



Stevanato  
*group*

*synchronized solutions*



# NCAA

## 2010 FOOTBALL

### REGOLE E INTERPETRAZIONI

Traduzione a cura della Commissione Tecnica **AIAFA**

## **NOVITA EDITORIALI INTRODOTTE IN QUESTA VERSIONE**

- **Evidenziato con un background grigio tutte le nuove regole ed i cambi editoriali**
- **Allineata la terminologia, la grafica e la impaginazione al manuale originale NCAA.**

# Official Football Signals

## High School and College

1		Ball ready for play *Untimed down	23		Failure to wear required equipment
2		Start clock	24		Illegal helmet contact
3		Timeout Discretionary or injury timeout (follow by tapping hands on chest)	27		Unsportsmanlike conduct Noncontact foul
4		TV/radio timeout	28		Illegal participation
5		Touchdown, Field goal Point(s) after touchdown	29		Sideline interference
6		Safety	30		Running into kicker or roughing kicker or holder
7		Ball dead Touchback (move side to side)	31		Illegal batting Illegal kicking (followed by pointing toward toe for kicking)
8		First down	32		Illegal fair catch signal Invalid fair catch signal (NF)
9		Loss of down	33		Forward pass interference Kick catching interference
10		Incomplete forward pass Penalty declined Toss option delayed	34		Roughing passer
11		Legal touching of forward pass or scrimmage kick	35		Illegal forward handing Illegal pass
12		Inadvertent whistle (face press box)	36		Intentional grounding
13		Disregard flag	37		Ineligible downfield on pass
14		End of period	38		Personal foul
15		Sideline warning	39		Clipping
16		Illegal touching First touching (NF)	40		Blocking below waist Illegal block
17		Uncatchable forward pass	41		Chop block
18		Offside defense Encroachment (NF)	42		Holding/obstructing Illegal use of hands/arms
19		False start Illegal formation Fencerachment offense Illegal procedure (NF)	43		Illegal block in the back Illegal use of hands or arms (NF)
20		Illegal shift - 2 hands Illegal motion - 1 hand	44		Helping runner Interlocked blocking
21		Delay of game	45		Grasping face mask or helmet opening
22		Substitution infraction	46		Tripping
25		Player disqualification	47		Player disqualification

Note: Signal numbers 25 and 26 are for future expansion.



# NUOVE REGOLE INTRODOTTE DAL COMITATO NCAA

## NUOVE REGOLE

- 1-4-3-a La squadra ospite puo' indossare una maglia colorata.
- 2-3-6 Definita la blocking zone.
- 2-24-1 (cancellata) Cancellata la definizione dello spearing.
- 2-33 Definito il principio 3-e-1 per l'applicazione delle penalità.
- 2-34 Definito il box dei tackles.
- 3-2-3 Il tempo non viene esteso per penalità che comportano la perdita del down.
- 3-2-4 e 3-3-5 Orologio di gara dei 40 secondi per infortunio della squadra B.
- 9-1-2-q Aggiunto lo strappo della cinghietta alla definizione del face mask.
- 9-1-3 Ridefinita la regola del contatto contro il casco di un avversario.
- 9-1-4 Il roughing sul kicker viene limitato all'area dei tackles.
- 9-6 Review obbligatoria per i falli pericolosi (flagranti).

## **INDICE DEI CAMBI EDITORIALI**

Nel presente regolamento sono stati apportati tanti cambi editoriali, troppi per poter essere elencati in dettaglio. Significativi cambi organizzativi nelle regole 2, 3 e 10 sono stati introdotti per chiarire e semplificare le regole che fermano e fanno ripartire il cronometro e quelle che regolano l'applicazione delle penalità.

### **CAMBI EDITORIALI**

#### **REGOLA 1**

Sezioni 1 e 4

#### **REGOLA 2**

Sezioni 2, 3, 7, 11, 14, 18, 24, 25 e 31.

#### **REGOLA 3**

Sezioni 1, 2, 3 e 4

#### **REGOLA 4**

Sezione 1

#### **REGOLA 5**

Sezioni 1 e 2

#### **REGOLA 6**

Sezioni 1, 3 e 5

#### **REGOLA 7**

Sezioni 1, 2 e 3

#### **REGOLA 8**

Sezioni 2 e 4

#### **REGOLA 9**

Sezioni 1, 2, 3, 4 e 5

#### **REGOLA 10**

Sezioni 1 e 2

#### **REGOLA 11**

#### **REGOLA 12**

Sezioni 1, 2, 3 e 6

## PUNTI DA ENFATIZZARE

Il Comitato per il regolamento di football NCAA è estremamente orgoglioso del Codice del Football, che è stato introdotto nel 1916 ed è stato aggiornato diverse volte. Queste linee guida formano un armonico accordo tra allenatori, giocatori, arbitri ed amministratori che pone ogni disputa in un ambiente di imparzialità e sportività. E' da notare che il Codice enfatizza le seguenti pratiche non etiche: "usare il casco come un'arma". Il casco serve per la protezione del giocatore e "giocatori ed allenatori dovrebbero enfatizzare l'eliminazione dello spearing". Ogni partecipante sulla scena del College Football condivide la responsabilità di una condotta etica che migliori il futuro di questa tradizione Americana.

**PROTEZIONE DEI GIOCATORI SENZA DIFESA** – nel 2008 il comitato ha introdotto una regola a parte per proibire le cariche contro i giocatori indifesi (Regola 9-1-3).

Le seguenti sono situazioni nelle quali giocatori indifesi sono suscettibili di seri infortuni:

- Il quarterback si muove verso la linea di scrimmage dopo aver consegnato alla mano la palla ad un compagno di squadra e non fa nessun tentativo di partecipare allo sviluppo dell'azione;
- Il kicker che e' nel movimento di calciare la palla o che non ha avuto un ragionevole lasso di tempo per riguadagnare l'equilibrio dopo aver calciato;
- Il lanciatore che e' nel momento di lanciare la palla o che non ha avuto un ragionevole lasso di tempo per riguadagnare l'equilibrio dopo aver lanciato la palla;
- Il ricevitore del lancio che e' concentrato sull'arrivo della palla;
- Il ricevitore del lancio che e' chiaramente rilassato quando il lancio non e' piu' prendibile;
- Il ricevitore del calcio la cui attenzione e' sull'arrivo della palla in volo;
- Il ricevitore del calcio che ha appena toccato la palla;
- Il giocatore che e' rilassato una volta che la palla e' morta;
- Il giocatore che e' chiaramente avulso dal gioco.

Questi giocatori sono protetti dalle regole che sono state introdotte nel corso di molti anni. E' oltremodo importante che i partecipanti, allenatori e arbitri osservino con attenzione e diligentemente le regole per la sicurezza dei giocatori.

Il contatto intenzionale casco contro casco non e' mai legale, cosi come qualsiasi altro colpo diretto contro la testa di un avversario. I giocatori che li commettono devono essere espulsi.

**CONTROLLO DELLA LINEA LATERALE** – Le istituzioni e le conferences che fanno parte della NCAA sono fortemente incoraggiate a sviluppare dei progetti per imporre le regole che riguardano la panchina ed il coaching box (Regola 1-2-4-a, stare dietro alle linee di limitazione tra le linee delle 25 yards) e lo spazio tra le linee di limite (Regole 1-2-3-a & b, 12 piedi all'esterno delle linee laterali e della linea di fondo) e le linee laterali. Questi progetti dovrebbero focalizzarsi sul mantenere queste zone del campo libere da persone che non hanno responsabilità nella gara.

Il campo di gioco e' per coloro che svolgono un servizio inerente con l'azione in campo e per l'amministrazione del gioco: non e' per gli spettatori. **"Se non si ha nulla da fare significa che non si ha bisogno di un pass per l'accesso alla sideline"**.

Ogni squadra ha un limite di 60 persone nella sua panchina, esclusi i componenti della squadra in completa uniforme da gioco, che dovranno indossare una "credenziale" della squadra. (uniforme completa viene definita come equipaggiamento concorde alle regole NCAA e pronto per il gioco). Queste persone dovrebbero essere solo quelle direttamente coinvolte nella gara. Le credenziali devono essere numerate da 1 a 60. Nessun'altra credenziale deve essere valida per l'accesso alla panchina.

Le persone direttamente coinvolte nella gara includono, ma possono non essere limitate a: allenatori, managers della squadra, componenti dello staff medico ed atletico, componenti dello staff di comunicazioni atletiche e componenti dello staff delle operazioni della partita (per esempio addetti alla catena, ball boys, ufficiali di collegamento con i media, tecnici responsabili delle comunicazioni tra l'allenatore e la tribuna).

La zona dalle linee di limitazione verso i posti a sedere dello stadio, all'esterno della panchina, deve essere limitata, mentre si sta giocando la gara, ai cameraman e agli operatori audio accreditati, ai componenti del cheer team in uniforme ed al personale di sicurezza dello stadio in uniforme.

**CONSIDERAZIONI MEDICHE E SULLA SICUREZZA** – in accordo con l'Associazione Nazionale degli Allenatori (NATA), il comitato delle regole incoraggia in modo determinato l'utilizzo di tutte le protezioni necessarie per coprire le parti del corpo per le quali sono state create. Indossare correttamente le protezioni non solo previene o riduce l'entità di un infortunio per un trauma diretto, ma in alcuni casi, l'equipaggiamento previene ferite sulla pelle che altrimenti dovrebbe essere riparata da queste protezioni. Il comitato raccomanda che le protezioni e la

divisa siano indossati correttamente, ponendo particolare attenzione nell'indossare i pantaloni che coprano le ginocchia, che possono facilmente rimanere scorticati quando non sono protetti.

Il Methicillin-resistant staphylococcus aureus (MRSA) si sta diffondendo fra i giocatori di football dei college, high-school e professionisti. Il MRSA desta particolari preoccupazioni poiché è resistente ai normali antibiotici. Un'infezione da MRSA può costare il dover saltare qualche partita ed, in alcuni casi, i giocatori sono stati costretti a ricoveri ospedalieri per il controllo dell'infezione. Sfortunatamente l'infezione da MRSA ha causato la morte di alcuni giocatori di football nel corso degli ultimi anni.

Il modo più comune con cui si trasmette questa infezione è attraverso un contatto diretto con una ferita infetta. Se avviene un'abrasione alle ginocchia o in qualsiasi altra parte del corpo aumenta il rischio di contagio da parte del bacillo del MRSA. Inoltre il MRSA può essere trasmesso anche attraverso il contatto con un oggetto, ad esempio un asciugamano, che è stato in contatto con una persona affetta dall'infezione. Il batterio del MRSA non si trasmette per via aerea e non è stato trovato né nel fango né nell'erba. Il MRSA non vive sull'erba sintetica.

Il comitato raccomanda le seguenti precauzioni per ridurre l'incidenza dell'infezione da MRSA:

- I partecipanti devono indossare tutte le protezioni e la divisa come descritto nella Regola 1-4-4, del regolamento ed interpretazione NCAA per il Football Americano.
- Lavarsi accuratamente le mani con sapone e acqua o una soluzione sanitaria per le mani a base di alcool.
- Farsi immediatamente una doccia dopo l'attività fisica.
- Non usare vasche idromassaggio o box doccia comuni quando ci sono atleti che hanno una ferita aperta.
- Lavare accuratamente attrezzi e asciugamani dopo ogni uso.
- Riportare tutte le ferite fresche e quelle che presentano una gravità anche minima al personale medico per farsi praticare le cure iniziali e controllare il rischio di infezione.
- Prima di partecipare al gioco coprire adeguatamente tutte le ferite della pelle.
- I giocatori sono scoraggiati dallo scambiarsi l'asciugamano. Giocatori che hanno il MRSA o che stanno guarendo dal MRSA devono utilizzare un asciugamano di colore diverso in modo da distinguerlo e così prevenire il pericolo di infezione.

**COMMOZIONE CEREBRALE:** gli allenatori ed il personale medico devono prestare particolare prudenza nel consentire il ritorno in campo ai giocatori che hanno subito una commozione cerebrale.

**IDRATAZIONE:** gli allenatori ed il personale medico devono incoraggiare l'idratazione dei giocatori mentre questi svolgono l'attività fisica.

## DICHIARAZIONE SULLA CONDOTTA SPORTIVA

Comitato per le regole del Football NCAA

Adottato nel Febbraio 2009

- Dopo aver visionato innumerevoli giochi che coinvolgono un comportamento antisportivo, il comitato ribadisce il suo supporto a come e regole che riguardano il comportamento antisportivo, sono attualmente scritte e implementate. Molti di questi falli riguardano azioni che tendono ad attirare l'attenzione su di se in modo premeditato, eccessivo e prolungato. Ai giocatori va insegnata la disciplina che rinforza il concetto che questo e' un gioco di squadra.
- Il comitato delle regole ricorda ai capi allenatore la loro responsabilità per il comportamento dei propri giocatori prima e dopo la gara e non solo durante la stessa. I giocatori vanno avvisati dall'evitare comportamenti antisportivi in campo prima della gara che possano portare ad un attrito fra le due squadre. Queste azioni possono portare all'applicazione di una penalità al kickoff incluso l'eventuale espulsione dei giocatori. Azioni come queste da parte della stessa squadra che si ripetessero nel tempo possono portare alla squalifica del capo allenatore.
- Attualmente le penalità per i falli di condotta antisportiva sono amministrati come falli a palla morta, anche se spesso il fallo avviene durante lo svolgimento del gioco. Il comitato sta considerando di penalizzare questi falli come tutti gli altri falli che avvengono a palla viva. Questo significa che se un portatore di palla irride gli avversari e poi segna un touchdown, la penalità verrà applicata come fallo a palla viva e quindi il touchdown annullato e la penalità applicata sul punto del fallo. Anche se il comitato non ha preso ancora la decisione definitiva, e' molto probabile che questa possa essere introdotta nelle prossime edizioni.

## **IL CODICE DEL FOOTBALL**

Il football è uno sport di contatto aggressivo, rude. Da giocatori, allenatori ed altri coinvolti nelle gare ci si aspettano soltanto i più alti standard di sportività e condotta. Non c'è spazio per tattiche scorrette, condotte antisportive o manovre deliberatamente preparate per infliggere un infortunio.

Il Codice Etico dell'Associazione Americana degli Allenatori di Football (AFCA) stabilisce:

- a. il codice del football sarà parte integrale di tale codice etico e dovrà essere attentamente letto ed osservato;
- b. guadagnare un vantaggio aggirando o trascurando il regolamento bolla un allenatore o un giocatore come inadatto ad essere associato con il football.

Attraverso gli anni, il comitato per il regolamento si è sforzato, attraverso le regole e le appropriate penalità, di proibire tutte le forme di violenza non necessaria, tattiche scorrette e condotte antisportive. Ma le regole, da sole, non possono realizzare questo scopo. Soltanto i migliori sforzi continui di allenatori, giocatori, arbitri e di tutti gli amici del gioco possono preservare gli alti standard etici che il pubblico ha il diritto di aspettarsi dallo sport più importante d'America. Perciò, come guida per giocatori, allenatori, arbitri ed altri responsabili del bene del gioco, il Comitato pubblica il seguente codice.

### **ETICA DELL'ALLENAMENTO**

Insegnare deliberatamente ai giocatori a violare il regolamento non è scusabile. Insegnare a trattenere intenzionalmente, nascondere la palla, fare movimenti illegali, fingere infortuni, interferenze, a fare lanci in avanti illegali o a caricare intenzionalmente aiuta più ad abbattere che a costruire il carattere dei giocatori. Tali insegnamenti non sono soltanto scorretti nei confronti dell'avversario ma demoralizzano i giocatori affidati alle cure di un allenatore e non trovano posto in un gioco che è parte integrale di un programma educativo.

Le seguenti sono pratiche non etiche:

- a. Cambiare i numeri di maglia per confondere gli avversari
- b. Usare il casco come arma: il casco serve per proteggere i giocatori
- c. Usare un apparato meccanico per insegnare i blocchi ed i placcaggi
- d. Sparring: giocatori, allenatori ed arbitri devono enfatizzare l'eliminazione dello sparring
- e. Usare droghe non terapeutiche nel gioco del football non ha niente a che fare con gli scopi ed i propositi dello sport dilettantistico ed è proibito.
- f. "Battere la palla" usando scorrettamente i segnali di partenza del gioco; questo non è altro che rubare un vantaggio all'avversario. È necessario l'uso di un onesto segnale di partenza, ma un segnale che ha come scopo quello di fare partire la squadra una frazione di secondo prima che la palla sia messa in gioco, nella speranza che non sia scoperto dagli arbitri, è illegale. Sarebbe come se un velocista in una gara dei 100 metri avesse un accordo segreto con lo starter per essere avvisato un decimo di secondo prima del colpo di pistola.
- g. Muoversi in modo tale da simulare la partenza del gioco oppure usare qualsiasi altra tattica con lo scopo di attirare in fuorigioco l'avversario; può essere interpretato soltanto come un tentativo deliberato di guadagnare un vantaggio non meritato.
- h. Fingere un infortunio con lo scopo di guadagnare del tempo in più immeritato per la propria squadra; ad un giocatore infortunato deve essere data completa protezione secondo il regolamento, ma fingere di essere infortunato è disonesto, antisportivo e contrario allo spirito delle regole. Tali tattiche non possono essere tollerate fra gli sportivi di integrità.

### **PARLARE AGLI AVVERSARI**

È illegale parlare ad un avversario in qualsiasi modo che sia squalificante, volgare, ingiurioso o inteso ad incitare ad una risposta fisica oppure reprimere verbalmente un avversario. Gli allenatori sono esortati a discutere tale condotta frequentemente ed a supportare tutte le azioni degli arbitri per controllarla.

### **PARLARE AGLI ARBITRI**

Quando un arbitro impone una penalità o prende una decisione, sta semplicemente facendo il suo dovere per come lo vede. È sul campo per sostenere l'integrità del gioco del football, e le sue decisioni sono finali e conclusive e devono essere accettate da giocatori ed allenatori. Il codice dell'AFCA stabilisce:

- a. non sono etiche le critiche fatte pubblicamente o confidenzialmente nei confronti degli arbitri parlando ai giocatori o al pubblico;
- b. per un allenatore rivolgere, o permettere che chiunque in panchina rivolga, osservazioni non complimentose a qualunque arbitro durante il corso di una partita, o indulgere in una condotta che possa incitare giocatori o spettatori contro un arbitro, è una violazione delle regole del gioco e deve parimenti essere considerata una condotta indegna di un appartenente alla categoria degli allenatori.

**HOLDING**

L'uso illegale delle mani e delle braccia è scorretto, elimina l'abilità e non appartiene al gioco. L'obiettivo del gioco è quello di avanzare la palla grazie alla strategia, all'abilità ed alla velocità senza trattenere illegalmente l'avversario. Tutti gli allenatori ed i giocatori dovrebbero capire completamente le regole dell'appropriato uso delle mani da parte di attacco e difesa. Il fallo di holding è chiamato spesso; è importante enfatizzare la severità della penalità.

**SPORTIVITÀ**

Il giocatore di football che viola intenzionalmente una regola è colpevole di gioco scorretto e condotta antisportiva; e, che venga o non venga penalizzato, porta discredito al buon nome del gioco, che è suo dovere di giocatore sostenere.

