palla non può mai essere ready for play se un arbitro non l'ha almeno toccata nel punto successivo. Se un giocatore posiziona la palla da solo, e la mette nella posizione corretta, un arbitro deve comunque toccarla e mettersi in posizione per arbitrare prima che la palla diventi pronta per il gioco (Regole 2-2-4 e 4-1-4).

#### 4. **Cronometraggio:**

- (a) **Cronometraggio negli ultimi secondi di un periodo:**
  - i. Un secondo può essere sufficiente perché la palla diventi viva. Se il cronometro parte al ready, il REFEREE dovrà attendere finché la squadra A non sarà in posizione prima di dichiarare la palla ready-for-play.
  - ii. Due secondi non sono sufficienti perché la palla diventi viva e poi di nuovo morta prima che il tempo finisca (Regola 3-2-5).
  - iii. Con cinque secondi o meno rimanenti al momento dello snap, un field goal farà terminare il periodo.
- (b) **Cronometraggio sui free kick:** Il tempo non scade se un kick off viene recuperato in modo chiaro da un giocatore che è a terra o ha segnalato un fair catch. Se prima vi è un muff (tocco ma non controllo) e poi la palla viene presa o recuperata, allora verrà sprecato almeno un secondo.
- (c) **Timeout e flag:** Quando in dubbio, un timeout caricato alla squadra ha preceduto (e può quindi annullare) un fallo con penalità di 5 yard che ha impedito lo snap.
- (d) **Timeout e infortuni:** Se una squadra chiama un timeout, ma prima che il Referee faccia l'annuncio si scopre che l'altra squadra ha un giocatore infortunato, restituite il timeout alla prima squadra. Se una squadra chiama un timeout subito dopo la fine dell'azione e contemporaneamente viene scoperto un giocatore infortunato, restituite loro il timeout a meno che non scelgano di utilizzarlo comunque. Ricordate che un timeout non può essere usato per permettere a un giocatore infortunato di rimanere in partita, sebbene possa essere usato per un giocatore a cui si è sfilato il casco (Regole 3-3-6-a-1 e 3-3-10-a)
- (e) **Coach che richiedono un timeout:** Gli arbitri non devono distrarsi dai loro compiti se c'è la possibilità che un coach chiami un timeout.
  - i. Quando uno snap o un free kick sono imminenti (es. quando la squadra A è schierata), gli short wing non devono distogliere lo sguardo dal campo. In queste circostanze l'Head coach deve cercare di attirare l'attenzione di uno degli arbitri all'interno del terreno di gioco (Referee, Umpire o Back Judge), oppure lo short wing dalla parte opposta. Il segnale a "T" fatto con la mano (simile al segnale Sup45) ed urlare ad alta voce la parola "timeout" sono entrambe condizioni indispensabili che devono usare in queste occasioni.
  - ii. Quando la palla è morta e non c'è necessità di seguire quello che sta avvenendo in