## LE REGOLE

Il regolamento di football NCAA è stato stabilito sia per le regole amministrative sia per quelle di condotta. Tipicamente, le regole amministrative sono quelle che si occupano della preparazione alla contesa; le regole di condotta sono quelle che hanno a che fare direttamente con la disputa della contesa. Alcune regole amministrative (come indicato) possono essere modificate con il mutuo consenso delle istituzioni in competizione. Altre (come indicato) sono inalterabili. Nessuna regola di condotta può essere modificata, anche con il mutuo consenso. A tutte le istituzioni che fanno parte della NCAA è richiesto di disputare le gare in accordo con queste regole.

Nel 2010, le regole amministrative che possono essere modificate con il mutuo consenso delle istituzioni (es. squadre partecipanti, organizzazione dell'incontro. NdT):

1-1-4-a	3-2-1-b	3-3-3-c & d
1-2-7-a	3-2-2-a	11-2

Le regole amministrative che non possono essere modificate sono:

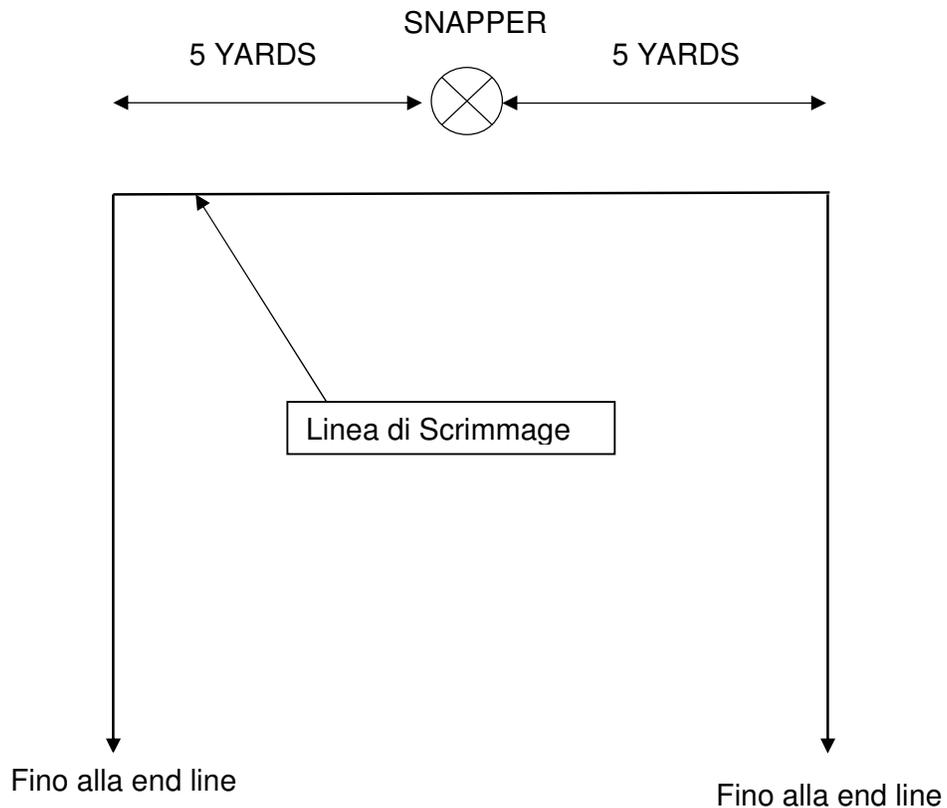
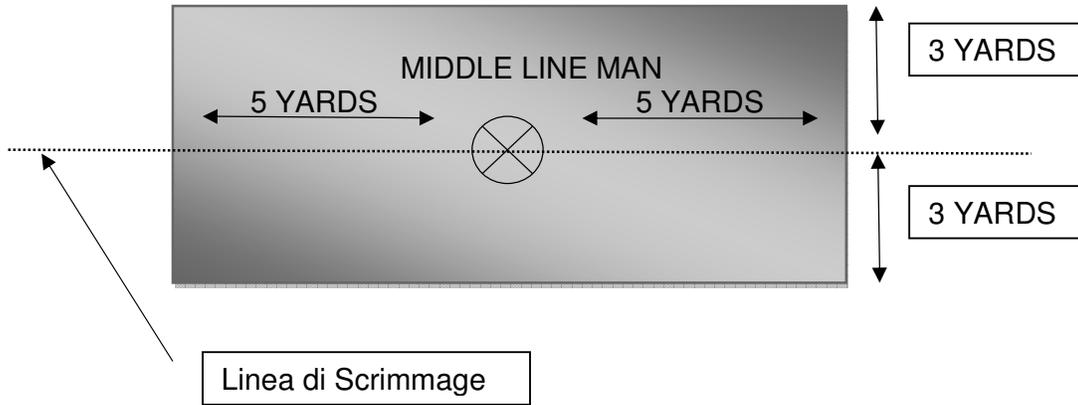
1-1-1-a	1-2-1-a-d, h, k & l	1-2-8	1-4-7-a-d
1-1-2	1-2-2	1-2-9-a & b	1-4-9-a-f
1-1-3-a & b	1-2-3-a & b	1-3-1	3-2-4-b
1-1-4-b	1-2-4-a-f	1-3-1-a-k	3-3-3-e
1-1-5-a-c	1-2-5-a-f	1-3-2-b, c, e & f	11-1-1
1-1-6	1-2-6	1-3-2-d-Eccezione	
1-1-7-a & b	1-2-7	1-4-3-a & d	
1-2-1	1-2-7-a, b, e & f	1-4-7	

Le regole amministrative che possono essere modificate dagli organizzatori senza il mutuo consenso sono:

1-2-1-a-Eccezione	1-2-4-g	1-2-7-c & d	3-2-4
1-2-1-e-g, i & j	1-2-5-c-Eccezione	1-3-2-d	

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

# BLOCKING ZONE



# TACKLE BOX

# REGOLA 1

## Il gioco, campo, giocatori e equipaggiamento

### SEZIONE 1. Prescrizioni generali

#### IL GIOCO

ART. 1. a. La gara sarà disputata tra due squadre di non più di 11 giocatori ciascuna, su un campo rettangolare e con una palla gonfiata che abbia la forma di uno sferoide prolato.

b. Una squadra può legalmente giocare con meno di 11 giocatori in campo, ma si avrà un fallo per formazione illegale se non verranno rispettati i seguenti obblighi:

1. Quando la palla sarà calciata con un free kick, almeno quattro giocatori della Squadra A dovranno trovarsi da ogni lato del kicker (6-1-2-c);
2. Allo snap, almeno 5 giocatori che indossano la maglia dal 50 al 79 sono sulla linea di scrimmage e non più di 4 sono nel backfield (2-21-2, 2-27-4, 7-1-3-b-1). (Eccezione: regola 1-4-2-b) (D.A. 1-2-4-I-V).

#### GOAL LINE

ART. 2. Le goal lines, una per ciascuna squadra, verranno tracciate alle due estremità del rettangolo di gioco, e ad ogni squadra saranno garantite opportunità di avanzare la palla oltre la goal line avversaria correndo con essa, lanciandola o calciandola.

#### SQUADRA VINCENTE E PUNTEGGIO FINALE

ART. 3.a. Alle squadre verranno assegnati i punti realizzati secondo le regole e, a meno che la vittoria sia assegnata per forfait, la squadra che avrà fatto più punti alla fine della gara, inclusi i tempi supplementari, sarà dichiarata vincente.

b. La gara verrà considerata terminata ed il punteggio sarà definitivo quando il Referee lo dichiarerà.

#### SUPERVISIONE DELLA GARA

ART. 4.a. La gara sarà disputata sotto la supervisione di 4, 5, 6 o 7 arbitri: un Referee, un Umpire, un Linesman, un Line Judge, un Back Judge, un Field Judge e un Side Judge. L'uso di Back Judge, Field Judge e Side judge è opzionale.

b. Le crew arbitrali saranno designate dalla stessa organizzazione arbitrale.

#### CAPITANI DELLE SQUADRE

ART. 5.a. Ogni squadra designerà al Referee non più di quattro giocatori come suoi capitani in campo e un giocatore per volta parlerà per la sua squadra con gli arbitri, tutte le volte che sarà necessario. Non ci saranno più di quattro capitani al lancio della monetina.

b. La prima scelta annunciata dal capitano in campo su qualunque opzione offerta alla sua squadra sarà irrevocabile.

c. Ogni giocatore può richiedere un timeout a carico della sua squadra.

#### PERSONE SOGGETTE ALLE REGOLE

ART. 6.a Tutte le persone nella team area sono soggette e sono governate dalle decisioni degli arbitri.

b. Tutti i giocatori, i sostituti, i giocatori rimpiazzati, gli allenatori, i trainers, le cheerleaders in uniforme, i componenti in uniforme delle bande musicali, le mascottes in uniforme, le mascotte commerciali, gli annunciatori pubblicitari, operatori di impianti audio e video e le altre persone affiliate con le squadre o con le istituzioni sono soggette alle regole e saranno governate dalle decisioni degli arbitri.

#### ISTITUZIONI AFFILIATE SOGGETTE ALLE REGOLE

ART. 7. a. Le istituzioni che fanno parte della NCAA e le organizzazioni arbitrali affiliate condurranno le attività agonistiche secondo le regole previste dal regolamento ufficiale di gioco per il football dell'Associazione.

b. Le organizzazioni arbitrali affiliate alla NCAA useranno il Manuale degli Arbitri di football pubblicato sotto la giurisdizione dell'Associazione dei Collegiate Commissioners.

c. Le istituzioni che fanno parte della NCAA e le organizzazioni arbitrali affiliate che non si atterranno alle regole ufficiali di gioco per il football dell'Associazione che non hanno una penalità specifica sono soggette alle sanzioni NCAA.

## SEZIONE 2. Il campo<sup>1</sup>

### DIMENSIONI

ART. 1. Il campo sarà un'area rettangolare con dimensioni, linee, zone, porte e piloncini come indicato e segnato nello schema del campo allegato.

- a. Tutte le linee del campo devono essere tracciate con larghezza di 4 pollici con un materiale non tossico di colore bianco che non sia pericoloso per gli occhi o per la pelle. (Eccezione: le linee laterali e le linee di fondo campo possono essere larghe più di 4 pollici, le goal lines possono essere larghe 4 o 8 pollici, e regola 1-2-1-g)
- b. Sono obbligatorie brevi linee indicanti le yards, larghe 4 pollici, all'interno delle linee laterali e delle linee di in-bounds, e tutte le linee indicanti le yards saranno a circa 4 pollici dalle linee laterali (2-11-4).
- c. Un'area intera di colore bianco tra le linee laterali e le linee degli allenatori è obbligatoria.
- d. Sono permesse nelle end zone altre segnature di colore bianco oppure materiali decorativi di colore contrastante (cioè loghi, nomi delle squadre, emblemi, nome della gara, etc.), ma non dovranno essere più vicini di 4 piedi da qualunque linea.
- e. Colori contrastanti nelle end zone non devono toccare qualsiasi linea.
- f. Marcature decorative di colore contrastante sono permesse all'interno delle linee laterali e tra le goal lines, ma non dovranno "nascondere" le linee delle yards, le goal lines e le linee laterali.
- g. Le goal lines possono essere di un colore contrastante con il bianco.
- h. La pubblicità di carattere commerciale è proibita sul campo. (Eccezioni: 1) è permessa quando lo sponsor è associato al nome di una qualunque gara giocata al di fuori della stagione regolare; 2) logo NCAA Football e 3) Se un'entità commerciale ha acquistato i diritti di pubblicizzare il proprio nome sulle attrezzature del campo, allora il suo nome è autorizzato ad essere dipinto sul campo, non è consentito dipingere il logo commerciale dell'azienda.
- i. sul campo sono raccomandati numeri (indicanti le yards) non più larghi di 6 piedi in altezza e 4 piedi in larghezza con il lato superiore a 9 yards dalle linee laterali.
- j. Sono raccomandate frecce direzionali a lato dei numeri sul campo (eccetto quelli delle 50 yards) che indichino la direzione verso la goal line più vicina. La freccia è un triangolo con base di 18 pollici e i due lati lunghi 36 pollici ognuno.
- k. Le hash marks saranno a 60 piedi dalle linee laterali. Le hash marks e le brevi linee delle yards saranno lunghe 24 pollici.
- l. A 9 yards dalle linee laterali saranno segnate delle linee lunghe 12 pollici ogni dieci yards. Queste non sono richieste se il campo è numerato secondo la regola 1-2-1-i.

### SEGNATURA DELLE AREE DELIMITANTI

ART. 2. Le misurazioni saranno effettuate dal limite interno delle segnature perimetrali. L'intera larghezza di ogni goal line sarà considerata "nella" end zone.

### LINEE DI LIMITAZIONE

ART. 3. a. Le linee di limitazione saranno segnate con linee di 12 pollici e a intervalli di 24 pollici, 12 piedi all'esterno delle linee laterali e delle linee di fondo, eccetto in quegli stadi dove la superficie totale del campo non lo permette. In questi stadi, le linee di limitazione non dovranno essere a meno di 6 piedi dalle linee laterali e dalle linee di fondo. Le linee di limitazione saranno di 4 pollici in larghezza e possono essere di colore giallo. Le linee di limitazione che delimitano le team area devono essere linee intere. Nessuna persona fuori dalla panchina (team area) dovrà essere all'interno delle linee di limitazione.

- b. Le linee di limitazione dovranno anche essere segnate a 6 piedi dalla panchina intorno ai lati e dietro, dove lo stadio lo permette.

### TEAM AREA E COACHING BOX

ART. 4. a. Su ognuno dei due lati lunghi del campo, sarà segnata una "team area" dietro le linee di limitazione e tra le linee delle 25 yards per l'uso esclusivo delle riserve, degli allenatori e delle altre persone affiliate con la squadra. La parte anteriore del coaching box sarà tracciata con una linea intera 6 piedi all'esterno della linea laterale tra le linee delle 25 yards. L'area tra la linea degli allenatori e la linea di limitazione tra le linee delle 25 yards conterrà linee diagonali bianche o sarà segnata in modo diverso e sarà riservata agli allenatori (9-1-5-a). E' obbligatorio un segno di 4x4 pollici per ogni linea delle 5 yards, linea estesa tra le goal line come estensione della linea degli allenatori come riferimento dei 6 piedi di distanza dalla linea laterale per la catena delle yards e l'indicatore dei down (box).

- b. L'accesso alla panchina sarà limitato ai componenti della squadra in uniforme completa e ad un massimo di altri 60 individui direttamente coinvolti nella gara. Tutte le persone presenti nella team area sono soggette alle regole

<sup>1</sup> (1 pollice = cm. 2,54; 1 piede = cm. 30,48; 1 yard = cm. 91,44)

e sono governate dalle decisioni degli arbitri. Per “uniforme completa” si intende essere equipaggiati secondo il regolamento e le interpretazioni NCAA e pronti a giocare. Le 60 persone non in uniforme completa, dovranno indossare delle speciali credenziali per la panchina numerate da 1 a 60. Nessun'altra credenziale è valida per l'accesso alla panchina.

- c. Gli allenatori possono stare nell'area tra la linea di limitazione e la linea degli allenatori, tra le linee delle 25 yards. Quest'area è definita come "coaching box".
- d. Delimitare le panchine tra le linee delle 25 yards è un compito dell'organizzazione della gara.
- e. Nessun addetto dei media, inclusi giornalisti, personale della radio e della televisione o il loro equipaggiamento, potrà stare in panchina oppure nel "coaching box", e nessun addetto dei media può comunicare in qualunque modo con le persone che si trovano in panchina oppure nel coaching box. Negli stadi dove la team area si estende fino alla zona dove sono seduti gli spettatori, deve essere lasciata una zona di passaggio per consentire ai media (tv, radio) di potersi muovere da una end zone all'altra e su entrambi i lati del campo.
- f. L'organizzazione della gara provvederà, per regolamento, ad allontanare tutte le persone non autorizzate.
- g. Le reti di allenamento per i calci non sono permesse al di fuori della panchina. (Eccezione: negli stadi dove i recinti di gioco sono di dimensioni limitate le reti, gli holders e i calciatori possono essere all'esterno della panchina e delle linee di limitazione) (9-2-1-b-1).

## **PORTE**

ART. 5. a. Ogni porta consiste di due pali verticali bianchi o gialli che si estendono per almeno 30 piedi sopra il terreno con una traversa orizzontale bianca o gialla che li collega, la cui parte superiore è 10 piedi sopra il terreno. L'interno dei pali verticali e la traversa saranno sullo stesso piano corrispondente alla linea di fondo campo.

- b. Sopra la traversa i pali verticali saranno bianchi oppure gialli distanti tra loro 18 piedi e 6 pollici da interno a interno.
- c. I pali verticali e la traversa saranno prive 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 porte saranno protette, con materiale imbottito, da terra sino ad un'altezza di almeno 6 piedi. Potranno essere usate "porte mobili di emergenza". Sui pali è proibita la pubblicità. È permessa la presenza del marchio o del logo del produttore su ognuna delle protezioni dei pali.
- f. La seguente procedura è raccomandata quando una o entrambe le porte sono state rimosse e le porte originali non sono disponibili per una trasformazione oppure per un tentativo di field goal.

Una squadra è autorizzata ad una trasformazione con un calcio e non le è richiesto di tentare un gioco da due punti se le porte non sono in posizione oppure non sono conformi alle dimensioni previste dalla Regola 1-2-5. Una squadra è inoltre autorizzata ad un tentativo di field goal sotto le stesse condizioni.

Le trasformazioni con il calcio e i tentativi di field goal devono essere effettuati in direzione della goal line verso cui la squadra stava attaccando quando ha scelto di effettuare il calcio.

La squadra di casa è responsabile per la disponibilità di porte mobili se le porte originali vengono rimosse durante la gara per qualunque ragione. Le porte mobili saranno fissate o comunque tenute erette per l'effettuazione dei calci.

## **PILONCINI**

ART. 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 e verranno posizionati agli angoli interni delle otto intersezioni delle linee laterali con le goal lines e le linee di fondo campo. I piloni che segnano le intersezioni delle linee di fondo sulle linee di inbounds estese, saranno posti tre piedi all'esterno delle linee di fondo.

## **CATENA ED INDICATORE DEL DOWN**

ART. 7. Una catena ed un indicatore dei down (box) ufficiali saranno utilizzati approssimativamente a 6 piedi all'esterno della linea laterale opposta alla tribuna stampa (o principale) eccetto negli stadi dove la superficie totale di gioco non lo permette.

- a. Se si usa una catena, unirà due bastoni alti non meno di 5 piedi, in modo che i lati interni dei due bastoni siano esattamente distanti 10 yards, quando la catena è completamente estesa. Qualsiasi altro indicatore che misuri accuratamente la line to gain è permesso, purché all'esterno della linea laterale opposta alla tribuna stampa, quando le squadre sono d'accordo. Prima della gara il Linesman proverà ed approverà tutti gli indicatori per sicurezza e precisione.
- b. L'indicatore del down sarà montato su un bastone alto non meno di 5 piedi da usare all'esterno della linea laterale opposta alla tribuna stampa.