- campo, una richiesta verbale all'arbitro più vicino è più che sufficiente.
- iii. Un arbitro in nessun caso deve fermare il tempo se non è sicuro che la richiesta arrivi dall'*Head coach*. Se l'arbitro non è sicuro di quale voce ha richiesto il timeout e non può girarsi per controllare, il timeout non va accordato.
  - iv. Prima dello snap, anticipa un allenatore che chiede un timeout quando sai che la sua squadra ha un giocatore in meno o sembra confusa. Alla fine di una partita, anticipa un allenatore o un giocatore che chiede un timeout quando il game clock sta correndo e la sua squadra vuole risparmiare tempo.
- (f) **Coach in campo durante un timeout:** Durante un timeout caricato ad una delle due squadre, un coach che entra nel terreno di gioco entro le 9 yard dalla sideline e non va oltre la linea delle 20 yard non può essere considerato un problema a meno che il suo comportamento attiri l'attenzione su di sé.
5. **Giochi trucco (trick plays):** siate molto fiscali nel penalizzare i giochi trucco che si configurano come una tattica scorretta. Questi giochi includono ma sono limitati a:
- (a) Giochi trucco in cui la palla viene nascosta o sostituita (Regola 9-2-2-a);
  - (b) Giochi trucco effettuati quando si simula una sostituzione, in modo particolare nascondendo un giocatore vicino alla sideline sul lato del campo della propria squadra (Regola 9-2-2-b);
  - (c) Giochi trucco che riguardano l'equipaggiamento di un giocatore (Regola 9-2-2-c);
  - (d) Giochi trucco in cui la Squadra A esegue un gioco "normale" dopo aver informato gli avversari che si sarebbe inginocchiata (vedere anche RA 8.6.c sotto) (Regola 9-2-2-d);
  - (e) Giochi trucco con azioni o esclamazioni che vengono fatte per confondere la difesa per fargli credere che lo snap o il free kick non sia imminente (Regola 9-2-2-d) – questo, per esempio, può essere fingere di avere un problema con il gioco che è stato chiamato, un problema tecnico con una scarpa, la palla, simulare un infortunio (Regola 9-2-2-e); include anche fingere di assumere il ruolo o la funzione di un arbitro.
- Regole pratiche:
- (i) Se un'azione inusuale sembra essere scorretta, molto probabilmente è contraria alle regole.
  - (ii) Riguardo alle sostituzioni simulate, è utile chiedersi: "La squadra avrebbe potuto eseguire quello stesso schema altrettanto bene sull'altro lato del campo?". Se il giocatore sostituito in modo "simulato" si stava muovendo verso la propria Team Area, questo è molto più sospetto rispetto al caso in cui si stesse muovendo verso la Team Area avversaria.
6. **Inginocchiamento:** Quando la Squadra A informa gli arbitri che intende "inginocchiarsi" (anche noto come "victory formation"):
- (a) Assicurati che la squadra B sia informata.
  - (b) Ricorda alla squadra A che la squadra B è in grado di fermare il tempo se ha dei timeout rimanenti.
  - (c) Ricorda alla squadra A che sarà penalizzata (secondo la Regola 9-2-2-d) se successivamente eseguirà un gioco "normale" dopo aver dichiarato la propria intenzione di "inginocchiarsi" (MOFO 3.8.8.d). Ciò include non inginocchiarsi immediatamente (meno di 3 secondi) dopo aver ricevuto lo snap.
  - (d) Ricorda alla Squadra B l'intenzione della Squadra A in ogni gioco successivo, a meno che la Squadra A non ti informi che eseguirà un gioco "normale", in tal caso informa la Squadra B di ciò.
  - (e) Avvisa la Squadra B di non "punire" gli avversari o tentare in altro modo di interferire con l'inginocchiamento (se non in un legittimo tentativo di ottenere il possesso di una palla vagante).
  - (f) Tutti gli arbitri possono scegliere di modificare la loro posizione iniziale per lo snap. 'Stringendo' (pinching in) più vicino al/ai giocatore/i a loro più prossimo/i, possono trovarsi in una posizione migliore per scoraggiare, prevenire o stemperare eventuali

azioni aggressive.

- (g) Penalizza i giocatori di entrambe le squadre che cercano di approfittare della situazione per guadagnare yard (Squadra A) o "punire" un avversario (Squadra B normalmente). Se la Squadra A consuma tempo in modo scorretto, la Regola 3-4-3 può essere utilizzata per ripristinare il tempo sul cronometro di gara.
- (h) Se il punteggio è vicino, la Squadra B ha il diritto di tentare di guadagnare il possesso. Tuttavia, se il margine nel punteggio è più ampio di quanto potrebbe ragionevolmente essere superato nel tempo a disposizione, la Squadra B non dovrebbe cercare alcun contatto.
- (i) Se la Squadra A si schiera in "victory formation" ma non informa arbitri o Squadra B che intende inginocchiarsi, non applicare questi punti. La Squadra A può legalmente eseguire sia un gioco "normale" che inginocchiarsi (a proprio rischio).

#### 7. **Fischio intempestivo:**

- (a) La filosofia generale per le regole sui fischi intempestivi (e la loro applicazione) è quella di ripristinare lo stato del gioco il più vicino possibile a quello che sarebbe stato se il fischio intempestivo non fosse stato emesso. Inoltre, parte della nostra filosofia è che non vogliamo che quello che è un errore arbitrale cancelli un'azione eccezionalmente buona o eccezionalmente cattiva da parte di uno o più giocatori, ogni qualvolta sia possibile. Un fischio intempestivo dovrebbe avere il minor impatto possibile.
  - (b) Quando un fischio intempestivo avviene poco prima che la palla sarebbe comunque diventata morta, le eccezioni nella Regola 4-1-2-b forniscono meccanismi efficaci attraverso i quali l'azione successiva sarebbe la stessa (o quasi) a quella che ci sarebbe stata se il fischio non fosse stato emesso. Questo è il caso anche quando si è verificato un fallo (Regola 4-1-2-c).
  - (c) Quando un fischio intempestivo è seguito da una situazione di palla morta non esplicitamente coperta da un'eccezione nella Regola 4-1-2-b, se c'è una plausibile opportunità di applicare una delle parti della Regola 4-1-3 (per esempio, la Regola 4-1-3-s) in preferenza alla Regola 4-1-2-b, fatelo. Questo minimizzerà le conseguenze del fischio intempestivo, forse fino ad azzerarle.
  - (d) Quando un fischio intempestivo si verifica all'inizio o nel mezzo dell'azione prevista, il risultato più equo è solitamente l'applicazione della sezione pertinente della Regola 4-1-2-b che porta all'opzione di ripetere il down (a meno che il punto di palla morta non sia vantaggioso per la squadra in possesso).
  - (e) **Azione Continuata:** Dopo un fischio intempestivo, se uno o più giocatori nelle vicinanze della palla continuano a giocare la palla, quella è un'azione continuata immediata. Questo periodo dura finché i giocatori nelle vicinanze continuano a giocare la palla, indipendentemente da ciò che fanno gli altri giocatori in campo. §
8. **Gestione delle espulsioni:** un partecipante espulso deve lasciare il recinto di gioco (Regola 9-2-6-b) in un tempo ragionevole. A condizione che si stia dirigendo verso l'uscita a ritmo ragionevole, il gioco deve continuare. Tuttavia, può essere necessario sospendere il gioco se il partecipante espulso attira l'attenzione o ritarda l'uscita. La sua squadra è responsabile di scortarlo e può essere penalizzata (per ritardo del gioco) se ciò non avviene. Se il partecipante espulso o la/e persona/e responsabile/i commette un (eventuale ulteriore) atto antisportivo, questo deve essere sanzionato.

## RA9 - Principi di quando in dubbio

Se sei ragionevolmente sicuro di qualcosa, allora accettalo: è più probabile che sia corretto piuttosto che ricorrere ai principi del "quando in dubbio". Tuttavia, i principi di "quando in

dubbio" riflettono l'esperienza secondo cui, in determinate situazioni, un risultato è più comune dell'altro. Pertanto, scegliendo il risultato più comune, è più probabile che tu abbia ragione, ma ciò non è garantito. I principi non esistono per giustificare la mancata applicazione delle meccaniche corrette.

Tieni presente che i principi riportati di seguito non cambiano quando è disponibile la revisione dal video. Data la qualità del video alla quale spesso si è costretti a ricorrere, è probabile che molte revisioni dovranno lasciare la chiamata sul campo, per cui è importante rendere la chiamata sul campo il più corretto possibile.

### **Quando in dubbio:**

#### **Prima dello snap**

1. I giocatori dell'attacco sono legalmente sulla scrimmage line;
2. i giocatori dell'attacco sono legalmente nel backfield;
3. i segnali della difesa sono legali;
4. un giocatore che sta uscendo ha lasciato il campo prima dello snap;
5. un timeout chiamato da una squadra precede un fallo prima dello snap;
6. la pausa di un secondo non è stata rispettata;
7. i giocatori sono legalmente in motion piuttosto che in motion illegale;
8. è una falsa partenza piuttosto che una motion illegale;
9. un ricevitore eleggibile non è coperto sulla linea di scrimmage;
10. quando un giocatore della Squadra B si muove nella neutral zone prima dello snap e fa reagire un giocatore della Squadra A, il movimento è verso il giocatore della Squadra A;
11. quando un giocatore della Squadra B allineato sulla linea di scrimmage salta in avanti e provoca la reazione di un giocatore della Squadra A, il giocatore della Squadra B si trovava nella neutral zone ed è quello penalizzato
12. quando un giocatore della Squadra B " si butta" nel gap tra gli uomini di linea della Squadra A, c'è stato un contatto che ha causato un fallo di offside
13. un movimento rapido o brusco (abrupt) dello snapper o del quarterback è una falsa partenza.

#### **Blocchi**

14. Allo snap, il back non è posizionato fuori dal tackle;
15. Nel giudicare se si è dissolta o meno la blocking zone (Regola 2-3-6) o la tackle box (Regola 2-3-4), non si sono ancora dissolte;
16. Il blocco sotto la cintura è avvenuto prima che la palla fosse uscita dalla tackle box
17. Il blocco è legale piuttosto che un clipping;
18. Il contatto è sotto la cintura piuttosto che sopra (Regola 2-3-2);
19. Il blind side block è legale piuttosto che illegale;
20. Riguardo al blocco nella schiena, è sotto la cintura piuttosto che sopra (Regola 2-3-4-a);
21. È uso legale delle mani piuttosto che holding o uso illegale delle mani;

#### **Lanci**

22. Il lancio in avanti è incompleto piuttosto che fumble;
23. Il lancio in avanti è prendibile; (Regola 2-19-4);
24. è un fumble piuttosto che un lancio in avanti se il lanciatore è stato colpito dal lato cieco o se si vede una mano vuota che si muove in avanti, altrimenti<sup>†</sup> Il lanciatore ha lanciato la palla piuttosto che ha fatto fumble; (Regola 2-19-2-c);
25. Il lanciatore non ha fatto un intentional grounding;
26. Il lancio dietro la neutral zone è in avanti piuttosto che indietro; (Regola 2-19-2-a);
27. Il lancio oltre la neutral zone o quando non c'è la neutral zone è all'indietro piuttosto che in avanti;
28. Il lancio in avanti o l'hand-off è stato effettuato sulla o dietro la neutral zone piuttosto che oltre la neutral zone;
29. Il forward passer (il giocatore che effettua un lancio in avanti) è (o è stato) fuori dalla tackle

box.