- c. E' raccomandato l'utilizzo di un indicatore ausiliario della line to gain ed un indicatore dei down non ufficiali posti a 6 piedi all'esterno dell'altra linea laterale.
- d. Sono raccomandati indicatori non ufficiali antiscivolo della linea to gain, rossi oppure arancioni 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 dell'indicatore del down devono avere le estremità piatte.
- f. Sono proibite pubblicità sull'indicatore dei down e delle line to gain. È permesso il logo o il marchio del produttore su ciascun indicatore.

### **SEGNALI OPPURE OSTRUZIONI**

ART. 8 a. Tutti i marchi e le ostruzioni all'interno del recinto di gioco saranno sistemati oppure costruiti in modo tale da evitare qualunque possibile rischio per i giocatori. Questo include qualunque cosa pericolosa per chiunque sulle linee di limitazione. Il referee ordinerà la rimozione di qualunque ostruzione pericolosa posta all'interno delle linee di limitazione.

- b. Il referee avviserà gli organizzatori della gara se qualsiasi marcio o ostruzione all'interno del recinto di gioco ma all'esterno delle linee di limitazione costituisce un pericolo. La valutazione finale dell'azione correttiva sarà responsabilità degli organizzatori.

### **AREE DI CAMPO**

ART. 9. a. Nessun materiale o attrezzo sarà utilizzato per migliorare oppure peggiorare la superficie di gioco oppure altre condizioni e dare ad un giocatore oppure ad una squadra un vantaggio. (Eccezione 2-15-4-b & c).

**Penalità – Fallo a palla viva; 5 yards dal punto precedente (S27).**

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

## **SEZIONE 3. La palla**

### **SPECIFICHE**

ART. 1. La palla dovrà rispettare le seguenti specifiche:

- a. Essere nuovo o quasi nuovo. (Una palla quasi nuova è una palla che non è stata alterata e mantiene le proprietà e le qualità di una palla nuova);
- b. L'esterno deve essere composto da quattro pezzi di cuoio a superficie granulare senza corrugamenti se non quelle dovute alle cuciture;
- c. Avere un set di otto lacci equidistanti;
- d. Essere di color cuoio naturale;
- e. Deve avere due strisce bianche di un pollice distanti dalla fine della palla tra 3 e 3 ¼ pollici e disegnate solo sulle due pezzi adiacenti ai lacci;
- f. Essere conforme alle dimensioni massime e minime ed alla forma indicate nel diagramma allegato;
- g. Essere gonfiata ad una pressione compresa tra 12 ½ e 13 ½ psi (libbre per pollice quadrato);
- h. Avere un peso compreso tra le 14 e le 15 once;
- i. Non può essere alterata. Questo include l'uso di qualsiasi sostanza per asciugarla. Non sono permessi dispositivi meccanici per asciugare la palla vicino alla linea laterale o in panchina;
- j. Sono proibiti loghi della lega professionistica di football;
- k. Sono proibiti marchi pubblicitari sulla palla. Eccezione: 1) logo e nome dell'azienda; 2) AFCA.

### **AMMINISTRAZIONE E APPLICAZIONE**

ART. 2. a. Gli arbitri della gara verificheranno e saranno i soli giudici che non ci siano più di sei palle offerte per il gioco da ogni squadra prima e durante la gara. Gli arbitri della gara potranno approvare palle addizionali se ciò è reso necessario dalle condizioni.

- b. L'organizzazione di casa fornirà una pompa ed un attrezzo adatto alla misurazione della pressione.
- c. La squadra di casa è responsabile per la fornitura delle palle regolamentari e deve avvisare la Squadra Avversaria del tipo di palla che verrà usata.
- d. Durante l'intera gara, entrambe le squadre possono usare una palla nuova o quasi nuova di loro scelta quando sono in possesso, sempre che rispetti le specifiche richieste e sia stata misurata e controllata secondo le regole. (Eccezione: la palla ufficiale NCAA sarà usata per i campionati di Divisione I-AA, II e III).
- e. La squadra ospite è responsabile per la fornitura delle palle legali che vuole usare mentre è in possesso se le palle fornite dalla squadra di casa non sono accettabili.
- f. Tutti le palle da usare dovranno essere presentati al Referee per il controllo, 60 minuti prima dell'inizio della gara.

- g. Una palla in sostituzione sarà ottenuta dall'apposito addetto quando la palla muore più vicino alle linee laterali che alle hash marks, è inutilizzabile per il gioco, è oggetto di una misurazione in una zona laterale oppure è inaccessibile.
- h. Il Referee oppure l'Umpire determineranno la legalità di ogni palla prima che sia messa in gioco.
- i. 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.

### SEGNARE I PALLONI

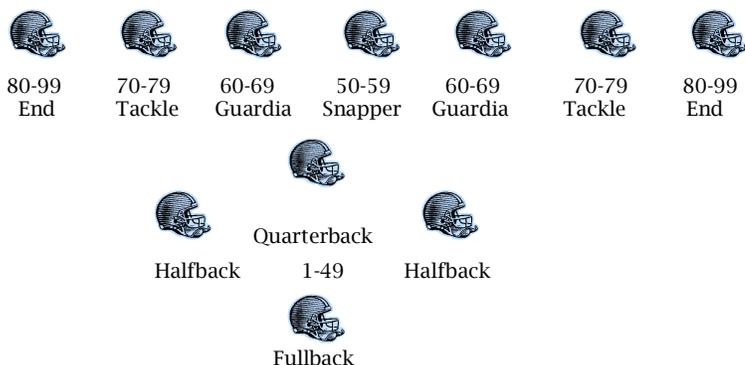
ART. 3. È proibito segnare una palla in modo che indichi una preferenza per qualunque giocatore o qualunque situazione.

**Penalità - Fallo a palla viva, 15 yards dal punto precedente (S27).**

## SEZIONE 4. Giocatori ed equipaggiamento di gioco

### NUMERAZIONE RACCOMANDATA

ART. 1. È fortemente raccomandato che i giocatori dell'attacco siano numerati secondo il seguente diagramma che mostra una delle tante formazioni offensive (1-4-2-b):



### NUMERAZIONE DEI GIOCATORI

ART. 2. a. Tutti i giocatori saranno numerati da 1 a 99. Qualsiasi numero preceduto da uno zero ("0") è illegale (S23).

b. In uno scrimmage down almeno cinque giocatori dell'attacco posizionati sulla linea di scrimmage dovranno essere numerati dal 50 al 79. [Eccezione: durante una formazione di scrimmage kick (Regola 2-15-10) la squadra A può avere meno di 5 giocatori così numerati sulla linea di scrimmage ma alle seguenti condizioni:

1. Tutti i giocatori sulla linea di scrimmage non numerati che sono ricevitori ineleggibili per posizione vengono dichiarati come eccezione alla regola della numerazione tocca o finge di toccare la palla (es. mano al livello o sotto il ginocchio).
2. Al momento dello snap tutti questi giocatori che sono un'eccezione alla numerazione devono essere sulla linea ma non possono essere i più esterni della linea. Altrimenti la squadra A commette un fallo per formazione illegale.
3. Tutti questi giocatori rimangono un'eccezione alla regola della numerazione per tutta la durata del down e restano ricevitori ineleggibili a meno che diventano eleggibili per la Regola 7-3-5.

Queste condizioni non hanno più effetto se un quarto termina prima dello snap oppure viene chiamato un timeout dal referee o da una delle squadre] (D.A. 1-4-2-I, IV e V) [S19]

c. Due giocatori della stessa squadra non possono partecipare allo stesso down indossando numeri identici. (1-4-2-II) (S23).

d. Non sono permessi segni vicino ai numeri. (D.A. 1-4-2-III) [S23].

**Penalità - Fallo a palla viva, 5 yards dal punto precedente [S19 o S23].**

e. Durante la gara non potranno essere cambiati i numeri di maglia per confondere gli avversari [S27].

**Penalità - Fallo a palla viva, 15 yards dal punto precedente [S27]. I giocatori colpevoli di falli pericolosi saranno espulsi [S47].**

## **COLORI CONTRASTANTI**

ART. 3 a. I giocatori di squadre opposte indosseranno maglie di colori contrastanti. I giocatori della stessa squadra indosseranno maglie dello stesso colore e design.

1. La squadra ospite dovrà indossare una maglia bianca; comunque la squadra di casa potrà indossare una maglia bianca se avranno raggiunto un accordo scritto prima dell'inizio della stagione.
2. Se la squadra di casa indossa una maglia colorata anche la squadra ospite potrà indossare una maglia colorata se e solo se vengono soddisfatte le seguenti condizioni:
  - a. La squadra A ha dato il benestare in forma scritta prima della gara e;
  - b. La conference della squadra di casa certifica che il colore della squadra ospite e' contrastante.
3. Se al momento del kickoff la squadra ospite indossa una maglia colorata in violazione alle condizioni specificate nella regola 1-4-3-a-2 si ha un fallo per comportamento antisportivo.

**Penalità – amministrare come un fallo a palla morta. 15 yards al punto successivo dopo il kickoff. Se il ritorno del kickoff termina con un touchdown la penalità viene applicata sulla try o sul kickoff successivo a scelta della squadra di casa. [S27].**

- b. Una maglia bianca è una maglia che ha in colori contrastanti solo i numeri di gioco, il nome dei giocatori, il nome della scuola, il logo NCAA, l'emblema della scuola, della Conference, della mascotte, della gara, emblemi commemorativi o la bandiera nazionale. Un emblema non deve essere superiore a 16 pollici quadrati (cioè rettangolare, quadrato, parallelogramma), compreso qualsiasi materiale addizionale (es. una toppa). Possono esserci delle strisce sulle maniche. E' permesso un bordo di non più di 1 pollice attorno al colletto ed ai polsini, così come una striscia al massimo di 4 pollici lungo la cucitura laterale (inserita dall'ascella alla cintura dei pantaloni).
- c. Se una maglia colorata contiene del bianco, questo può apparire soltanto come numero, bordo del numero, nome del giocatore, nome della scuola, strisce sulle maniche, bordo di non più di 1 pollice tutto intorno al colletto ed ai polsini, striscia al massimo di 4 pollici lungo la cucitura laterale (inserita dall'ascella alla cintura dei pantaloni), oppure come parte di un'insegna legale (1-4-3-b).
- d. Se indossati, i guanti o coperture delle mani devono essere di colore grigio. Le tonalità di grigio raccomandate sono Pantone Cool Gray 8C, Cool Gray 9C, 423C e 430C.

## **EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO**

ART. 4. Tutti i giocatori indosseranno il seguente equipaggiamento obbligatorio che dovrà essere stato prodotto professionalmente e non alterato per diminuirne la protezione:

- a. **Imbottitura al ginocchio.** Paraginocchio spesso almeno mezzo pollice che deve coprire il ginocchio e deve essere coperto dai pantaloni. Nessuna protezione o altro equipaggiamento protettivo può essere indossato sopra i pantaloni. I giocatori di una squadra devono indossare pantaloni dello stesso colore e design;
- b. **Casco.** Maschera e casco con una mentoniera a quattro o sei ganci. Se la mentoniera non agganciata è una violazione. Gli arbitri devono informare i giocatori quando non tutti i ganci sono allacciati senza caricare un timeout a meno che il giocatore ignori l'avvertimento. I giocatori della stessa squadra indosseranno caschi dello stesso colore e design e maschere dello stesso colore;
- c. **Altre imbottiture.** Paraspalle, parafianchi con paracoccige, paracosce;
- d. **Paradenti.** Un paradenti interno di qualsiasi colore chiaramente visibile (non bianco o trasparente) realizzato con materiali approvati FDA (FDCS) che copra tutta l'arcata dentaria superiore. Si raccomanda che il paradenti sia indossato correttamente;
- e. **Maglia.** Una maglia con maniche che coprano completamente il paraspalle, che non sia alterata oppure preparata per strapparsi e sia conforme alle Regola 1-4-3 e 1-4-4-f. La maglia deve essere lunga fino alla vita ed infilata nei pantaloni. Durante la gara non possono essere indossate contemporaneamente sopra maglia e/o una seconda maglia.
- f. **Numeri** Numeri arabi fissi, chiaramente visibili sulla maglia, alti almeno 8 e 10 pollici rispettivamente davanti e dietro, di un colore in netto contrasto con la maglia. 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
- g. **Insegna in memoria.** Nel caso di morte o di catastrofico incidente e/o malattia una persona può essere commemorata con un'insegna, sulla divisa o sul casco, di diametro non più grande di 1 ½ pollice che riporti il numero, il nome o le iniziali della persona commemorata;

- h. **Calze.** Tutti i componenti della squadra devono indossare calze o altre coperture delle gambe che siano dello stesso disegno, colore e lunghezza. (Eccezioni: bendaggi per curare o prevenire infortuni, protezioni delle ginocchia e calciatori scalzi). (D.A. 1-4-4-I)

*Nota: se un giocatore non indossa l'equipaggiamento obbligatorio secondo quanto previsto dalla Regola 1-4-4 sarà caricato un timeout alla squadra e al giocatore non sarà permesso di giocare sino a che si adegua. Violazione: Regole 3-3-6 e 3-4-2-b-2 (S23, S3 o S21).*

*NOCSAE\*: tutti i giocatori devono indossare un casco che riporti un'etichetta che con l'avviso riguardante il rischio di infortunio ed una certificazione del produttore o del ricondizionatore che indichi il superamento dei test standard fatti dalla NOCSAE.*

*\*National Operational Committee on Standards for Athletic Equipment*

## **EQUIPAGGIAMENTO ILLEGALE**

ART. 5. A nessun giocatore che indossi equipaggiamento illegale sarà permesso giocare. Qualunque decisione relativa all'equipaggiamento di un giocatore sarà gestita dall'Umpire. L'equipaggiamento illegale include (D.A. 1-4-5-I):

- a. Equipaggiamento indossato da un giocatore, inclusi arti artificiali, che potrebbe essere pericoloso per gli altri giocatori. Un arto artificiale non deve dare a chi lo indossa nessun vantaggio nella competizione. Se necessario, l'arto artificiale deve essere imbottito per rimbalzare come un arto normale;
- b. Sostanze dure, rigide o abrasive sulle mani, sui polsi, sugli avambracci o sui gomiti di qualsiasi giocatore, a meno che siano coperte su tutti i lati esterni e sui bordi con protezioni in schiuma a celle chiuse, a recupero lento, spesse non meno di ½ pollice, oppure materiale alternativo dello stesso spessore minimo e di simili proprietà fisiche. Sostanze dure o rigide sono permesse, se coperte, solo per proteggere un infortunio. Protezioni su mani e braccia (gessi o similari) sono permesse solo per proteggere fratture o distorsioni;
- c. Parafianchi di qualunque sostanza rigida, a meno che tutte le superfici siano coperte con materiale di tipo schiuma vinilica a celle chiuse che sia spesso almeno ¼ di pollice sul lato esterno e almeno di 3/8 di pollice su quello interno e sui bordi; parastinchi non coperti su entrambi i lati e su tutti i bordi con protezioni in schiuma a celle chiuse, a recupero lento, spessa almeno ½ pollice, oppure da un materiale alternativo dello stesso spessore minimo e di simili proprietà fisiche, e sostegni preventivi o terapeutici per il ginocchio, a meno che indossati sotto i pantaloni e interamente coperti dall'esposizione esterna diretta;
- d. Estensioni di metallo oppure di altre sostanze rigide dal corpo o dalla divisa di un giocatore;
- e. Tacchetti per scarpe (9-2-2-d) - intercambiabili:
  1. Più di ½ pollice in lunghezza (misurato dalla punta del tacchetto alla scarpa). (Eccezione: se attaccato ad una base sollevata di 5/32 di pollice oppure meno, più larga della base del tacchetto ed estesa per la larghezza della scarpa sino ad 1/4 di pollice, oppure meno, dal bordo esterno della suola. Un tacchetto a punta singola non richiede una piattaforma sollevata che si estende per la larghezza della suola. La piattaforma sollevata del tacchetto di punta è limitata a 5/32 di pollice oppure meno. I 5/32 di pollice oppure meno sono misurati dal punto più basso della suola della scarpa;
  2. Fatti di qualunque materiale che si rompa o scheggi;
  3. Privi di un efficace sistema di bloccaggio;
  4. Con lati concavi;
  5. Tacchetti conici con estremità piatte non parallele con le loro basi oppure con meno di 3/8 di pollice in diametro oppure con estremità arrotondate dotate di un arco più grande di 7/16 di pollice di diametro;
  6. Tacchetti oblungi con estremità non parallele con la base oppure che misurano meno di 1/4 per 3/4 di pollice;
  7. Tacchetti circolari o tondi senza estremità arrotondate e un lato spesso meno di 3/16 di pollice;
  8. Tacchetti con punte di acciaio e senza acciaio appuntiti con acciaio a basso contenuto di carbonio di materiale 1006, cassa indurita alla profondità di .005 - .008 e disegnati secondo la scala Rockwell di durezza approssimativamente C55;
- f. Tacchetti per scarpe (9-2-2-d) - fissi:
  1. Più di ½ pollice in lunghezza (misurata dalla punta del tacchetto alla scarpa);
  2. Fatti di qualunque materiale che possa creparsi, rompersi o scheggiarsi;
  3. Con superficie abrasiva oppure bordi taglienti;
  4. Fatti di qualsiasi materiale metallico;
- g. Bendaggi oppure qualunque altro nastro su mani, polsi, avambracci o gomiti a meno che usati per proteggere un infortunio e specificatamente approvati dall'Umpire;
- h. Caschi, maglie oppure altre aggiunte all'uniforme che possono nascondere la palla essendo di colore simile;
- i. Materiale adesivo, pittura, grasso, oppure qualunque altra sostanza scivolosa applicata all'equipaggiamento o sul corpo di un giocatore, sulla divisa oppure altri accessori all'uniforme che possano danneggiare la palla oppure un avversario (eccezione: schermi per gli occhi). Maglie, sottomaglie e parte esterna delle coperture/protezioni per le braccia che accrescano il contatto con la palla;

- j. Qualunque tipo di maschera, eccetto quelle costruite con materiale infrangibile con bordi arrotondati e coperti con materiale elastico predisposto per prevenire fratture, scheggiature o abrasioni che possano essere pericolose per i giocatori;
- k. Paraspalle con il bordo sporgente della spallina arrotondato con raggio maggiore della metà dello spessore del materiale usato;
- l. Qualsiasi cosa sull'uniforme tranne che il numero del giocatore; il suo nome; il logo NCAA Football USA; insegne commemorative; la bandiera nazionale o identificazioni dell'istituzione, della conference o della gara. Nessuna parola, numero o simbolo è permessa sul giocatore o sulle fasciature eccetto quanto sopra previsto. (Eccezione: informazioni di gara sul polso o sul braccio di un giocatore). Le divise e tutti gli altri elementi di vestiario (per esempio: scaldamuscoli, calze, fasce per la fronte, magliette, polsini, visiere, cappelli o guanti) possono portare una sola etichetta normale del produttore o del distributore (non conta la visibilità dell'etichetta o del marchio di fabbrica) che non superi la misura di 2 e ¼ pollici di area (per esempio: rettangolare, quadrata, parallelogramma) includendo qualsiasi altro materiale addizionale (per esempio toppe) che circondi il normale marchio di fabbrica o logo. Nessuna etichetta di misura, lavaggio o altro che non sia etichetta con logo sarà all'esterno dell'uniforme. Sono proibiti loghi della lega professionistica;
- m. Guanti o imbottiture per le mani che non siano di colore grigio (Regola 1-4-3-d) oppure non conformi alla regola 1-4-5-b. Un guanto è un'appropriata copertura per la mano che ha sezioni separate per ogni dito e per il pollice, senza alcun altro materiale che unisca qualunque dito e/o il pollice, e che copre completamente ogni dito ed il pollice;
- n. Guanti e protezioni per le mani che non hanno un'etichetta o un timbro che indichi l'adeguamento alle specifiche di test dell'Associazione dei produttori di materiale sportivo, a meno che costruiti di materiale inalterato;
- o. Maglie che sono state nastrate o annodate in qualsiasi modo;
- p. Aggiunte all'uniforme. [Eccezione: 1) durante giochi di scrimmage, un asciugamano assorbi umidità bianco senza marchi può essere indossato da un uomo di linea interno o offensivo, un giocatore del backfield offensivo e da un massimo di due difensori. Gli asciugamani del giocatore del backfield offensivo e dei difensori devono essere di 4x12 pollici e deve essere indossato sul davanti o sul fianco della cintura. Non ci sono restrizioni sulla misura o la posizione dell'asciugamano indossato dagli uomini di linea offensiva; 2) durante free kicks, un asciugamano assorbi umidità bianco senza marchi può essere indossato da un massimo di due giocatori della Squadra A e due giocatori della Squadra B. gli asciugamani usati durante i free kicks devono essere di 4x12 pollici e devono essere indossati sulla cintura davanti o di fianco; 3) scaldamani indossati durante condizioni atmosferiche avverse];
- q. Paracostole, accessori imbottiti per le spalle e protezioni per la schiena non totalmente coperte;
- r. Bandana che siano visibili indossate sul campo di gioco o nelle end zones; (D.A. 1-4-5-II)
- s. Visiere che non siano trasparenti, che siano colorate o non fatte di materiale stampato e rigido.  
Nota: a nessun giocatore che indossi equipaggiamento illegale sarà permesso giocare. Se l'equipaggiamento illegale viene scoperto da un arbitro, alla squadra sarà caricato un timeout. Violazione: 3-3-6 e 3-4-2-b-2. (S23, S3 o S21).  
Eccezione: se l'equipaggiamento che è previsto dalla regola 1-4-5 diventa illegale durante il gioco, il giocatore deve lasciare la gara ma alla squadra non verrà caricato un timeout.