### Possesso e tocco

30. Una ricezione, un recupero o un intercetto non sono stati completati (Regola 2-4-3-h);
31. Nel valutare se la palla ha toccato terra durante una presa al volo, non ha toccato terra;
32. Se c'è una presa contemporanea, chiunque mostri la palla è quello a cui dare il possesso;
33. È un fumble piuttosto che un gioco di corsa terminato;
34. Se in dubbio che un giocatore ha toccato la palla, non ha toccato la palla; (Regola 2-11-4);
35. La palla è accidentalmente toccata piuttosto che battuta o calciata intenzionalmente (Regole 2-11-3, 2-16-1-a e 2-16-1-d);

### Calci

36. In merito al kick-catch interference, un giocatore del kicking team (a) è entrato nell'area di fronte al ricevitore; (b) ha contattato il potenziale ricevitore prima del (o simultaneamente al) suo primo tocco della palla; (c) interferito col ricevitore in posizione di ricevere il calcio piuttosto che no;
37. Se avviene vicino al momento del calcio, un fallo commesso da un giocatore della Squadra B che cerca di raggiungere il kicker verrà applicato dal punto precedente; un fallo commesso da un giocatore della Squadra B atto a favorire il ritorno verrà sanzionato con l'applicazione del post scrimmage kick;
38. Un fallo della squadra B in un gioco di scrimmage kick è avvenuto dopo (non prima) che la palla è stata calciata;
39. il kicker è fuori dalla tackle box;
40. non è una formazione di scrimmage kick;
41. un giocatore della squadra che calcia non ha oltrepassato il piano della sua restraining line.

### Palla viva/morta

42. La palla è morta (Regola 4-1-3-a);
43. Il giocatore è in campo piuttosto che fuori campo;
44. Se il portatore di palla è tenuto da un solo giocatore, la palla è ancora viva; se tenuto da due o più giocatori, il massimo avanzamento è stato fermato;
45. Una condotta antisportiva è avvenuta a palla morta piuttosto che a palla viva;
46. La palla era morta piuttosto che c'è stato un fischio intempestivo.

### Contatto e falli

47. Un giocatore è indifeso (Regola 2-27-14);
48. Il defensive back ha legalmente iniziato il contatto in una situazione di lancio;
49. Il face mask, la mentoniera o l'apertura del casco è stato afferrato poi torto, girato o tirato (Regola 9-1-8-b);
50. Il fallo è roughing piuttosto che running sul kicker (Regola 9-1-16-a-8);

### Vicino alla end zone

51. È un touchback piuttosto che una safety (Regola 8-5-1-a);
52. È un touchback piuttosto che applicare la regola del momentum;
53. La palla è morta in campo piuttosto che touchdown;
54. Se il blocco è avvenuto nella end zone o all'interno del campo, esso è avvenuto all'interno del campo;
55. In un cambio di possesso dentro o vicino la end zone, il ritorno NON ha lasciato la end zone;
56. La Squadra B ha preso al volo o recuperato il calcio nella propria end zone piuttosto che nel campo di gioco;
57. il calcio è stato toccato nella end zone della Squadra B piuttosto che nel campo di gioco;
58. se c'è un cambio di possesso nella end zone (o si applica la regola dell'eccezione del momentum), durante il ritorno la palla non ha lasciato la end zone.

**Varie**

59. Chiamare timeout per i giocatori infortunati;

60. L'infortunio si è verificato prima che la palla venisse «spottata».

61. Il Referee deve ricorrere alla Regola 3-4-3 (Tattiche Scorrette di Gestione del Tempo) quando il cronometro di gara è sotto i 5 minuti di ogni tempo;

62. Non c'è fallo;

63. Non lanciare flag;

64. Non fischiare.

## Glossario dei Termini Inglese

ATTENZIONE: Il seguente glossario è da intendersi unicamente come aiuto alla comprensione di termini che, per la natura stessa del Football Americano e della lingua anglo-americana, risultano di difficile traduzione oppure fanno parte del vocabolario comune del gioco, e ricorrono spesso sia in campo che nel materiale didattico. Questa appendice NON deve in alcun modo essere considerata una sostituzione alle regole, ma solo un aiuto alla lettura e comprensione del regolamento e del gioco in generale.

INGLESE	ITALIANO	SINONIMI ACRONIMI
A.R.	acronimo di "approved ruling"	
Approved Ruling	traduzione: "regola approvata" o "decisione approvata"	
back	giocatore non schierato in linea all'inizio di un'azione	
backfield	rappresenta l'area di campo occupata dai back dalla squadra in attacco prima dello snap (ovvero dietro la LOS), escludendo, quindi, i giocatori di linea. Per similitudine si definisce il backfield difensivo come tutta l'area della difesa dove si trovano i back difensivi (linebacker, defensive back), escludendo i giocatori di linea	
ball person	addetto alla gestione dei palloni, dipendente dall'organizzazione della partita e coordinato dagli arbitri	
basic spot	traduzione letterale: "punto base"; vedere definizione Regola 2-25-10	
batting	battere la palla volontariamente e con sufficiente forza da modificare la sua traiettoria o la sua velocità	
blind-side	traduzione: "lato cieco"	
blind-side block	traduzione: "blocco dal lato cieco"	
block	blocco, bloccare	
box	uno degli elementi della catena, ovvero il palo svincolato dotato sulla sua sommità di un segnale numerico dove possono essere mostrati i numeri da 1 a 4	down indicator down marker
center	nel coaching indica il giocatore che effettua lo snap durante le azioni dallo scrimmage (traduzione: "centro")	C
chain crew	addetti alla gestione della catena	
cheerleader	persone soggette alle regole, dedicate all'incitamento della tifoseria (traduzione letterale: capo tifoso)	cheering squad ragazze/i pom pom
chop block	due blocchi consecutivi o contemporanei su uno stesso avversario, di cui uno sopra ed uno sotto la cintura del giocatore	
clipping	blocco sotto la cintura eseguito alla schiena dell'avversario	
coach	persone soggette alle regole, allenatori	allenatore
coaches' booth	area separata del press box dedicata al coaching staff, normalmente, ma non necessariamente, dotata di apparecchiature video	
coaching	l'attività dell'allenare	
coaching box	parte della Team Area dove possono stare solo i coach durante l'azione	

INGLESE	ITALIANO	SINONIMI ACRONIMI
coaching staff	gruppo di coach, di solito indica l'intero gruppo di allenatori e assistenti coach di una squadra	
coin toss	traduzione: "lancio della moneta"	
cornerback	nel coaching indica un defensive back posto a protezione delle zone laterali del campo (in inglese: boundaries, traduzione letterale "confini")	CB
crackback block	si intende un blocco effettuato generalmente da un giocatore largo nella formazione offensiva e che viene portato da questa posizione esterna verso il punto dove è stato effettuato lo snap	
crew	gruppo di arbitri designati per una partita	
crown of the helmet	"corona" del casco, ovvero la parte del casco che sta sopra il livello del limite superiore della facemask	
defensive	traduzione: "della difesa"	
defensive back	nel coaching indica un gruppo di back della difesa principalmente impiegati per difendere sui lanci; si possono suddividere tra cornerback e safety	DB
defensive end	nel coaching indica il giocatore più esterno della linea di difesa	DE
defensive lineman	nel coaching indica uno dei giocatori della linea di difesa	
defensive tackle	nel coaching indica uno dei giocatori interni della linea di difesa	DT
delay	traduzione: "ritardo"	
delay of game	traduzione: "ritardo di gioco"	delay of game
(to) dive	traduzione: "tuffarsi"	
diving	traduzione: "tuffo"	
down	azione di gioco (la traduzione letterale in inglese è "giù")	
drop kick	tipo di calcio utilizzato per segnare 1 o 3 punti (tecnica diversa dal place kick, simile a quella utilizzata nel rugby football)	
encroachment	termine che indica un errato posizionamento di un giocatore nella neutral zone	
end	indica i giocatori più esterni delle linee	
end line	linea che delimita la fine dell'end zone	
end zone	area delimitata da end line, goal line e sideline dove le squadre cercano di portare la palla per segnare (traduzione letterale: area di fine; traduzione impropria: area di meta)	
eye shade	materiale cremoso, solitamente di colore scuro, utilizzato per segnare la parte superiore degli zigomi per evitare il riflesso della luce agli occhi	
eye shield	visiera di materiale plastico rigido applicata al facemask; illegale quando non completamente trasparente	visiera
facemask	griglia metallica posta a protezione del viso applicata al casco dei giocatori	griglia del casco
fair catch	letteralmente "presa franca"	
falling on	traduzione letterale: "cadere su"; si intende un tipo di fallo personale in cui un giocatore, a palla già morta, si tuffa o si butta sul portatore di palla a terra	
field goal	calcio eseguito per mandare la palla tra i goal post e segnare uno o tre punti; può essere calciato con un place kick o con un drop kick	