### **APPLICAZIONE DELLE REGOLE SULL'EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO E ILLEGALE**

- ART. 6. Non indossare l'equipaggiamento obbligatorio oppure usare equipaggiamento illegale è punito come segue:
- a. Ognuna delle prime tre infrazioni per non aver indossato l'equipaggiamento obbligatorio oppure per aver usato equipaggiamento illegale richiede l'assegnazione di un timeout di squadra. La quarta infrazione nella stessa metà richiede una penalità di 5 yards. Il ritardo per il quarto timeout potrebbe essere la prima violazione per non aver indossato l'equipaggiamento obbligatorio oppure per aver usato equipaggiamento illegale. I primi tre timeouts possono essere stati presi come timeouts di squadra.
    - 1. I timeouts sono comunque concessi.
    - 2. Non ci può essere annullamento per le prime tre violazioni quando un avversario commette un fallo.
    - 3. Quando i timeouts sono esauriti, la violazione successiva è una penalità per ritardo di gioco a palla morta dal punto successivo.
    - 4. Un timeout viene chiamato, la squadra deve essere indicata dal Referee, e il capitano e gli allenatori devono essere avvisati attraverso l'arbitro più vicino alla linea laterale;
  - b. Gli arbitri devono accertarsi prima del segnale di ready to play che i giocatori indossino l'equipaggiamento obbligatorio o che non indossino equipaggiamento illegale. Solo in caso di emergenza il cronometro di gioco può essere interrotto. Esempio: un giocatore che non indossa il casco o il paradenti (D.A. 1-4-6-I). Alla squadra verrà caricato un timeout o una penalità per ritardo di gioco se sono stati usati tutti i timeouts. Violazione: 3-3-6 e 3-4-2-b-2; S23, S3 o S21;

- c. Nessuna maglia può essere cambiata sul terreno di gioco e i cambi devono essere effettuati nella panchina del giocatore che effettua tale cambio. Quando si è deciso che una maglia di gara non è più conforme alla regola 1-4-4-e oppure f, un timeout di squadra sarà caricato a quella squadra dal punto successivo. Se una squadra ha già consumato i suoi tre timeouts, un ritardo di gioco sarà applicato secondo la regola 3-4-2-b-2. I giocatori possono cambiare le maglie rovinare durante un timeout di squadra e ritornare a giocare. Un giocatore può cambiare la maglia di gara e ritornare durante una penalità per ritardo di gioco solo se la gara non è ulteriormente ritardata da quella azione;
- d. I bendaggi non possono coprire neppure in parte i guanti. Il nastro può essere usato per fermare gli agganci dei guanti.

### **CERTIFICAZIONE DEGLI ALLENATORI**

ART. 7. Il capo allenatore oppure il suo rappresentante designato dovranno certificare all'Umpire, prima della gara, che tutti i giocatori:

- a. Siano stati informati di quale equipaggiamento sia obbligatorio secondo le regole e di cosa costituisce equipaggiamento illegale;
- b. Siano stati forniti di equipaggiamento reso obbligatorio dalle regole;
- c. Siano stati istruiti di indossare e come l'equipaggiamento obbligatorio durante la gara;
- d. Siano stati istruiti di avvertire il coaching staff quando l'equipaggiamento diventa illegale durante il gioco durante la gara.

### **ATTREZZATURE DI COMUNICAZIONE PROIBITE**

ART. 8. I giocatori non possono essere equipaggiati con qualunque attrezzatura elettronica, meccanica oppure altro strumento di segnalazione allo scopo di comunicare con qualunque fonte. (Eccezione: un apparecchio acustico prescritto dal medico di tipo amplificatore per giocatori con problemi di udito).

**Penalità - 15 yards e squalifica del giocatore. Penalizzare come fallo a palla morta al punto successivo [S7, S27 e S47].**

### **EQUIPAGGIAMENTO PROIBITO IN CAMPO**

ART. 9. a. I replay televisivi oppure l'equipaggiamento con monitor sono proibiti sulle linee laterali, in tribuna stampa oppure in altre zone all'interno del recinto di gioco per l'utilizzo da parte degli allenatori durante la gara. Film, oppure qualsiasi altro tipo di filmato, macchine per facsimile, videotape, fotografie, macchine per la trasmissione della scrittura e computer sono proibiti per l'utilizzo da parte degli allenatori in qualsiasi momento durante la gara o tra i periodi.

- b. Sono permesse solo comunicazioni verbali tra la tribuna-stampa e la panchina. Dove lo spazio della tribuna-stampa non sia adeguato, solo comunicazioni verbali possono originarsi da qualsiasi posto sugli spalti tra le linee delle 25 yards estese sino alla cima dello stadio. Nessun altro tipo di comunicazione per l'utilizzo da parte degli allenatori è permessa da nessuna altra parte.
- c. Gli equipaggiamenti di comunicazione dei media, incluse telecamere, attrezzature sonore, computer e microfoni, sono proibiti su o sopra il campo oppure su o sopra la panchina (2-31-1).  
Eccezioni:
  1. Un'attrezzatura televisiva attaccata ad un supporto sulla porta dietro i pali e la traversa;
  2. Una telecamera, senza componenti audio, può essere attaccata al cappello dell'umpire, con l'approvazione preventiva dell'umpire e delle istituzioni partecipanti;
  3. Una telecamera, senza componenti audio, può essere attaccata a cavi sospesi sopra la panchina ed il campo di gioco, incluse le end zone.
- d. Il microfono, fornito dall'organizzazione di casa, è fortemente raccomandato per il Referee. (*Nota il microfono per il Referee sarà obbligatorio dal 2010*)<sup>2</sup>. Può essere usato dal Referee per le penalità oppure per altri annunci relativi alla gara. E' fortemente raccomandato l'utilizzo di un microfono tipo lapel (quello con la clip da applicare sulla maglia. NdT). Deve essere controllato dal Referee, e non deve essere acceso in altre occasioni. I microfoni sono vietati per gli altri arbitri.
- e. Durante la partita sono proibiti microfoni sugli allenatori per trasmissioni dei media. Il personale della squadra non può essere intervistato dal momento dell'inizio del primo periodo finché il referee dichiara conclusa la gara. (Eccezione: soltanto gli allenatori possono essere intervistati tra la conclusione del secondo periodo e l'inizio del terzo periodo).
- f. In panchina e nell'area degli allenatori nessuno può usare amplificatori di suono artificiali per comunicare con i giocatori in campo.

<sup>2</sup> Non valido in Italia

g. Ogni tentativo di registrare, attraverso apparecchiature radio o video, qualsiasi segnale dato da un giocatore, allenatore o altro personale della Squadra Avversario e' proibito.

### **MICROFONI PER GLI ALLENATORI**

ART. 10. Microfoni per gli allenatori e cuffie non sono soggetti alle regole prima o durante la gara.

### **USO DI TABACCO**

ART. 11. E' proibito l'uso di prodotti derivati dal tabacco a giocatori, componenti della squadra, personale della gara (per esempio allenatori, trainers, managers ed arbitri) dal momento in cui gli arbitri assumono la giurisdizione e fino a quando il referee dichiara terminata la partita.

**Penalità - Espulsione; penalizzare le violazioni in campo come fallo a palla morta dal punto successivo. [S47]**

### **NUOVO EQUIPAGGIAMENTO**

ART. 12. Il Comitato per il regolamento di football NCAA è responsabile della formulazione delle regole ufficiali di gioco per lo sport. Il Comitato non è responsabile per la sperimentazione e l'approvazione dell'equipaggiamento di gioco usato nel football intercollegiale. I produttori di equipaggiamento si sono assunti la responsabilità dello sviluppo di un equipaggiamento di gioco che rispetti le specifiche stabilite dal Comitato. La NCAA esorta i produttori a lavorare insieme alle varie agenzie indipendenti che provano i prodotti per assicurare la produzione di equipaggiamenti sicuri. Sia la NCAA che il Comitato per il regolamento di football non certificano la sicurezza di alcun equipaggiamento di gioco. Nelle competizioni intercollegiali può essere usato soltanto l'equipaggiamento che rispetta le dimensioni e le specifiche stabilite nel regolamento e nelle interpretazioni di football NCAA. Il Comitato, pur non regolando lo sviluppo di nuovo equipaggiamento e non stabilendo standard tecnici o scientifici per testarlo, può di volta in volta fornire ai produttori delle norme per quanto riguarda i livelli di rendimento degli equipaggiamenti che considera compatibili con l'integrità del gioco. Il Comitato si riserva il diritto di intercedere per proteggere e mantenere tale integrità. Il Comitato per il regolamento di football NCAA suggerisce, ai produttori che stanno progettando innovazioni nell'equipaggiamento per il football, di presentare al Comitato stesso tali novità affinché le possa esaminare prima che siano messe in produzione.

# REGOLA 2

## Definizioni

### SEZIONE 1. Regole approvate e segnali degli arbitri

ART. 1. a. Una Regola Approvata (D.A.) è una decisione ufficiale su un preciso stato di fatto. Serve ad illustrare lo spirito e l'applicazione delle regole. Il rapporto tra le regole e una Regola Approvata è analogo a quello che esiste tra le leggi e una decisione della Corte Suprema. Se c'è un conflitto tra le regole ufficiali e una Regola Approvata, le regole hanno la precedenza.

b. Un segnale arbitrale [S] si riferisce agli Official Football Signals dal n. 1 al n. 47.

### SEZIONE 2. La palla: viva, morta, libera

#### PALLA VIVA

ART. 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

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

#### PALLA LIBERA

ART. 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 dopo che un lancio legale in avanti viene toccato e prima che diventi completo, incompleto oppure intercettato. Questo intervallo esiste durante un'azione di lancio in avanti e qualsiasi giocatore eleggibile a toccar 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: 7-2-2-a-2, 7-2-2-b-2 e 8-3-2-d-5) oppure un lancio all'indietro, ma l'eleggibilità a toccare una palla libera durante un calcio è governata dalle regole sui calci (Regola 6) e l'eleggibilità a toccare un lancio in avanti è governata dalle regole sui lanci (Regola 7).

#### QUANDO LA PALLA è PRONTA AL GIOCO

ART. 4. Una palla morta è ready to play:

- a. Con il cronometro dei 40 secondi che corre (*Non valido in Italia*), un arbitro piazza la palla sulle o all'interno delle hash mark e va via verso la sua posizione;
- b. Con il cronometro di gara settato a 25 secondi, il referee fischia e fa il segnale di far partire il tempo [S2] o il segnale che la palla è ready to play [S1]. (D.A. 4-1-4-I & II).

#### IN POSSESSO

ART. 5. "In possesso" indica il tenere o il controllare una palla viva oppure una palla che deve essere calciata con un free kick. Può riferirsi sia a possesso di un giocatore o al possesso di squadra.

- a. Un giocatore "guadagna il possesso" quando si impossessa saldamente la palla tenendola o controllandola mentre entra in contatto col terreno di gioco. La palla quindi è in possesso di un giocatore.
- b. Una squadra è "in possesso" quando:
  1. uno dei suoi giocatori è "in possesso" incluso quando sta tentando un punt, un drop kick oppure un place kick,
  2. quando un lancio in avanti effettuato da uno dei suoi giocatori è in volo,
  3. oppure quando c'è una palla libera uno dei suoi giocatori è stato l'ultimo ad avere il possesso
- c. Una squadra ha il legale possesso se ha il possesso di squadra quando i suoi giocatori sono eleggibili a prendere al volo o a recuperare la palla.

#### APPARTIENE A

ART. 6. "Appartiene a" al contrario di "In possesso" denota la custodia di una palla morta. Questa custodia può essere temporanea, perché la palla deve successivamente essere messa in gioco in accordo con le regole che governano la situazione in atto.

#### PRESA, INTERCETTO, RECUPERO

ART. 7.a Prendere al volo una palla significa che un giocatore:

1. Prende il possesso di una palla viva in volo. Oppure
2. Salta e afferra saldamente una palla viva in volo, la palla tocca per prima cosa il terreno all'interno del campo di gioco mentre lui ancora ne mantiene saldamente il possesso; oppure
3. Salta e afferra saldamente una palla viva in volo e ritorna a terra in campo con qualsiasi parte del suo corpo oppure è tenuto in modo che la palla si possa considerare morta secondo quanto previsto dalla regola 4-1-3-p. (D.A. 2-2-7-I-V, 7-3-6-IV.)

Se un piede tocca per primo in campo e il ricevitore ha il possesso e il controllo della palla, si ha una presa al volo oppure un intercetto anche nel caso il passo successivo oppure la caduta porti il ricevitore fuori dal campo (D.A. 7-3-6-XVII). Un giocatore che soddisfi una qualsiasi di queste tre condizioni si dice che ha completato la presa al volo.

- b. Un intercetto e' una presa al volo di un lancio o un fumble degli avversari.
- c. Una presa al volo da parte di qualsiasi giocatore in ginocchio oppure in posizione prona in campo risulta in un completo oppure un intercetto (7-3-1 & 2, 7-3-6 & 7).
- d. Un giocatore recupera la palla se soddisfa una delle tre condizioni della presa al volo della palla che e' ancora viva dopo che ha toccato il terreno di gioco.
- e. La perdita della palla simultaneamente con l'impatto con il terreno non e' una presa al volo, un intercetto o un recupero.
- f. Quando in dubbio la presa, l'intercetto o il recupero non e' completato.

### **PRESA O RECUPERO SIMULTANEI**

ART. 8. Una presa al volo oppure un recupero simultanei sono una presa al volo oppure un recupero in cui vi è il possesso simultaneo di una palla viva da parte di giocatori avversari in campo.

## **SEZIONE 3. Bloccare**

### **BLOCCARE**

- ART. 1. a. Bloccare significa ostruire un avversario contattandolo con qualunque parte del corpo del bloccatore.
- b. Spingere è bloccare un avversario con le mani aperte.

### **SOTTO LA CINTURA**

ART. 2. a. Bloccare sotto la cintura è effettuare il contatto iniziale sotto la cintura con qualunque parte del corpo del bloccatore contro un avversario, che non sia il portatore di palla. Quando in dubbio, il contatto è sotto la cintura (9-1-2-e).

b. Bloccare sotto la cintura si applica al contatto iniziale da parte di un bloccatore contro un avversario che ha uno oppure entrambi i piedi sul terreno. 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 contatta per prima cosa le mani del giocatore avversario alla cintura oppure sopra, si ha un blocco legale "sopra la cintura" (9-1-2-e).

### **CHOP BLOCK**

ART. 3. Un chop block è un blocco contemporaneo alto-basso o basso alto da due giocatori contro un avversario (non il runner) in qualsiasi punto del campo, con o senza ritardo nell'impatto; la componente bassa del blocco e' all'altezza o piu' in basso della coscia dell'avversario. (D.A. 2-3-3-III & IV, D.A. 9-1-2-XXVI).

### **BLOCCO NELLA SCHIENA**

ART. 4. a. Un blocco nella schiena è un contatto contro un avversario che accade quando la forza iniziale dello stesso è da dietro e sopra la cintura (eccezione: contro il portatore di palla). Quando è in dubbio, il contatto è sopra la cintura (Regola 9-3-3-c). (D.A. 9-1-2-XXVII, 9-3-3-VII, 10-2-2-XXII)

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

### **TRONCO DEL CORPO**

ART. 5. Il tronco del corpo di un giocatore è alle spalle o al di sotto, esclusa la schiena (9-3-3-a-1-c-Eccezione).

### **BLOCKING ZONE**

ART. 6.a. La blocking zone e' un rettangolo centrato sullo snapper e che si estende per 5 yards lateralmente e 3 yards longitudinalmente in entrambe le direzioni (vedere il diagramma all'inizio di questo manuale).

b. La blocking zone sparisce quando la palla esce da quest'area.

## **SEZIONE 4. Clipping**

ART. 1. a. Il clipping è un blocco contro un avversario che avviene quando la forza del contatto iniziale è da dietro e alla cintura o al di sotto. (Eccezione: contro il portatore di palla) (Regola 9-1-2-d).

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

## **SEZIONE 5. Avanzare deliberatamente una palla morta**

ART. 1. Avanzare deliberatamente una palla morta è un tentativo da parte di un giocatore di avanzare la palla dopo che qualunque parte della sua persona, che non sia una mano o un piede, ha toccato il terreno o dopo che la palla è stata dichiarata morta per regolamento. (Eccezione: 4-1-3-b-eccezione).