INGLESE	ITALIANO	SINONIMI ACRONIMI
flag	segnalatore che un arbitro usa per indicare un fallo, composto da un fazzoletto giallo dotato di un peso	
flagrant	traduzione letterale "flagrante"; plateale, palese	
flanker	nel coaching indica i back dell'attacco schierati lontani dalla linea restricted	
forward passer	giocatore che effettua un lancio in avanti	
frame of the body	parte del corpo di un giocatore (traduzione letterale: "struttura del corpo", "cornice del corpo")	
free kick	tipo di calcio effettuato come calcio d'inizio delle metà tempo e/o dopo una segnatura (la traduzione letterale in inglese è "calcio libero")	
free-blocking zone	zona virtuale del campo che cessa di esistere quando la palla ne esce	
full back	nel coaching indica uno dei back dell'attacco, schierato nella tackle box e normalmente designato a bloccare	FB
fumble	perdita involontaria della palla	
game clock	cronometro che misura la durata complessiva della partita	
gap	nel coaching indica lo spazio tra due uomini di linea	
goal line	linea che delimita la fine del campo e l'inizio dell'end zone	
grasp (in the...)	durante un tentativo di placcaggio, situazione per cui il portatore di palla è già bloccato nei movimenti dall'avversario, ma non è ancora stato portato a terra	
guard	traduzione letterale: "guardia"; nel coaching indica un giocatore restricted della linea d'attacco, normalmente quello a fianco del centro	G
half back	nel coaching indica uno dei back dell'attacco, schierato nella tackle box e normalmente designato a portare la palla alla mano	HB
halftime	intervallo tra il primo e il secondo tempo, ovvero tra il secondo ed il terzo quarto	
handoff	nel coaching indica la consegna alla mano della palla tra due giocatori della stessa squadra	
hash mark	segnature del campo che delimitano l'area in cui la palla può essere messa in gioco e che indicano le yard line (in Italia spesso non segnalano le yard line)	
head coach	traduzione: "capo allenatore"; responsabile del coaching staff	capo allenatore HC
head coach's conference	traduzione letterale: "conferenza dell'head coach", è la situazione per cui l'head coach di una squadra chiede di poter parlare con il Referee, in quanto ritiene che una regola non sia stata applicata correttamente	
holder	giocatore che sorregge la palla per un calcio tipo field goal o tipo free kick	H
holding	trattenere un giocatore avversario, impedendogli illegalmente di eseguire la sua azione	
horse collar tackle	traduzione letterale: "placcaggio ad collare del cavallo"; placcare un avversario afferrandolo per la parte interna del paraspalle o della maglia, sia dietro che lateralmente, e tirarlo immediatamente giù, ponendolo a rischio di infortunio a caviglie e ginocchia	

INGLESE	ITALIANO	SINONIMI ACRONIMI
huddle	raggruppamento di giocatori	
hurdling	traduzione: "saltare un ostacolo", è così definito il tipo di salto uguale a quello che si usa in atletica nella corsa ad ostacoli	
illegal kick	traduzione: "calcio illegale", inteso come modo illegale di calciare la palla	
illegal wedge formation	traduzione letterale: "formazione a cuneo illegale"; è illegale, nei free kick, avere tre o più giocatori allineati spalla contro spalla entro due yard l'uno dall'altro	
illegally kicking the ball	traduzione: "calciare illegalmente la palla", inteso come calciare la palla in una situazione in cui non è permesso farlo	
in the grasp	durante un tentativo di placcaggio, situazione per cui il portatore di palla è già bloccato nei movimenti dall'avversario, ma non è ancora stato portato a terra	
inside linebacker	nel coaching indica i linebacker interni, normalmente quando ce ne sono 4	ILB
instant replay	replay (la traduzione letterale dall'inglese è "moviola") immediato per la verifica e l'eventuale correzione di giudizi applicati in campo su situazioni di gioco	
kickoff	termine proprio del coaching che indica un free kick	
kick-catch interference	traduzione letterale: "interferenza della ricezione di un calcio"; è illegale impedire la ricezione di un calcio, salvo eccezione (vedere Regola 6)	
kicker	giocatore che calcia una palla (in qualunque modo); nel coaching questo termine esclude il giocatore che effettua un punt	place kicker K
kicking team	in una situazione di calcio, è la squadra che effettua il calcio della palla	
line to gain	linea virtuale da raggiungere per ottenere una nuova serie; viene rappresentata fisicamente dal palo più avanzato della catena	
linebacker	nel coaching indica un (gruppo di) back difensivo posizionato a ridosso della linea/degli uomini di linea di difesa (in inglese: defensive linemen), impiegato principalmente per difendere sulle corse	LB
lineman	nel coaching indica un qualsiasi giocatore restricted della linea d'attacco oppure uno qualsiasi giocatore della linea di difesa	
long snapper	nel coaching indica il giocatore che effettua lo snap nei giochi di scrimmage kick	LS
loose-ball	palla viva non in possesso di alcun giocatore (esclusi i lanci in avanti)	
media	persone soggette alle regole, giornalisti, video-operatori, fotografi e qualsiasi attività riconducibile al settore dell'informazione	
mercy rule	situazione di gioco ora definita "running clock" (vedi)	
middle linebacker	nel coaching indica il linebacker centrale, normalmente quando ce ne sono 3	MLB
motion	situazione per cui un singolo giocatore dell'attacco è autorizzato ad essere in movimento prima dello snap, ma in modo da non simulare una falsa partenza e con un movimento che non sia diretto verso l'end zone avversaria	
muff	presa mancata della palla, che viene toccata nel tentativo	
muffare	neologismo per "commettere un muff" (pronuncia: <i>maffare</i> )	

INGLESE	ITALIANO	SINONIMI ACRONIMI
neutral zone	area ricompresa tra le line of scrimmage (traduzione: zona neutrale)	
no-huddle offense	nel coaching indica un tipo di attacco nel quale la squadra non effettua gli huddle per tenere alto il ritmo di gioco	
nose guard	nel coaching indica il giocatore centrale in una linea di difesa a 5 uomini	NG
nose tackle	nel coaching indica il giocatore centrale in una linea di difesa a 3 uomini	NT
offensive	traduzione: "dell'attacco"	
offset	atto dell'annullarsi di due o più penalità	
onside kick	nel coaching indica un free kick calciato appositamente molto corto dal kicking team con l'intento di cercare di recuperare il possesso della palla	
outside linebacker	nel coaching indica i linebacker esterni	OLB
pass interference	interferenza da parte di un giocatore sul potenziale ricevitore di un lancio in avanti (vedi Regola 7)	
passer	giocatore che effettua un lancio; nel coaching viene spesso erroneamente identificato con il solo quarterback	
peel-back	nel coaching indica un blocco portato da un giocatore dell'attacco verso la propria end zone	
piling on	traduzione letterale: "impilarsi"; si intende un tipo di fallo personale in cui un giocatore, a palla già morta, si tuffa o si butta su un mucchio di giocatori a terra	
pistol formation	nel coaching indica una formazione d'attacco nella quale la posizione di partenza del quarterback è distante 4 yard dal centro	
pitch	nel coaching indica una tecnica di lancio all'indietro	
place kick	tipo di calcio utilizzato per segnare 1 o 3 punti (tecnica diversa dal drop kick)	
play clock	cronometro che misura, in ogni down, il tempo a disposizione della squadra in attacco per mettere in gioco la palla	
pocket	traduzione letterale: "tasca"; nel coaching indica il movimento coordinato degli uomini di linea d'attacco eseguito per proteggere il quarter back che lancia	tasca
press box	tribuna dove è presente la stampa o, in senso esteso, la tribuna principale dello stadio	
pull	nel coaching indica lo spostamento di un uomo di linea d'attacco eseguito per effettuare un blocco lontano dal suo punto di partenza allo snap	
pump signal	segnale eseguito dal Referee con una o entrambe le mani con il palmo rivolto verso l'alto che vengono mosse più volte con un movimento di pompaggio che parte dall'altezza della testa e porta le braccia estese sopra la testa stessa	
punt	tipo di calcio utilizzato per allontanare la palla dalla propria line of scrimmage e dare il possesso alla squadra avversaria	
punter	giocatore che effettua un punt	P
quarter back	nel coaching indica il giocatore designato a lanciare la palla; normalmente è colui che riceve lo snap	QB

INGLESE	ITALIANO	SINONIMI ACRONIMI
quarter back sneak	nel coaching indica un tipo di azione in cui il QB tenta di avanzare la palla immediatamente dopo che ha ricevuto lo snap	QB sneak
ready-for-play	traduzione: "pronta/o/i al gioco"	
receiver	nel coaching indica i back dell'attacco schierati lontani dalla linea restricted o gli split end	
restricted	giocatore che ha qualche limitazione particolare nelle azioni che può eseguire	
reverse	nel coaching indica un gioco di corsa in cui il portatore di palla finale è un wide receiver che riceve la palla da un running back, con lo scopo di invertire rapidamente il lato del campo su cui sviluppare la corsa	
review	attività degli arbitri addetti all'instant replay durante la quale rivedono un'azione	
roll out	nel coaching indica un tipo di azione del quarter back che esce dalla tasca per lanciare	
roughing	traduzione letterale: "trattare rudemente" o "fare violenza"; fallo personale di violenza non necessaria subito da un passer, un kicker, un punter e/o un holder	
Rules Committee	comitato di IFAF che provvede alla scrittura ed alla revisione del Regolamento	
running back	nel coaching indica un back dell'attacco, normalmente designato a portare la palla alla mano o a bloccare	RB
running clock	situazione di gioco in cui il game clock viene fermato e fatto ripartire in modo non standard, con l'obiettivo di accorciare il tempo totale della partita	mercy rule
running into	traduzione letterale: "correre attraverso"; fallo costituito da un contatto di minore entità rispetto al "roughing", fatto su un kicker, un punter e/o un holder	
sack	nel coaching indica il placcaggio subito dal quarterback quando era in una situazione di lancio, ovvero quando non era ancora diventato un portatore di palla	
safety (1)	tipo di segnatura	
safety (2)	nel coaching indica anche un defensive back posto a protezione delle zone centrali del campo; può essere suddiviso tra strong safety e free safety	S, FS, SS
screen pass	nel coaching indica un tipo di azione nella quale viene effettuato un lancio corto ad un giocatore che è protetto da uno schermo ("screen") di bloccatori	
scrimmage (1)	letteralmente "mischia", vedere scrimmage play	
scrimmage (2)	partita amichevole	
scrimmage kick	azione di calcio che inizia con uno snap (tipicamente punt e field goal)	
line of scrimmage	due linee virtuali parallele alle goal line che intersecano le punte della palla prima dello snap e che delimitano la neutral zone	
scrimmage play	le azioni che iniziano con uno snap	
shift	movimento simultaneo di due o più giocatori della squadra in attacco	