## **SEZIONE 6. Down e tra i downs**

### **Down**

ART. 1. Un down è un'unità della gara che inizia con uno snap legale, oppure con un free kick legale, dopo che la palla è pronto al gioco, e finisce quando la palla diventa successivamente morta.

[Eccezione: la trasformazione e' uno scrimmage down che inizia quando il referee dichiara la palla ready to play (Regola 8-3-2-b).]

### **Fra i downs**

ART. 2 Tra i downs è l'intervallo durante il quale la palla è morta.

## **SEZIONE 7. Fair catch**

ART. 1. a. Un fair catch di uno scrimmage kick è una presa al volo effettuata oltre la zona neutrale da un giocatore della Squadra B che ha fatto un segnale valido durante uno scrimmage kick che non è stato toccato oltre la zona neutrale.

b. Un fair catch di un free kick è una presa al volo 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, ed la palla è dichiarata morta al punto della presa al volo, del recupero, o al punto del segnale se la presa al volo precede il segnale. (Regola 6-5-1 Eccezione)

d. Se il ricevitore si protegge gli occhi dal sole, la palla è viva e può essere avanzata.

### **Segnale valido**

ART. 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 quella mano da un lato all'altro del corpo più di una volta.

### **Segnale non valido**

ART. 3. Un segnale non valido è un qualunque segnale da parte a parte effettuato da un giocatore della Squadra B che non risponda ai requisiti di un segnale valido (Regola 6-5-3).

## **SEZIONE 8. In avanti, oltre e massimo avanzamento**

### **In avanti, oltre**

ART. 1. In avanti, oltre oppure avanti a, in riferimento a una delle due squadre, denota la direzione verso una linea di fondo avversaria. I termini opposti sono all'indietro oppure dietro.

### **Massimo avanzamento**

ART. 2. Massimo avanzamento è un termine che indica la fine dell'avanzamento del portatore di palla o di un ricevitore in volo e si applica alla posizione della palla quando muore secondo le regole (4-1-3-a, b & p; 4-2-1 & 4; 5-1-3-a eccezione). (D.A. 5-1-3-I-IV, 8-2-1-I-IV) (Eccezione: Regola 8-5-1-a, D.A. 8-5-1-I)

## **SEZIONE 9. Fallo e violazione**

ART. 1. a. Un fallo è un'infrazione alle regole per il quale è prescritta una penalità. Un fallo personale volontario è un'infrazione alle regole così estrema o deliberata da mettere un avversario in pericolo di un infortunio molto grave.

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

## **SEZIONE 10. Fumble, muff, toccare, battere oppure bloccare un calcio**

### **Fumble**

ART. 1. Un fumble è un qualunque atto che non sia lanciare, calciare oppure consegnare con successo la palla che risulti in una perdita di possesso da parte di un giocatore. (D.A. 2-19-2-I, 4-1-3-I, 7-2-2-I)

### **Muff**

ART. 2. Un muff è un tentativo non riuscito di prendere oppure recuperare una palla che viene comunque toccata nel tentativo stesso.

### **Battere**

ART. 3. Battere la palla è colpirla intenzionalmente oppure cambiarne intenzionalmente la direzione con la mano oppure con le braccia.

### **Toccare**

ART. 4. Toccare una palla non in possesso di un giocatore indica qualunque contatto con la palla stessa. (Eccezioni: 6-1-4-a & b; 6-3-4-a & b). Può essere intenzionale oppure non intenzionale e precede sempre il possesso ed il controllo. Toccare intenzionalmente è un tocco deliberato o fatto apposta. Quando in dubbio la palla non è stata toccata durante un lancio in avanti o un calcio.

### **Bloccare uno scrimmage kick**

ART. 5. Bloccare uno scrimmage kick è toccare la palla da parte di un avversario della squadra che ha calciato, nel tentativo di impedire alla palla di avanzare oltre la zona neutrale (6-3-1-b).

## **SEZIONE 11. Le linee**

### **Sidelines**

ART. 1. La sideline corre da end line ad end line da entrambi i lati del campo e separa il terreno di gioco dall'area fuori dal campo. L'intera sideline è fuori dal campo.

### **Goal lines**

ART. 2. La goal line da entrambe le parti del campo si estendono fra le sidelines e sono parte di un piano verticale che separa l'end zone dal campo di gioco. Il piano si estende oltre le linee laterali. (Eccezione: 4-2-4-e). Le due goal line sono distanti 100 yards (*NdT Non valida per l'Italia*). L'intera goal line fa parte della end zone. La goal line di una squadra è quella che sta difendendo. (D.A. 2-11-2-I)

### **End Line**

ART. 3. Un end line corre fra le sidelines 10 yards 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 (boundary)**

ART. 4. Le linee di confine (*NdT boundary lines*) sono le sidelines più le end lines. L'area fra le linee di confine viene definite come "dentro il campo" (*NdT inbounds*) l'area intorno alle linee di confine ma comprese queste è definita come "fuori dal campo" (*NdT outbounds*).

### **Restraining line**

ART. 5. Una linea di restrizione è un piano verticale quando la palla è toccata oppure è in possesso. Il piano si estende oltre le linee laterali. (D.A. 2-11-5-I)

### **Yard line**

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

### **Linee in campo (hash marks)**

ART. 7. Le due linee in campo sono a 60 piedi di distanza dalle linee laterali. Le linee in campo e le piccole estensioni delle linee delle yards misureranno 24 pollici in lunghezza.

### **Linea delle nove yards**

ART. 8. Le linee delle nove yards lunghe 12 pollici, ogni dieci yards, saranno poste a nove yards dalle linee laterali. Queste linee non sono obbligatori se il campo è numerato secondo la 1-2-1-i.

## **SEZIONE 12. Consegnare la palla**

- ART. 1. a. Consegnare la palla è trasferirne il possesso da un giocatore ad un compagno di squadra senza lanciarla, fare fumble oppure calciarla.
- b. Tranne quando permesso dalle regole, consegnare la palla in avanti ad un compagno è illegale.
- c. La perdita di possesso da parte di un giocatore per l'errata esecuzione di un tentativo di consegna risulta in un fumble da parte dell'ultimo giocatore in possesso. [Eccezione: lo snap (Regola 2-23-1-c)].
- d. Un lancio all'indietro si verifica quando il portatore di palla rilascia la palla prima che questo si trovi oltre la linea della yard dove è posizionato il portatore di palla.

## **SEZIONE 13. Huddle**

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

## **SEZIONE 14. Hurdling**

- ART. 1. a. L'hurdling è un tentativo da parte di un giocatore di saltare con uno oppure con entrambi i piedi oppure le ginocchia in avanti oltre un avversario che è ancora in piedi. (Regola 9-1-2-i).
- 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 15. I calci**

### **Calci legali ed illegali**

- ART. 1. Calciare la palla significa colpirla intenzionalmente con il ginocchio, la parte bassa della gamba o il piede. Quando è in dubbio la palla è stata toccata accidentalmente piuttosto che calciata intenzionalmente.
- a. 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)
- b. Qualunque free kick oppure scrimmage kick continua ad essere un calcio sino a quando viene preso, recuperato oppure la palla muore.

### **Punt**

ART. 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**

ART. 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**

- ART. 4. a. Un field goal calciato con un place kick è un calcio effettuato da un giocatore della squadra in possesso mentre la palla è controllata sul terreno da un suo compagno di squadra.
- b. Un free kick calciato con un place kick è un calcio effettuato da un giocatore della squadra in possesso mentre la palla è posizionata su un sostegno (tee) oppure sul terreno. Può essere controllata da un compagno di squadra. La palla può essere posizionata sul terreno e contattare il tee.
- c. Un sostegno (tee) è un oggetto che alza la palla allo scopo di calciarla. Non può alzare la parte più bassa della palla a più di 1 pollice da terra. (NON VALIDA IN EUROPA) (D.A. 2-15-4-I)

### **Free kick**

- ART. 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, drop kick o place kick.

### **Kickoff**

ART. 6. Un kickoff è un free kick che dà inizio ad ogni metà e segue ogni trasformazione o field goal (eccezione: i supplementari). Può essere un place kick o un drop kick.

### **Scrimmage kick**

ART. 7. Uno scrimmage kick effettuato sulla o dietro la zona neutrale è un calcio legale fatto dalla Squadra A durante un down prima che cambi il possesso di squadra. Uno scrimmage kick ha attraversato la zona neutrale

quando tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre la zona neutrale. (Eccezione: 6-1-3-b). (D.A. 6-3-1-I-IV)

### **Calcio di ritorno**

ART. 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 ed è un calcio illegale. È un fallo a palla viva e la palla muore.

### **Tentativo di field goal**

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

### **Formazione per uno scrimmage kick**

ART. 10. a. Una formazione per uno scrimmage kick è una formazione con almeno un giocatore a sette o più yards dietro la zona neutrale e nessun giocatore in posizione tale da ricevere uno snap diretto fra le gambe di colui che effettua lo snap ed è ovvio che possa essere tentato un calcio. (D.A. 1-4-2-I, 9-1-2-XXII e XXIV)

b. Se la Squadra A è in una formazione di scrimmage kick al momento dello snap, ogni azione della Squadra A in quel down verrà giudicata tenendo conto che è in formazione di scrimmage kick.

## **SEZIONE 16. Perdita del down**

ART. 1. “Perdita del down” è un’abbreviazione che significa “perdita del diritto a ripetere un down”.

## **SEZIONE 17. La zona neutrale**

ART. 1. La zona neutrale è lo spazio fra le due linee di scrimmage estese alle linee laterali ed ha larghezza pari alla lunghezza della palla. La zona neutrale è stabilita quando la palla è pronta al gioco ed è appoggiato sul terreno con l’asse maggiore perpendicolare alla linea di scrimmage e parallelo alle linee laterali.

## **SEZIONE 18. Invasione e fuorigioco**

### **Invasione (encroachment)**

ART. 1. L’invasione accade quando, dopo che la palla è ready to play, un giocatore dell’attacco si trova prima dello snap sulla o oltre la zona neutrale dopo che colui che effettua lo snap tocca o finge di toccare la palla (mano/i alle o sotto le ginocchia). (Eccezione: quando la palla è messa in gioco, colui che effettua lo snap non commette invasione quando si trova nella zona neutrale).

### **Fuorigioco (offside)**

ART. 2. a. Dopo che la palla è pronta al gioco, si ha un fuorigioco (Regola 7-5-1-a-2) quando un giocatore della difesa:

1. Si trova sulla oppure oltre la zona neutrale quando la palla viene legalmente messa in gioco con uno snap.
2. Contatta un avversario oltre la zona neutrale prima che la palla venga snappata.
3. Contatta la palla prima che venga snappata
4. Minaccia un giocatore della linea d’attacco, provocando una reazione immediata, prima che la palla venga snappata. (D.A. 7-1-3-VIII Nota)
5. Attraversa la zona neutrale e carica in direzione di un back della squadra A (D.A. 7-1-5-III)
6. Non si trova dietro la sua linea di restrizione quando la palla è legalmente calciata con un free kick.

Il fuorigioco avviene quando giocatori della squadra che calcia non si trovano dietro la loro linea di restrizione quando la palla è legalmente calciata con un free kick. (Eccezione: il kicker e l’holder non commettono invasione quando si trovano oltre la loro linea di restrizione). (Regola 6-1-2)/

## **SEZIONE 19. Lanci**

### **Lanciare**

ART. 1. Lanciare la palla significa tirarla in aria. Un lancio continua ad essere tale finché è preso o intercettato da un giocatore oppure la palla muore.

### **Lancio in avanti e all’indietro**

ART. 2. a. Un lancio in avanti è determinato dal punto dove la palla per prima tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre il punto del lancio. Tutti gli altri lanci sono all’indietro. Quando in dubbio è un lancio in avanti piuttosto che un lancio all’indietro quando è lanciato sulla o dietro la zona neutrale.

- b. Quando un giocatore dell'attacco sta tenendo la palla per lanciarla in avanti verso la zona neutrale, qualsiasi movimento intenzionale in avanti della sua mano o del suo braccio dà inizio al lancio in avanti. Se un giocatore di difesa colpisce il lanciatore o la palla dopo che è iniziato il movimento in avanti e la palla lascia le mani del lanciatore 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 e non un fumble durante un tentativo di lancio in avanti.
- d. Uno snap diventa un lancio all'indietro quando colui che effettua lo snap lascia la palla. (D.A. 2-23-1-I)

### **Attraversa la zona neutrale**

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

### **Lancio in avanti prendibile**

- ART. 4. Un lancio in avanti prendibile è un lancio legale in avanti non toccato oltre la zona neutrale verso un giocatore eleggibile della Squadra A che ha una ragionevole opportunità di prendere la palla. Quando in dubbio, un lancio legale in avanti è prendibile. (D.A. 2-19-4-I e II, 7-3-8-XVIII)

## **SEZIONE 20. Penalità**

- ART. 1. 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 yards, perdita del down, primo down automatico o espulsione.

## **SEZIONE 21. Scrimmage**

### **Scrimmage**

- ART. 1. Un gioco di scrimmage è l'azione che si svolge tra le due squadre durante un down che comincia con uno snap legale.

### **Linea di scrimmage**

- ART. 2. La linea di scrimmage per ogni squadra quando la squadra è pronta al gioco è la linea relativa alla yard e il suo piano verticale che passa attraverso il punto della palla più vicino alla propria goal line si estende alle linee laterali.

## **SEZIONE 22. Shift**

- ART. 1. Uno shift è un cambio di posizione simultaneo da parte di due o più giocatori d'attacco dopo che la palla è pronta per il gioco per uno scrimmage e prima del successivo snap. (D.A. 7-1-3-II e III, 7-1-4-I-IV)

## **SEZIONE 23. "Snappare" la palla**

- ART. 1. a. Snappare legalmente la palla (uno snap) è passarla alla mano oppure passarla all'indietro dalla sua posizione sul terreno con un movimento veloce e continuo della/e mano/i, con la palla che lascia la/e mano/i con questo movimento (Regola 4-1-4).
- b. Lo snap comincia quando la palla è mossa legalmente e finisce quando la palla lascia le mani di colui che effettua lo snap. (D.A. 7-1-5-I-II)
- c. Se durante qualsiasi movimento all'indietro di uno snap legale la palla scivola dalle mani di colui che effettua lo snap 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 linea di scrimmage (7-1-3-a-1).
- e. A meno che non viene fatto all'indietro, il movimento della palla non dà inizio ad uno snap legale. Non è uno snap legale se la palla è mossa prima in avanti o sollevata.
- f. Se la palla è toccata da un difensore durante uno snap legale, la palla muore e la Squadra B è penalizzata. Se la palla è toccata da un difensore durante uno snap illegale, la palla muore e la Squadra A è penalizzata. (D.A. 7-1-5-I-II)
- g. Lo snap non deve necessariamente passare tra le gambe di colui che effettua lo snap; ma per essere legale deve essere un movimento veloce e continuo all'indietro.
- h. La palla deve essere messa in gioco con uno snap su o tra le hash marks.

i. La posizione della palla allo snap (Regola 9-1-2-e) si riferisce ad una linea immaginaria che attraversi la palla parallelamente alle linee laterali da una linea di fondo all'altra. (D.A. 9-1-11-IV-XI)

## **SEZIONE 24. Serie e serie di possessi**

### **Serie**

ART. 1. Una serie comprende quattro downs consecutivi ciascuno dei quali inizia con uno snap. (Regola 5-1-1).

### **Serie di possessi**

ART. 2 La serie di possessi e' 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**

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

### **Punto precedente**

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

### **Punto successivo**

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

### **Punto di palla morta**

ART. 4. Il punto di palla morta è il punto in cui la palla muore.

### **Punto del fallo**

ART. 5. Il punto del fallo è il punto in cui è avvenuto il fallo. Se è fuori campo tra le linee di goal, sarà all'intersezione tra la più vicina linea in campo e la linea della yard estesa sino al punto del fallo. Se è fuori campo tra la goal line e la linea di fondo o dietro la linea di fondo, il fallo è in end zone.

### **Punto fuori campo**

ART. 6. Il punto di fuori campo è il punto in cui, secondo le regole, la palla muore perché esce o viene dichiarata fuori campo.

### **Punto in campo**

ART. 7. Il punto in campo è l'intersezione tra la più vicina linea in campo e la linea della yard che passa per il punto di palla morta, oppure il punto dove la palla è lasciata per una penalità fra la linea inbound e la linea laterale.

### **Punto dove termina la corsa**

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

- a. Dove la palla muore in possesso di un giocatore;
- b. Dove il possesso di un giocatore è perso per un fumble;
- c. Dove viene effettuata una consegna alla mano della palla;
- d. Dove viene effettuato un lancio illegale in avanti;
- e. Dove viene effettuato un lancio all'indietro;
- f. Dove viene effettuato uno scrimmage kick illegale oltre la zona neutrale;
- g. Dove viene effettuato un calcio di ritorno.

### **Punto dove termina il calcio**

ART. 9. Uno scrimmage kick che supera la zona neutrale termina nel punto dove il possesso è guadagnato oppure riguadagnato oppure la palla muore morto secondo le regole. (Regola 2-15-1-c)

### **Basic spot (NdT punto base)**

ART. 10. Il basic spot e' un punto di riferimento per localizzare l'applicazione delle penalità governate dal principio della 3-e-1 (Regola 2-33). Il basic spot per le varie categorie di giochi viene spiegato nella regola 10-2-2-d.

### **Punto di postscrimmage kick**

ART. 11. Il punto di postscrimmage kick serve come basic spot quando e' necessaria l'applicazione del post scrimmage kick enforcement. (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 postscrimmage kick spot e' il punto dove finisce il calcio.
- b. Quando il calcio finisce nella end zone della squadra B, il post scrimmage kick spot sono la linea delle 20 yards della squadra B.

### **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 postscrimmage kick spot e':
  - a. Il punto precedente, se il punto precedente e' sulle o fuori dalle 20 yards della squadra B
  - b. La linea delle 20 yards della squadra B se il punto precedente e' fra la linea delle 20 e la goal line della squadra B. (D.A. 10-2-3-V)
2. Quando si applica la regola 6-3-11, il postscrimmage kick spot e' sulle 20 yards della squadra B.

## **SEZIONE 26. Placcare**

ART. 1. Placcare è afferrare oppure cinturare un avversario con la/e mano/i oppure il/le braccio/a.

## **SEZIONE 27. Definizione delle squadre e dei giocatori**

### **Squadra A e B**

ART. 1. Squadra A è la squadra che è designata a mettere la palla in gioco e mantiene tale designazione sino a quando la palla successiva e' ready to play. Squadra B indica gli avversari.

### **Squadra in attacco e in difesa**

ART. 2. Squadra in attacco è la squadra in possesso, oppure la Squadra A cui appartiene la palla. Squadra in difesa indica gli avversari.

### **Kicker e holder**

- ART. 3. a. Il kicker è qualsiasi giocatore che effettui un punt, un drop kick oppure un place kick secondo le regole. Resta tale sino a quando non 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 supporto per calciare. Durante un'azione di scrimmage kick, rimane holder sino a che non ci sia più alcun giocatore in posizione per effettuare un 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**

ART. 4. a. Qualsiasi giocatore della Squadra A in una delle seguenti posizioni è un uomo di linea.