INGLESE	ITALIANO	SINONIMI ACRONIMI
shotgun formation	nel coaching indica una formazione d'attacco nella quale la posizione di partenza del quarterback è distante 7 yard dal centro	
sideline	linee che delimitano l'estensione laterale del campo e delle end zone	
sideline interference	traduzione letterale: "interferenza dalla linea laterale", inteso come interferenza al gioco da parte di qualche persona presente sulla sideline	
slot back	nel coaching indica uno dei back dell'attacco, schierato al di fuori della tackle box e normalmente designato a portare la palla alla mano o ad andare a ricevere	wing back
snap	movimento con cui lo snapper mette la palla in gioco alzandola da terra e consegnandola/passandola ad un compagno di squadra	
snapper	giocatore che effettua uno snap; nel coaching viene normalmente chiamato centro (inglese: center) o long snapper	
spike	(traduzione letterale: picco, impennata) lancio in avanti incompleto intenzionale effettuato per fermare il tempo, generalmente è effettuato lanciando la palla immediatamente a terra vicino ai piedi del passer	
split end	nel coaching indica l'end dell'attacco schierato lontano dal tackle	SE
stance	posizione stazionaria adottata da un giocatore all'inizio di ogni azione; può essere a "due punti" quando ha solo i piedi in contatto con il terreno, a "tre punti" quando, oltre ai piedi, ha anche una mano appoggiata al terreno; oppure a "quattro punti" quando il giocatore ha entrambi i piedi ed entrambe le mani che poggiano sul terreno	
sweep play	nel coaching indica un tipo di gioco di corsa che è disegnato per far passare il portatore di palla all'esterno di un tackle, preceduto da multipli bloccatori	
tackle	nel coaching indica un giocatore restricted della linea d'attacco, normalmente il secondo dal centro	T, OT
tape	materiale da fasciatura o bendaggio	
targeting	colpire con forza l'area della testa/collo dell'avversario o colpire con forza con il crown of the helmet (in alcuni casi); la traduzione letterale è "mirare"	
Team Area	area esterna al campo dove devono stare i giocatori sostituiti e dove possono stare i coach durante l'azione (include il coaching box)	
tee	sostegno per la palla fatto in materiale plastico da utilizzare esclusivamente nei free kick	kicking tee
tight end	nel coaching indica l'end dell'attacco schierato a fianco ad un tackle	TE
toss	traduzione: "sorteggio"	
touchdown	tipo di segnatura	
tripping	letteralmente "sgambettare" o "fare uno sgambetto", ovvero usare la parte inferiore della gamba contro la parte inferiore della gamba di un avversario per ostruirlo o per farlo cadere a terra	
try	tipo di segnatura	extra point, PAT, point after touchdown
two-minute warning	avviso dato dal Referee per segnalare che mancano 2 o meno minuti alla fine del secondo o del quarto quarto.	

INGLESE	ITALIANO	SINONIMI ACRONIMI
waving	traduzione: "ondeggiate", ovvero che si muove da una direzione all'altra	
waving signal	qualunque segnale che abbia un movimento ondeggiate (es. mano che saluta oppure braccia che eseguono il movimento del segnale di lancio incompleto)	
wedge	traduzione letterale: "cuneo"; si intende una situazione in cui ci sono due o più giocatori allineati spalla contro spalla entro due yard l'uno dall'altro; è fallo nei free kick, se fatta da due o più giocatori	
wide receiver	nel coaching indica i back dell'attacco schierati lontani dalla linea restricted o gli split end	WR
wing back	nel coaching indica uno dei back dell'attacco, schierato al di fuori della tackle box e normalmente designato a portare la palla alla mano o ad andare a ricevere	slot back

## VERSIONE 10 MARZO 2026 v.6

©2026 IFAF – International Federation of American Football

©2026 FIDAF – Federazione Italiana Di American Football