1. Un uomo di linea è qualunque giocatore della Squadra A che si trovi legalmente sulla propria linea di scrimmage quando la palla viene snappata. Un uomo di linea interno è qualsiasi giocatore della Squadra A legalmente sulla sua linea di scrimmage e posizionato fra gli end della Squadra A che si trovano, anch'essi, sulla linea di scrimmage al momento dello snap. Un ricevitore ineleggibile della Squadra A è "sulla propria linea di scrimmage" allo snap quando è rivolto verso la goal line avversaria con la linea delle sue spalle parallela ad essa e la testa che rompe il piano della linea che passa attraverso la vita di colui che effettua lo snap.
  2. Un ricevitore eleggibile della Squadra A è "sulla propria linea di scrimmage" allo snap quando è rivolto verso la goal line avversaria con la linea delle spalle approssimativamente parallela ad essa e la testa che rompe il piano della linea che passa attraverso la vita di colui che effettua lo snap.
  3. Un giocatore della Squadra A è anche un uomo di linea quando, dopo che la palla è stata dichiarata ready to play e colui che effettua lo snap tocca o simula di toccare la palla (mano/i alle o sotto le ginocchia), rompe con la testa il piano che passa attraverso la vita di colui che effettua lo snap. (Eccezione: Regola 7-1-3-b-1).
- b. Un back è qualunque giocatore la cui testa o il cui corpo non rompe il piano che passa attraverso la parte più arretrata, tranne che le gambe o i piedi del più vicino giocatore di A (tranne colui che effettua lo snap) sulla linea di scrimmage quando la palla è snappata. Un uomo di linea diventa un back prima dello snap quando si muove verso una posizione come back e si ferma. (D.A. 2-27-4-I)

### **Lanciatore**

ART. 5. Lanciatore è il giocatore che effettua un lancio legale in avanti. Resta tale dal momento in cui lascia la palla sino a quando il lancio viene dichiarato completo, incompleto, intercettato oppure il lanciatore si muove per partecipare al gioco. (D.A. 10-2-2-XXXIII)

### **Giocatore**

ART. 6. a. Giocatore è ognuno dei partecipanti alla gara che non sia un sostituto oppure un giocatore rimpiazzato ed è soggetto alle regole sia in campo che fuori.

b. Un giocatore in volo è un giocatore non in contatto con il terreno.

c. Un giocatore che esce e' un giocatore che sta lasciando il terreno di gioco, essendo stato sostituito da un altro giocatore.

### **Portatore di palla - runner**

ART. 7. a. Portatore di palla è un giocatore in possesso di una palla viva o che ne simuli il possesso.

b. Un portatore di palla e' un runner in possesso di una palla viva.

### **Snapper**

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

### **Sostituto**

ART. 9. a. Sostituto legale è un rimpiazzo per un giocatore, o un giocatore che prende un posto lasciato libero, durante l'intervallo fra i downs.

b. Un sostituto legale diventa un giocatore quando entra nel campo di gioco o nelle end zones e comunica con un compagno o un arbitro, entra nell'huddle, è posizionato in una formazione d'attacco o di difesa o partecipa ad un gioco.

### **Giocatore sostituito**

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

### **Posto libero**

ART. 11. Si ha un posto libero quando una squadra ha meno di 11 giocatori in campo.

### **Giocatore espulso**

ART. 12. Un giocatore espulso è un giocatore che venga dichiarato ineleggibile a partecipare ulteriormente alla gara.

### **Componente della squadra**

ART. 13. Un componente della squadra è una parte di un gruppo di potenziali giocatori, in uniforme, organizzato per la partecipazione alla partita di football che sta per iniziare o ai suoi giochi.

## **SEZIONE 28. Sgambetto - Tripping**

ART. 1. Sgambettare è usare intenzionalmente la parte inferiore della gamba o il piede per ostacolare sotto le ginocchia un avversario (eccetto il portatore di palla).

## **SEZIONE 29. Dispositivi di cronometraggio**

### **Cronometro di gara**

ART. 1. Il cronometro di gara è qualunque dispositivo, sotto la direzione dell'arbitro designato, usato per cronometrare i 60 minuti della gara (In Italia – la durata dell'incontro prevista dall'organizzazione della gara).

### **Cronometro di gioco**

ART. 2. Ogni stadio deve avere un cronometro visibile da entrambi le end zones. L'orologio di gioco deve essere in grado di contare sia da 40 (Non valido in Italia) che da 25 secondi. Deve andare automaticamente a 40 secondi (Non valido in Italia) e fatto partire non appena uno degli arbitri fa un segnale di palla morta alla fine dell'azione.

## **SEZIONE 30. Classificazione dei giochi**

### **Gioco di lancio in avanti**

ART. 1. Un gioco di lancio legale in avanti è l'intervallo tra lo snap e il momento in cui il lancio legale in avanti è completo, incompleto oppure intercettato.

### **Gioco di free kick**

ART. 2. Un gioco di free kick è l'intervallo dal momento in cui la palla è calciata legalmente sino a quando entra in possesso di un giocatore oppure muore secondo le regole.

### **Gioco di scrimmage kick e field goal**

ART. 3. Un gioco di scrimmage kick oppure di field goal è l'intervallo tra lo snap e quando uno scrimmage kick entra in possesso di un giocatore oppure la palla è dichiarata morta secondo le regole.

### **Gioco di corsa**

ART. 4. a. Un gioco di corsa è qualunque azione a palla viva tranne che durante un free kick, uno 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 gioco di corsa include il punto dove la corsa termina e l'intervallo in cui la palla vagante viene recuperata o viene dichiarata morta (D.A. 2-30-a-I & II)

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

## **SEZIONE 31. Le zone del campo**

### **Il campo**

ART. 1. Il campo è l'area all'interno delle linee di limitazione e include le linee di limitazione stesse e le panchine, e lo spazio sopra di esso. (Eccezione: le recinzioni sopra il campo).

### **Il terreno di gioco**

ART. 2. Il terreno di gioco è l'area fra le sidelines e la goal line.

### **Le end zone**

ART. 3. Le end zones sono le aree di 10 yards poste alle due estremità del campo tra le linee di fondo e le linee di goal. Le linee di goal e i piloncini sulla goal line sono "nella" end zones e la end zone di una squadra è quella che sta difendendo. (D.A. 8-5-1-X, 8-6-1-I)

### **Superficie di gioco**

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

### **Recinto di gioco**

ART. 5. Il recinto di gioco è l'area definita dallo stadio, dalla copertura, dalle tribune, dalle transenne o da altre strutture. (Eccezione: i tabelloni non sono considerati all'interno del campo di gioco).

## **SEZIONE 32. Rissa**

ART. 1. Rissa è un qualsiasi tentativo di un giocatore, allenatore o componente della squadra in uniforme, di colpire un avversario in modo violento e non relativo 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, che ci sia o meno contatto;
- b. un atto antisportivo verso un avversario che causi la reazione di un qualsiasi avversario e scateni una rissa (Regole: 9-2-1-a & 9-5-1-a-c).

## **SEZIONE 33. Principio della 3-e-1**

Il principio della 3-e-1 per l'applicazione delle penalità si applica quando le istruzioni per l'applicazioni della penalità per un fallo non indicano il punto di applicazione. L'applicazione secondo questo principio viene descritta nella Regola 10-2-2-c.

## **SEZIONE 34. Tackle box**

Il tackle box e' un area rettangolare compresa fra la neutral zone, due linee parallele alla sideline a 5 yards dallo snapper in entrambi le direzioni e la end line della Squadra A. (Vedere il diagramma all'inizio di questo manuale).

# REGOLA 3

## Periodi, fattori di tempo e sostituzioni

### SEZIONE 1. Inizio dei periodi

#### Primo e terzo periodo

ART. 1. Ogni metà dovrà iniziare con un kickoff. Tre minuti prima dell'orario stabilito per l'inizio della gara, il Referee effettuerà a centro campo il lancio della monetina in presenza di non più di quattro capitani per ogni squadra e di un altro arbitro, dopo aver stabilito che il capitano della squadra ospite sceglierà il sorteggio. Prima di iniziare il secondo tempo, i capitani si incontreranno con il referee per scegliere le opzioni del secondo tempo. Durante il lancio della monetina tutti gli altri giocatori di ciascuna squadra dovranno rimanere nella zona compresa tra la linea delle 9 yards e la linea laterale o nella loro panchina. Il lancio della monetina inizia quando lasciano la linea delle nove yards e finisce quando i capitani rientrano nelle rispettive linee delle nove yards.

#### **PENALITA' - 5 yards dal punto successivo [S19].**

- a. Il vincitore del sorteggio sceglierà una delle seguenti opzioni:
  1. scegliere quale squadra effettuerà il kickoff;
  2. scegliere quale delle goal lines sarà difesa dalla propria squadra.
  3. rinviare la sua scelta nel secondo tempo
- b. Il perdente potrà scegliere l'opzione 1 o 2 di quelle sopra descritte.
- c. Se il vincitore decide di utilizzare la scelta 3, allora dopo la scelta dell'avversario, il vincitore sceglierà l'opzione disponibile fra la 1 o la 2.

#### Secondo e quarto periodo

ART. 2. Tra il primo ed il secondo periodo, ed anche tra il terzo ed il quarto, le squadre difenderanno le opposte goal line.

- a. La palla sarà posizionata esattamente nel punto opposto del campo speculare al precedente, in relazione alle linee laterali e alle linee di goal, rispetto a quello in cui si trovava alla fine del periodo precedente.
- b. Il possesso della palla, il numero del down e la distanza da guadagnare non subiranno alcuna variazione.

#### Tempi supplementari

ART. 3. Il sistema di spareggio del regolamento NCAA sarà usato quando una gara è in parità dopo i quattro periodi. Si applicano tutte le regole di gioco NCAA, con le seguenti eccezioni:

- a. Immediatamente dopo la conclusione del quarto periodo, gli arbitri chiederanno ai giocatori di entrambe le squadre di ritornare alle rispettive panchine. 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) a centro campo per il lancio della monetina. Il Referee effettuerà a centro campo il lancio della monetina in presenza di non più di quattro capitani per ogni squadra e di un altro arbitro, dopo aver stabilito che il capitano della squadra ospite sceglierà il sorteggio. Il vincitore potrà scegliere tra una delle seguenti opzioni:
  1. Giocare per primi in attacco o in difesa, con l'attacco alla linea delle 25 yards difensive degli avversari per l'inizio di una nuova serie;
  2. Quale lato del campo usare per entrambe le serie di quel periodo supplementare.  
*Nota: il vincitore del sorteggio non può rimandare la propria scelta all'inizio della seconda serie;*
- 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. Tempi supplementari: un tempo supplementare è composto da due serie di **di possesi** con ogni squadra che mette in gioco la palla con uno snap, su oppure tra gli hash marks, dalla linea delle 25 yards prescelta, che diventa così la linea difensiva delle 25 yards degli avversari. Lo snap sarà in mezzo agli hash marks sulla linea delle 25 yards, a meno che una posizione differente, su o tra gli hash marks sia scelta prima del pronti al gioco. Dopo il pronti al gioco, la palla può essere ricollocata dopo un timeout caricato ad una squadra, a meno che venga preceduto da un fallo di A o penalità che si annullano;
- e. Serie di **possesi**: ogni squadra mantiene il possesso della palla durante una serie di **possesi** sino a che segna o non raggiunge un nuovo primo down. La palla resta viva dopo un cambio di possesso sino a che viene dichiarata morta. In ogni caso, la Squadra A non avrà diritto ad un nuovo primo e 10 se si trova in possesso della palla, al termine di un down in cui ci sia stato un cambio di possesso di squadra. **(D.A. 3-1-3-I-XII).**

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 devono essere un pari numero di **possessi**, come definite al punto (e), in ognuno dei tempi supplementari, a meno che la Squadra B realizzi una segnatura durante il periodo supplementare, in un down che non sia un tentativo di trasformazione. Con l'inizio del terzo periodo supplementare, la squadra che segna un touchdown deve tentare la trasformazione da due punti. Una trasformazione da un punto (sebbene non illegale) non assegnerà alcun punto. (D.A. 3-1-3-XIII).
- g. Falli dopo un cambio di possesso (D.A. 3-1-3-XIV-XVII):
1. Le penalità, per quanto concerne la distanza, contro una delle due squadre sono declinate per regolamento durante i tempi supplementari. (Eccezione: penalità per falli pericolosi, falli a palla morta, falli a palla viva penalizzati come falli a palla morta sono applicati al gioco successivo).;
  2. Una segnatura da parte di una squadra che ha commesso un fallo durante il down, viene cancellata;
  3. Se entrambe le squadre commettono un fallo durante un down e la Squadra B non ha commesso un fallo prima del cambio di possesso, i falli si annullano ed il down non viene rigiocato.
- h. Timeouts: ogni squadra ha diritto a un timeout per ogni periodo supplementare. I timeout non utilizzati durante i tempi regolamentari non possono essere utilizzati nei supplementari. I timeout non utilizzati durante i tempi supplementari non possono essere utilizzati nei successivi supplementari. I timeout utilizzati tra i tempi supplementari saranno conteggiati come utilizzati nel periodo supplementare successivo. I timeout per radio e televisione sono permessi solo fra i tempi supplementari (tra il primo ed il secondo, il secondo ed il terzo, ecc.). I timeout di squadra non possono essere allungati per scopi televisivi e radiofonici. Il/i tempo/i supplementari comincia/no quando la palla viene snappata.

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

### **Lunghezza dei periodi e intervalli**

ART. 1. La durata totale della gara a livello universitario sarà di 60 minuti, divisi in quattro periodi di 15 minuti ognuno, con un minuto di intervallo tra il primo ed il secondo periodo (primo tempo), e tra il terzo ed il quarto periodo (secondo tempo). (Eccezione: l'intervallo di un minuto tra il primo ed il secondo periodo, e tra il terzo ed il quarto periodo può essere esteso per un timeout della radio o della televisione).

- a. Nessun periodo sarà considerato concluso sino a che la palla muore e il Referee dichiara terminato il periodo. (S14)
- b. L'intervallo tra i due tempi sarà di 20 minuti a meno che venga modificato, prima della gara, per mutuo accordo degli amministratori di entrambe le scuole. Immediatamente dopo la fine del secondo quarto il referee darà inizio all'intervallo segnalando la partenza del cronometro di gara [S2].

### **Aggiustamenti del cronometraggio**

ART. 2. Prima dell'inizio della gara, 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 gara. I quattro periodi devono comunque rimanere di uguale lunghezza se i tempi di gioco vengono accorciati prima dell'inizio della gara stessa.

- a. In qualunque momento durante la gara, 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 capi allenatore ed il Referee.
- 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 correggere e far ripartire il cronometro.
- d. Errori riscontrati con il cronometro di gioco possono essere corretti dal referee. Il cronometro di gioco verrà fatto ripartire (Regola 2-29-2).
- e. Quando il cronometro di gioco è interrotto da circostanze al di sopra del controllo di entrambe le squadre (senza una conoscenza di quanto tempo sia trascorso), il cronometro da gioco verrà fatto ripartire ed il cronometro da gara ripartirà secondo la Regola 3-2-4-b .
- f. Il cronometro dei 40/25 (*In Italia solo quello dei 25*) secondi non viene fatto partire azionato quando il cronometro di gara sta correndo e mancano meno di 40 o 25 secondi (In Italia solo 25 secondi) , rispettivamente, al termine del quarto.
- g. Il cronometro di gara non deve essere fermato se il cronometro di gioco e' fatto partire in conflitto con la Regola 3-2-2-f.

### **Estensione dei periodi**

ART. 3. Un periodo sarà esteso sino a che verrà giocato un down a tempo scaduto (tranne una trasformazione) se durante un down il tempo finisce e succede una o piu' delle seguenti cose (A.R. 3-2-3-I-VIII):

- a. Viene accettata una penalità per un fallo/i a palla viva, non trattato/i come fallo/i a palla morta (Eccezione: Regola 10-2-5-a), Il periodo non viene esteso se la penalità include la perdita del down. (D.A. 3-2-3-IX);
- b. Si rilevano falli che si annullano a vicenda in un down in cui scade il tempo regolamentare di gioco;
- c. Gli arbitri fischiano inavvertitamente oppure segnalano la palla morta in un down in cui scade il tempo regolamentare di gioco.

### **Cronometri**

ART. 4. a. *Cronometro di Gara.* Il tempo di gioco sarà cronometrato con un orologio che potrà essere un cronometro manovrato in campo dal Line Judge, dal Back Judge, dal Field Judge o dal Side Judge, oppure un orologio da stadio manovrato da un assistente sotto la supervisione dell'arbitro preposto. Il tipo di cronometro sarà deciso dall'organizzazione della gara.

b. *Cronometro dei 40 secondi (Non valido in Italia).*

1. Quando un arbitro fa il segnale di palla morta va fatto partire il cronometro dei 40 secondi).
2. Se il conteggio dei 40 secondi non parte oppure viene interrotto per una ragione fuori dal controllo degli arbitri (es. malfunzionamento del cronometro), il referee interromperà il cronometro di gara e segnalerà (entrambe le palme delle mani aperte in un movimento di pompaggio sopra la testa) che il cronometro di gara verrà resettato e fatto partire immediatamente.
3. Nel caso che il cronometro dei 40 secondi sta andando e la palla non e' pronta per essere snappata dopo che sono trascorsi 20 secondi, il referee chiamerà un timeout e segnalerà che il cronometro del gioco viene settato a 25 secondi. Quando il gioco riprende il referee da il segnale di ready to play [S1] ed il cronometro di gioco partirà dai 25 secondi. Il cronometro di gara partirà allo snap a meno che non stesse correndo quando il referee ha chiamato il timeout; in questo caso partirà al segnale del referee (Regola 3-3-2-f)

c. *Cronometro dei 25 Secondi.* Se gli arbitri segnalano che il cronometro di gara va fermato per una delle seguenti ragioni, il referee segnalerà (un palmo della mano aperto in un movimento di pompaggio sopra la testa) che il cronometro di gioco va settato a 25 secondi.

1. Amministrazione di una penalità
2. Timeout di Squadra Assegnato
3. Timeout per i media
4. Timeout per infortunio solo per un giocatore della squadra A. Per un infortunio di un giocatore della squadra B il cronometro viene settato a 40 secondi.
5. Misurazione
6. Cambio di possesso
7. Dopo un gioco di calcio
8. Segnatura
9. Partenza di ogni periodo
10. Inizio di una nuova serie per le squadre durante un tempo supplementare
11. Instant replay richiesto
12. Altri fermi di carattere amministrativo.

Quando il gioco viene ripreso il referee darà il segnale di ready to play [S1] e il cronometro di gioco comincerà il conteggio dei 25 secondi.

d. *Malfunzionamento dei cronometri.* Se i cronometri dei 25/40 (in Italia solo quello dei 25) secondi smettono di funzionare correttamente, entrambi i capi allenatore verranno immediatamente informati dal referee e i cronometri verranno spenti.

## **SEZIONE 3. I timeouts: quando parte e quando si ferma il cronometro**

### **Timeout**

ART. 1. a. Un arbitro segnalerà un timeout quando le regole prevedono di fermare il tempo oppure quando un timeout viene caricato ad una squadra o al referee. Gli altri arbitri possono ripetere i segnali di timeout. Il referee può dichiarare e caricare a sua discrezione un timeout per qualsiasi eventualità che non e' contemplata dalle regole (D.A. 3-3-1-V e VI).

- b. Quando i timeout di squadra sono finiti e ne viene richiesto uno, l'arbitro semplicemente non lo consentirà. (Regola 3-3-4)
- c. Quando la gara e' iniziata i giocatori non possono esercitarsi con la palla sul terreno di gioco o in end zone tranne che durante l'intervallo fra il primo e secondo tempo.

### **Quando parte e si ferma il cronometro**

ART. 2. a *Free Kick.* Quando la palla viene calciata con un free kick, Il cronometro di gara viene fatto partire quando la palla viene legalmente toccata all'interno del terreno di gioco, o quando supera la goal line dopo essere

stata toccata legalmente da un giocatore di B nella sua end zone. Viene successivamente fermato quando la palla muore per regolamento.

b. *Giochi di scrimmage*: Quando un periodo inizia con un gioco di scrimmage, il cronometro di gara viene fatto partire quando la palla viene legalmente snappata. In tutti gli altri giochi di scrimmage il tempo viene fatto partire quando la palla viene legalmente snappata (Regola 3-3-2-d) o su un segnale precedente del Referee (Regola 3-3-2-e). Il cronometro di gara non viene fatto partire durante le trasformazioni, durante l'estensione di un quarto o nei tempi supplementari (D.A. 3-3-2-I-IV).

c. *Dopo una segnatura*. Il cronometro di gara si ferma dopo un touchdown, un field goal o una safety. Sarà fatto ripartire come da articolo a. sopra a meno che il down non viene rigiocato, nel qual caso viene fatto ripartire quando la palla viene legalmente snappata.

d. *Partenza allo snap*. Per ciascuno dei seguenti casi il tempo viene fermato. Se il gioco successivo inizia con uno snap allora il tempo partirà allo snap

1. Touchback

2. Se mancano meno di due minuti alla fine di un tempo ed un portatore di palla di A, un fumble o un lancio all'indietro vengono giudicati fuori campo (Eccezione: dopo un fumble in avanti della squadra A, il tempo partirà al segnale del Referee).

3. La squadra B ha guadagnato un primo down e metterà in gioco la palla con uno snap. (D.A. 3-3-2-IV)

4. Un lancio in avanti viene giudicato incompleto.

5. Una squadra ha chiamato e ottenuto un timeout. (D.A. 3-3-4-I-IV)

6. La palla diventa illegale.

7. Violazione ad indossare un equipaggiamento obbligatorio (Regola 1-4-4) oppure indossare un equipaggiamento illegale (Regola 1-4-5).

8. Un down con un calcio legale finisce.

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. Finisce un quarto.

e. *Partenza al segnale del Referee*. Per ognuna delle seguenti ragioni il tempo viene fermato. Se il gioco successivo partirà con uno snap il tempo partirà al segnale del Referee.

1. Quando viene assegnato alla Squadra A un primo down sia per penalità che per risultato del gioco.

2. Un fumble in avanti della squadra A finisce fuori campo.

3. Tranne che quando mancano meno di due minuti alla fine di un tempo, un portatore di palla della squadra A, un fumble o un lancio all'indietro vengono giudicati fuori campo.

4. Per completare una penalità.

5. Per un infortunio di uno o più giocatori o di un arbitro (D.A. 3-3-1-I e 3-3-5-I-V)

6. Per un fischio intempestivo.

7. Per una misurazione per un possibile primo down.

8. Quando c'è un ritardo nel mettere in gioco la palla causato da entrambe le squadre. (D.A. 3-3-1-II e IV)

9. Perché una palla viva si trova in possesso di un arbitro;

10. Il casco del portatore di palla viene completamente perso.

11. Viene chiesta una coach conference o un instant replay.

12. Il Referee accorda un timeout per la TV.

13. Il Referee chiama un timeout a sua discrezione.

14. Il Referee chiama un timeout per rumori antisportivi. (Regola 9-1-2-b-6)

15. Viene effettuato un lancio illegale per fermare il tempo. (D.A. 7-3-2-II-VIII)

16. Quando il referee interrompe il conteggio dei 40/25 secondi.

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.

### Sospensione della gara

ART. 3. a. Il Referee può sospendere temporaneamente la gara quando ci sono le condizioni che lo prevedono.

b. Quando la gara viene sospesa per azioni di una o più persone non soggette alle regole, o per qualsiasi altra ragione non prevista dalle regole e che non consente di continuare il Referee deve:

1. Sospendere il gioco e mandare i giocatori nelle rispettive team area.

2. Riferire il problema al responsabile dell'organizzazione della gara.

3. Riprendere il gioco quando le condizioni lo consentono.

- c. Se il gioco viene sospeso per le Regole 3-3-3-a e b, prima della fine del quarto quarto e non può essere ripresa, ci sono quattro possibili opzioni:
1. Riprende la partita in una data successiva.
  2. Terminare la gara con il risultato acquisito in campo.
  3. Dichiarare nulla la gara.
  4. Dichiarare un nulla di fatto.
- L'opzione sarà scelta secondo il regolamento previsto se ambedue le squadre appartengono alla stessa conference. In una gara fra conference diverse, i direttori degli atleti delle istituzioni partecipanti o i loro designati, consultandosi con i coaches, devono raggiungere un accordo su una delle quattro opzioni. Questo accordo include il punteggio finale se la gara è terminata (Regola 8-1-2).
- d. Se la gara viene sospesa secondo la Regola 3-3-3-a dopo la fine del quarto quarto e non può essere ripresa, il risultato sarà dichiarato di parità. Il risultato della gara sarà quello conseguito alla fine dell'ultimo quarto completato. (Nota. Se deve essere dichiarato un vincitore durante una fase di playoff, le regole della conference decideranno quando e dove la gara dovrà essere ripresa).
- e. Una gara sospesa, se ripresa, comincerà con lo stesso tempo in cui è stata sospesa e identiche condizioni di down, distanza, posizione in campo ed eleggibilità dei giocatori.

### **Timeout di squadra**

ART. 4. Quando i timeout a disposizione non sono stati esauriti, un arbitro accorderà un timeout di squadra richiesto a palla morta da qualunque giocatore o dal capo allenatore. (D.A. 3-3-4-I e II)

- a. Ogni squadra ha diritto a tre timeout durante ogni metà gara.
- b. Dopo che la palla è stata dichiarata morta e prima dello snap, un sostituto legale può richiedere un timeout se si trova all'interno del segnale delle nove yards. (D.A. 3-3-4-III e IV)
- c. Un giocatore che ha preso parte al gioco nel down precedente può richiedere un timeout tra il momento in cui la palla viene dichiarata morta e lo snap senza doversi trovare tra il segnale delle nove yards. (D.A. 3-3-4-I e II)
- d. Un capo allenatore che si trova nella o nelle vicinanze della panchina può richiedere un timeout tra il momento in cui la palla viene dichiarata morta e lo snap successivo.
- e. Un giocatore, o un sostituto che entra in campo o un capo allenatore, può richiedere un colloquio del capo allenatore con il Referee, se il suo allenatore ritiene che vi sia stato un errore nell'applicazione delle regole. Se l'applicazione non viene modificata, la squadra di quel allenatore si vedrà attribuito un timeout, o una penalità per il ritardo di gioco se tutti i suoi timeout erano stati già utilizzati.
  1. Solo il Referee può fermare il cronometro per un colloquio con il capo allenatore.
  2. Una richiesta per un colloquio con il capo allenatore può essere effettuata 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 (Regole 5-2-9, 11-1-1)
  3. Dopo un colloquio con il capo allenatore, l'intero timeout potrà essere utilizzato dalle squadre se caricato dagli arbitri.

### **Timeout per infortunio**

ART. 5. a. In caso di un giocatore/i infortunato/i:

1. il Referee può caricare a se stesso un timeout, ma in questo caso il/i giocatore/i dovrà/anno poi lasciare il campo per almeno un down;
  2. il/i giocatore/i possono restare in campo se la loro squadra richiede un timeout nell'intervallo tra i down, oppure termina il periodo di gioco;
  3. se i timeout a disposizione sono terminati, il/i giocatore/i deve/ono comunque lasciare il campo per almeno un down;
  4. quando, a qualsiasi partecipante al gioco, accade di avere una ferita o una lacerazione con perdita di sangue o sanguinante, il giocatore o l'arbitro dovrà andare in panchina per ricevere le appropriate medicazioni. Non potrà ritornare a giocare senza l'approvazione del personale medico. (D.A. 3-3-5-I-VII)
- b. Qualunque arbitro può fermare il cronometro per un giocatore/i infortunato/i. Nel dubbio il cronometro dovrà essere fermato per un giocatore infortunato.
- c. Per impedire una possibile tattica scorretta tesa a guadagnare tempo fingendo un infortunio, l'attenzione deve essere diretta a quanto fortemente raccomandato in merito nel Codice del Football.
- d. Un timeout per infortunio può seguire qualsiasi altro timeout precedentemente dichiarato.
- e. Il Referee può attribuirsi un timeout nel caso di un infortunio occorso ad un altro arbitro.
- f. Dopo un timeout per un giocatore della squadra B infortunato il cronometro di gioco verrà settato a 40 secondi.

### **Timeout in seguito ad una violazione**

ART. 6. Verrà attribuito un timeout al punto successivo alla squadra colpevole di non aver rispettato durante un down quanto previsto dalle Regole 1-4-4, 1-4-5, 9-2-2-d oppure per non avere rispettato a palla morta quanto previsto dalle Regole 1-4-5-r, 1-4-6-b, 3-3-4-e (Regola 3-4-2-b).

### **Durata dei timeouts**

ART. 7. a. Un timeout caricato ad una squadra, richiesto da un qualsiasi giocatore o dal capo allenatore, non potrà essere più lungo di 1 minuto e 30 secondi (eccezione: Regola 3-3-4-d-3). **Questo include i 25 secondi del cronometro di gioco.**

- b. Solo per partite trasmesse in diretta televisiva, un timeout caricato alla squadra sarà di 30 secondi più i 25 secondi dell'intervallo di gioco.
- c. La durata di un timeout richiesto dal Referee dipende dalle circostanze che lo hanno causato.
- d. Il capitano in campo deve comunque esercitare la propria scelta su una penalità, prima che lui stesso o un suo compagno di squadra si consultino con gli allenatori a bordo campo durante un timeout.
- e. L'intervallo dopo una safety, una trasformazione 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**

ART. 8. Durante un timeout (Regola 3-3-7-a) il Referee avviserà entrambe le squadre dopo un minuto. Cinque secondi più tardi dichiarerà la palla pronta al gioco.

Un timeout di squadra chiamato da 30 secondi (3-3-7-b, c) il Referee avviserà entrambe le squadre allo scadere dei 30 secondi. Cinque secondi dichiarerà la palla ready to play.

- a. Quando viene attribuito ad una squadra il terzo timeout della metà gara in corso, il Referee avviserà di ciò il capitano in campo ed il capo allenatore della squadra.
- b. A meno che un cronometro da stadio sia il cronometro ufficiale di gara, anche il Referee avviserà i capitani in campo e i capo allenatori di entrambe le squadre quando mancano approssimativamente due minuti al termine di ogni metà. A questo scopo il Referee può fermare il cronometro.
  - 1. Il cronometro di gioco non viene interrotto.
  - 2. Il tempo riparte allo snap dopo l'avviso dei due minuti.
- c. Se un cronometro da stadio non è il cronometro ufficiale di gara durante gli ultimi due minuti di gara, il Referee o un suo rappresentante avviserà i capitani in campo e i capo allenatori 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 panchina, lungo la linea laterale, per riferire le informazioni relative al cronometraggio.

## **SEZIONE 4. Ritardi**

### **Ritardo nell'inizio del secondo tempo**

ART. 1. a. Ogni squadra dovrà avere i suoi giocatori in campo pronti per l'inizio del gioco all'orario prestabilito per l'inizio di ognuna delle due metà gara. Quando entrambe le squadre si rifiutano di entrare in campo per prime per l'inizio di una metà, la squadra di casa dovrà entrare per prima.

#### **PENALITA'- 15 yards dal punto successivo [S7 e S21].**

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

#### **PENALITA'- 10 yards dal punto successivo [S7 e S21].**

Eccezione: il Referee può cancellare la penalità se le cause del ritardo sono al di fuori del controllo dell'organizzazione della squadra di casa.

### **Ritardo illegale di gioco**

ART. 2. a. Gli arbitri renderanno la palla ready to play in modo coerente e continuativo durante tutta la gara, quando gli arbitri sono in posizione. Utilizzare più di 40 o 25 (*in Italia solo 25*) secondi per rimettere la palla in gioco (Regola 3-2-4), dopo che è stata dichiarata pronta, è un ritardo illegale.

- b. Il ritardo illegale di gioco include inoltre:

- 1. Avanzare deliberatamente la palla dopo che è stata dichiarata morta;
- 2. Quando una squadra ha esaurito i suoi timeout regolamentari e commette infrazione alle Regole 1-4-4, 1-4-5, 1-4-6-b, 3-3-4-e oppure 9-2-2-d;

3. Quando una squadra non è pronta a giocare dopo l'intervallo tra i periodi (che non sia l'intervallo tra le due metà), 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;
4. Tattiche verbali della difesa che sconcertino l'attacco (Regola 7-1-5-a-3);
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 del ready to play (Regola 4-1-4).
7. Interferenza della panchina (Regola 9-1-6).

**PENALITA' – Fallo a palla morta. Cinque yards dal punto successivo [S7 e S21].**

### **Tattiche scorrette per perdere tempo**

ART. 3. Il Referee può fermare o far ripartire il cronometro di gara o il cronometro di gioco 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. Il cronometro partirà al ready to play dopo che la Squadra A effettua un lancio illegale in avanti o un lancio all'indietro che serva a "risparmiare" tempo. (Regola 3-3-2-e-15 D.A. 3-4-3-I-IV)

## **SEZIONE 5. Sostituzioni**

### **Procedure per le sostituzioni**

ART. 1. Un qualsiasi numero di sostituti legali può entrare in campo per entrambe le squadre tra i periodi, dopo una segnatura o una trasformazione, o durante l'intervallo tra i downs solo allo scopo di rimpiazzare un altro/i giocatore/i o per occupare un posto lasciato libero da un giocatore.

### **Sostituzioni legali**

ART. 2. Un sostituto legale può rimpiazzare un giocatore o occupare un posto vacante, se nel fare ciò rispetta le seguenti restrizioni:

- a. Nessun sostituto può entrare nel campo o nella end zone mentre la palla è viva (fallo a palla viva) [S22];
- b. Nessun giocatore, oltre agli undici previsti, lascerà il campo di gioco o la end zone mentre la palla è viva (D.A. 3-5-2-I) (fallo a palla viva) [S22];
- c. Un sostituto legale deve entrare in campo direttamente dalla propria panchina, ed un sostituto, un giocatore o un giocatore sostituito deve uscire dal campo dalla linea laterale più vicina alla propria panchina e deve proseguire verso la sua panchina. Un giocatore sostituito deve immediatamente lasciare il campo di gioco, incluse le end zones. Un giocatore che lascia l'huddle della propria squadra o la propria posizione entro tre secondi dopo che il sostituto è diventato giocatore, viene considerato come se fosse partito immediatamente. La Squadra A non può rompere il suo huddle con 12 o più giocatori (D.A. 3-5-2-II-VIII, 9-1-5-IV-VIII, 9-2-2-IV) (fallo a palla morta) [S7 e S22];
- d. I sostituti che diventano giocatori devono rimanere in gioco per almeno un down, mentre i giocatori sostituiti devono restare fuori per almeno un down, eccetto che nell'intervallo tra i periodi, dopo una segnatura ovvero quando viene caricato un timeout agli arbitri o ad una squadra con l'eccezione di un fallo a palla viva ma fuori dal campo di gioco o dopo un lancio incompleto (D.A. 3-5-2-VI) (fallo a palla viva) [S22];

**Penalità - Se la palla è morta: 5 yards dal punto successivo [S7 e S22]; viceversa, 5 yards dal punto precedente [S22];**

- e. Durante una sostituzione o una sostituzione simulata, alla Squadra A è vietato correre velocemente verso la linea di scrimmage con il chiaro tentativo di creare uno svantaggio alla difesa. Se la palla è ready to play, gli arbitri non devono permettere che venga snappata fino a che la Squadra B ha sistemato i sostituti in posizione ed i giocatori sostituiti hanno lasciato il campo di gioco. La Squadra B deve reagire sollecitamente con i suoi sostituti.

**Penalità - fallo a palla morta; ritardo di gioco contro la Squadra B per non avere completato con sollecitudine le sue sostituzioni, oppure contro la Squadra A per avere fatto scadere il cronometro di gioco. Cinque yards dal punto successivo [S7 e S21]. Il referee quindi avviserà il capo allenatore che qualsiasi altro uso di tale tattica porterà ad una penalità per condotta antisportiva.**

**Penalità - fallo a palla morta; un arbitro fischierà immediatamente. 15 yards dal punto successivo [S7 e S27].**

# REGOLA 4

## Palla in gioco, palla morta, fuori campo

### SEZIONE 1. Palla in gioco - Palla morta

#### Palla morta diventa viva

ART. 1. Dopo che una palla morta è ready to play, diventa una palla viva quando viene legalmente messa in gioco con uno snap, oppure viene calciata legalmente con un free kick. Una palla "snappata" oppure calciata prima che sia ready to play rimane palla morta. (D.A. 2-15-4-I, 4-1-4-I e II, 7-1-3-VI, 7-1-5-I e II)

#### Palla viva diventa morta

ART. 2. a. Una palla viva diventa palla morta secondo quanto previsto dalle regole, quando un arbitro fischia (anche se inavvertitamente) o altrimenti segnala la palla morta. (D.A. 4-2-1-II, 4-2-4-I) (Regola 3-2-2-i)

b. Se un arbitro fischia inavvertitamente oppure fa il segnale di palla morta durante un down quando (Regola 4-1-3-k & m):

1. 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 morta, oppure rigiocare il down;
2. La palla è libera per un fumble, un lancio all'indietro oppure per un lancio illegale: - la squadra in possesso può scegliere di rimettere in gioco la palla nel punto in cui il possesso è stato perso, oppure rigiocare il down;
3. Durante un lancio legale in avanti oppure durante un free o scrimmage kick: - la palla è riportata al punto precedente e il down viene rigiocato;
4. Quando la Squadra B ottiene il possesso in una trasformazione o durante un tempo supplementare: - la trasformazione è conclusa o la serie di possessi dei tempi supplementari è finita.

c. Se viene commesso un fallo o una violazione durante uno qualunque dei casi sopraccitati, le penalità o il privilegio della violazione saranno amministrate come in qualunque altra situazione di gioco se non in conflitto con altre regole.

#### Palla dichiarata morta

ART. 3. Una palla viva diventa morta e un arbitro fischierà o la dichiarerà tale 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 venga arrestato il suo avanzamento. Quando in dubbio, la palla è morta; (D.A. 4-2-1-II)

b. Qualunque parte del corpo del portatore di palla, eccetto mano o piede, 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 mano o piede. (Eccezione: la palla resta viva quando un giocatore della squadra in attacco ha simulato un calcio oppure è in posizione per calciare la palla tenuto in posizione per un place kick da un suo compagno di squadra. La palla può essere calciata, lanciata oppure avanzata secondo le regole); (D.A. 4-1-3-I)

c. C'è un touchdown, un touchback, una safety, un field goal, oppure una trasformazione realizzata; quando un tentativo di field goal che non ha avuto successo, che ha attraversato la zona neutrale e non è successivamente toccato dalla Squadra B, tocca terra nella end zone della Squadra B o fuori campo; (D.A. 6-3-9-I)

d. Durante un trasformazione, si applicano le regole di palla morta (Regola 8-3-2-d-5);

e. Un giocatore della squadra che calcia prende oppure recupera un qualunque free kick oppure uno scrimmage kick che ha superato la zona neutrale; (D.A. 4-1-3-II)

f. La palla calciata in un free kick oppure in uno scrimmage kick o qualsiasi altra palla libera, si ferma in campo e nessun giocatore cerca di impossessarsene;

g. Quando uno scrimmage kick oltre zona neutrale o un free kick sono presi oppure recuperati da un qualunque giocatore in seguito ad un segnale valido o non valido di fair catch oppure quando viene fatto un segnale non valido di fair catch dopo una presa o un recupero da parte della Squadra B (Regole 2-7-1, 2-7-2, 2-7-3);

h. Quando viene effettuato un calcio di ritorno oppure uno scrimmage kick da un punto oltre la zona neutrale;

i. Quando un lancio in avanti colpisce il terreno;

j. Quando, prima di un cambio di possesso in un quarto down o in una trasformazione, un fumble della Squadra A viene recuperato da un giocatore della Squadra A che non sia quello che ha commesso il fumble (Regole 7-2-2-a & b);

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. Accade una presa oppure il recupero di un palla viva simultaneamente;

- m. La palla diventa illegale mentre è in gioco (si applica quanto previsto in caso di fischio intempestivo);
- n. Una palla viva è in possesso di un arbitro;
- 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 e poi "portato" in modo da impedirgli di ritornare a terra immediatamente; (D.A. 7-3-6-IV)
- q. Il casco del portatore di palla viene tolto completamente.

### **Palla pronta al gioco**

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

**PENALITA' - Fallo a palla morta. 5 yards dal punto successivo [S7 e S21].**

### **Conteggio del cronometro di gioco**

ART. 5. La palla deve essere messa in gioco entro 40 o 25 secondi (*in Italia solo 25*), dopo che è ready to play (Regola 3-2-4), a meno che, durante questo intervallo, il gioco venga sospeso. Se il gioco viene sospeso, il cronometro di gioco verrà fatto ripartire.

**PENALITA' - 5 yards dal punto successivo [S7 e S21].**

## **SEZIONE 2. Fuori campo**

### **Giocatore fuori campo**

ART. 1. a. Un giocatore oppure un giocatore "in volo" è fuori campo quando qualunque parte del suo corpo tocca qualunque cosa, che non sia un altro giocatore oppure un arbitro della gara, su o fuori una linea perimetrale. (D.A. 4-1-2-I a II)

b. Un giocatore oppure un giocatore "in volo" che tocca un pyloncino è fuori campo.

### **Palla in possesso fuori campo**

ART. 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 sulla o fuori dalla linea perimetrale, eccetto un altro giocatore oppure un arbitro della gara.

### **Palla fuori campo**

ART. 3. a. Una palla non in possesso di un giocatore, che non sia una palla calciata che realizza un field goal, è fuori campo quando tocca il terreno, un arbitro o un giocatore oppure qualunque altra cosa che sia sulla o fuori una linea perimetrale.

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

c. Se un palla viva non in possesso di un giocatore attraversa una linea perimetrale ed è quindi dichiarata fuori campo, essa è fuori campo al punto di intersezione.

### **Fuori campo al punto di massimo avanzamento**

ART. 4. a. Se una palla viva è dichiarata fuori campo e la palla non attraversa una linea perimetrale, viene dichiarata fuori campo al punto di massimo avanzamento della palla quando è stata dichiarata morta. (D.A. 4-2-4-I) (Eccezione: Regola 8-5-1-a, D.A. 8-5-1-I)

b. Un touchdown può essere segnato se la palla è in campo e ha "rotto" il piano della goal line prima del, oppure simultaneamente con, l'uscita dal campo del portatore di palla.

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

d. Il punto più avanzato della palla quando viene dichiarata fuori campo tra le due linee di fondo è il punto di massimo avanzamento. (D.A. 8-2-1-II, 8-5-1-X)

e. Quando un portatore di palla si tuffa oppure salta verso la linea laterale ed è "in volo" mentre la attraversa, il massimo avanzamento è determinato dalla posizione della palla quando attraversa la linea laterale. (D.A. 8-2-1-III e IV)

# REGOLA 5

## Serie dei downs, linea da raggiungere

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

#### Quando assegnare una serie

- ART. 1. a. Una serie di quattro scrimmage downs consecutivi sarà assegnata alla squadra che deve rimettere in gioco la palla con uno snap in seguito a un free kick, un touchback, una fair catch oppure un cambio di possesso, o alla squadra in attacco nei tempi supplementari.
- b. Una nuova serie sarà assegnata alla Squadra A se è in possesso legale della palla su oppure oltre la linea da raggiungere, quando la palla è dichiarata morta.
- c. Una nuova serie sarà assegnata alla Squadra B se, dopo il quarto down, la Squadra A non ha ottenuto un nuovo primo down. (D.A. 5-1-1-I, 10-1-5-III)
- d. Una nuova serie sarà assegnata alla Squadra B se lo scrimmage kick di A esce fuori campo oppure si ferma in campo e nessun giocatore cerca di impossessarsene (Eccezione: Regola 8-5-1-a). (D.A. 8-5-1-II)
- e. Una nuova serie sarà assegnata alla squadra in possesso legale **quando la palla viene dichiarata morta**:
1. Se si ha un cambio di possesso durante il down;
  2. Se un giocatore della Squadra B tocca per primo uno scrimmage kick che ha attraversato la zona neutrale. (Eccezione: quando il down viene rigiocato);
  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 nel caso in cui la Squadra B, dopo uno scrimmage kick, sceglie di avere il possesso della palla nel punto di un tocco illegale. (Eccezione: quando il down viene rigiocato) (Regole 6-3-2-a & b).

#### Linea da raggiungere

ART. 2. La linea da raggiungere per una nuova serie sarà stabilita a 10 yards di distanza dal punto di massimo avanzamento della palla; ma se questa linea è nella end zone avversaria, la goal line diventa la linea da raggiungere.

#### Massimo avanzamento

- ART. 3. a. Il punto di massimo avanzamento della palla quando viene dichiarato morto tra le linee di fondo sarà il punto che misura la distanza guadagnata oppure persa da una delle squadre durante qualunque down. La palla deve sempre essere posizionata con l'asse maggiore (lunghezza) parallelo alle linee laterali prima di effettuare le misurazioni. (D.A. 8-1-1-I-IV) (Eccezione: quando un ricevitore "in volo" completa una presa in campo e, in seguito, un avversario lo "respinge" indietro, la palla è dichiarata morta al punto della presa e il massimo avanzamento è dove il giocatore ha ricevuto la palla) (Regola 4-1-3-p). (D.A. 5-1-3-I, II, IV e VI, 7-3-6-VI)
- b. Ogni volta che c'è un dubbio sulla distanza dal primo down deve essere misurata senza 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 pronta al gioco.

#### Continuità dei down interrotta

ART. 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 attraversa la zona neutrale;
- 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 ha raggiunto un nuovo primo down; (D.A. 8-7-2-VIII e IX)
- g. Una penalità accettata comporta un primo down;
- h. Si ha una segnatura;
- i. Viene assegnato un touchback a una delle due squadre;
- j. Termina il secondo periodo;
- k. Termina il quarto periodo.

## SEZIONE 2. Down e possesso dopo una penalità

### Fallo durante un free kick

ART. 1. Quando uno scrimmage segue la penalità per un fallo commesso durante un free kick, il down e la distanza stabiliti da quella penalità saranno primo down con una nuova linea da raggiungere.

### Penalità che risulta in primo down

ART. 2. Si ha un primo down con un nuova linea da raggiungere:

- a. Dopo una penalità che lascia la palla in possesso della Squadra A oltre linea da raggiungere;
- b. Quando una penalità comporta un primo down. (D.A. 5-2-2-I)

### Fallo prima di un cambio di possesso

ART. 3. a. Se una penalità viene accettata per un fallo che avviene fra le goal lines prima di un qualunque cambio di possesso di squadra durante quel down, la palla appartiene alla Squadra A. Il down sarà ripetuto, a meno che la penalità implichi anche la perdita di un down, comporti un primo down, oppure lasci la palla sulla oppure oltre la linea da raggiungere. (Eccezioni: Regole 8-3-3-b-1, 10-2-2-e-Eccezione 3, 10-2-3, 10-2-5).

b. Se la penalità comporta la perdita del down, il down conterà come uno dei quattro in quella serie. (D.A. 5-2-3-I e II, 10-1-6-III, 10-2-3-I)

### Fallo dopo un cambio di possesso di squadra

ART. 4. Se una penalità viene accettata per un fallo che avviene durante un down dopo un cambio di possesso di squadra, la palla appartiene alla squadra in possesso quando il fallo è stato commesso. Il down e la distanza stabilita da queste penalità sarà primo down con una nuova linea da raggiungere (Eccezione: 10-2-5-a). (D.A. 5-2-4-I)

### Penalità declinata

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

### Fallo tra i down

ART. 6. Dopo l'applicazione di una penalità con perdita di yards 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 linea da raggiungere oppure una penalità comporti un primo down (Regole 9-1-1, 9-1-2). (D.A. 5-2-6-I e II, 10-1-5-I-VI)

### Fallo tra le serie

ART. 7. La penalità per qualsiasi fallo a palla morta (inclusi falli a palla viva penalizzati come falli a palla morta e falli dopo un down in cui c'è stato un free kick) che avviene dopo la fine di una serie e prima che la palla e' ready to play, sarà applicata prima che sia stabilita la linea da raggiungere. La penalità per qualsiasi fallo a palla morta che accade dopo che la palla e' ready to play, sarà applicata dopo che la linea da raggiungere e' stata stabilita. (D.A. 5-2-7-I-VI)

### Falli di entrambe le squadre

ART. 8. Se vengono commessi falli che si annullano tra loro durante un down, quel down sarà rigiocato (Regola 10-1-4 Eccezioni). (D.A. 10-1-4-II-X)

### Decisione finale sulle regole

ART. 9. Nessuna decisione sulle regole può essere modificata dopo che la palla viene messa legalmente in gioco con uno snap, calciata legalmente con un free kick oppure sono finiti il secondo o il quarto periodo (Regole 3-2-1-a, 3-3-4-e-2, 11-1-1).

# REGOLA 6

## I calci

### SEZIONE 1. Free kicks

#### Linee di restrizione

ART. 1. Per qualunque formazione di free kick, la linea di restrizione della squadra che calcia sarà la linea della yard che passa attraverso il punto più avanzato da cui sarà calciato la palla, e la linea di restrizione della squadra in ricezione sarà la linea di yard posta a 10 yards oltre quel punto. A meno che venga riposizionata a causa di una penalità, la linea di restrizione per la squadra che calcia un kickoff sarà la propria linea delle 30 yards, e per un free kick dopo una safety quella delle 20 yards.

#### Formazione per un free kick

ART. 2. Da una formazione di free kick la palla deve essere calciata legalmente da un punto sulla linea di restrizione della Squadra A (Eccezione 6-1-2-d) e sopra oppure tra la hash marks. Il Referee dichiarerà la palla ready to play quando gli arbitri sono in posizione dopo che il kicker ha ricevuto la palla. Dopo che la palla è pronto al gioco e per qualunque ragione cade dal suo supporto (tee), la Squadra A non dovrà effettuare il calcio e l'arbitro preposto dovrà fischiare immediatamente. Quando la palla viene calciata: (D.A. 6-1-2-I-IV)

- a. Ogni giocatore della Squadra A, eccetto l'holder e il kicker di un place kick, deve essere dietro la palla (D.A. 6-1-2-V e VI) [S18].
- b. Tutti i giocatori di entrambe le squadre devono essere in campo [S19]
- c. Almeno quattro giocatori della Squadra A devono essere su ogni lato del kicker [S19];
- d. Dopo una safety, quando si usa un punt oppure un drop kick, la palla sarà calciata da dietro la linea di restrizione della squadra che calcia. Se viene applicata una penalità dal punto precedente con perdita di yards per un fallo a palla viva, l'applicazione è dalla linea delle 20 yards, a meno che la linea di restrizione della squadra che calcia sia stata riposizionata a causa di una penalità precedente (S18 o segnale appropriato);
- e. Tutti i giocatori della Squadra A devono essere stati tra le linee delle 9 yards dopo il segnale di ready to play [S19];
- f. Un giocatore della Squadra A che esce fuori campo durante un free kick non può ritornare in campo durante il down. (Eccezione: questo non si applica ad un giocatore della Squadra A che è bloccato e spinto fuori campo e tenta di ritornare in campo immediatamente) [S19];
- g. Nessun giocatore della Squadra A può bloccare un avversario fino a che la Squadra A è eleggibile a toccare la palla calciata nel free kick [S19].

**PENALITA'- Fallo a palla viva; 5 yards dal punto precedente oppure 5 yards dal punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B oppure dal punto dove la palla viene piazzata a seguito di un touchback [S18]. (D.A. 6-1-2-VII)**

- h. Tutti i giocatori della Squadra B devono essere in campo [S19]
- i. Tutti i giocatori della Squadra B devono essere dietro la loro restraining line [S18]

**PENALITA'- Fallo a palla viva; 5 yards dal punto precedente [S8 o S19]**

#### Tocco e recupero di un free kick

ART. 3. a. Nessun giocatore della Squadra A può toccare una palla calciata in un free kick fino a che:

1. Viene toccata da un giocatore della Squadra B. (Eccezioni: Regola 6-1-4 & 6-5-1-b);
2. Rompe il piano della linea di restrizione della Squadra B, e rimane oltre questo piano. (Eccezione: Regola 6-4-1); (D.A. 2-11-2-I)
3. Tocca qualunque giocatore, il terreno, un arbitro o qualsiasi cosa oltre la linea di restrizione della Squadra B.

Dopo di ciò, tutti i giocatori della Squadra A diventano eleggibili a toccare, recuperare oppure prendere al volo il calcio.

- b. Ogni altro tocco della Squadra A e' un tocco illegale, una violazione che, quando la palla muore, dà alla squadra in ricezione il privilegio di avere il possesso della palla nel punto della violazione.
- c. Se viene applicata una penalità di una delle due squadre prima che la palla sia, oppure ci sono falli che si annullano, questo privilegio per il tocco illegale viene cancellato. (D.A. 6-1-3-I)

#### Tocco forzato non viene considerato

ART. 4. a. Un giocatore bloccato da un avversario contro un free kick non è, mentre è in campo, colpevole di aver toccato il calcio.

- b. Un giocatore in campo toccato dalla palla battuta da un avversario non è colpevole di aver toccato la palla.

### **Free kick, palla ferma in campo**

ART. 5. Se un free kick si ferma in campo e nessun giocatore tenta di impossessarsene, la palla è morta e appartiene alla squadra che riceveva il calcio al punto di palla morta.

### **Free kick preso oppure recuperato**

ART. 6. a. Se un free kick è preso oppure recuperato da un giocatore della squadra in ricezione, la palla continua ad essere in gioco. (Eccezioni: Regole 4-1-3-g, 6-1-7, 6-5-1 & 2). Se preso oppure recuperato da un giocatore della squadra che calcia, la palla muore. (D.A. 4-1-3-II, 6-1-6-I). La palla appartiene alla squadra che alla squadra in ricezione nel punto di palla morta, a meno che la squadra che ha calciato e' in legale possesso della palla nel momento in cui questa viene dichiarata morta. Nell'ultimo caso la palla appartiene alla squadra che ha calciato.

b. Quando giocatori avversari, ognuno eleggibile a toccare la palla, recuperano simultaneamente un calcio che rotola oppure prendono un free kick, il possesso simultaneo rende morta la palla. Un calcio dichiarato morto in possesso simultaneo è assegnato alla squadra in ricezione.

### **Tocca terra sopra oppure dietro la goal line**

ART. 7. Quando un free kick non toccato dalla Squadra B prima che tocchi il terreno sopra oppure dietro la goal line della Squadra B, la palla muore e appartiene alla squadra B.

### **Falli della squadra che calcia**

ART. 8. Le penalità per tutti i falli della squadra che calcia, tranne che l'interferenza con il prendere al volo il calcio (Regola 6-4) durante un gioco di free kick, possono essere applicate al punto precedente o al punto dove la palla morta successiva appartiene alla Squadra B.

## **SEZIONE 2. Free kick fuori campo**

### **Squadra che calcia**

ART. 1. Un free kick che va fuori campo tra le linee di goal non toccato da un giocatore in campo della Squadra B è un fallo. (D.A. 6-2-1-I-IV)

**Penalità - Fallo a palla viva, cinque yards dal punto precedente oppure 5 yards dal punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B oppure la squadra in ricezione può mettere la palla in gioco 30 yards oltre la linea di restrizione della Squadra A, all'interno delle hash marks [S19].**

### **Squadra che riceve**

ART. 2. Quando un free kick esce fuori campo tra le goal lines, la palla appartiene alla squadra che riceve al punto di uscita riportato sulle hash marks. Quando 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)

## **SEZIONE 3. Scrimmage kicks**

### **Dietro la zona neutrale**

ART. 1. a. Uno scrimmage kick che non supera la zona neutrale continua ad essere in gioco. Tutti i giocatori possono prendere oppure recuperare la palla dietro la zona neutrale 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 3 yards oltre la zona neutrale, si considera che sia avvenuto sulla o dietro la zona neutrale (Regola 2-10-5).

### **Oltre la zona neutrale**

ART. 2. a. Nessun giocatore in campo della squadra che calcia potrà toccare uno scrimmage kick che ha superato la zona neutrale prima che la palla tocchi un avversario. Questo tocco illegale è una violazione che, quando la palla muore, dà alla squadra in ricezione il privilegio di prendere la palla nel punto della violazione. (Eccezione: Regola 6-3-4). (D.A. 2-11-1-I, 6-3-2-I)

b. Se una penalità commessa da una delle due squadre prima che la palla muore è applicata, oppure ci sono falli che si annullano tra loro, questo privilegio è cancellato. (Eccezione: Regole 6-3-11; 8-4-2-b). (D.A. 6-3-2-I-VI, 6-3-11-I, 10-1-4-VIII)

c. Il tocco illegale nella end zone della Squadra A viene ignorato.

### **Tutti diventano eleggibili**

ART. 3. Quando uno scrimmage kick che ha superato la zona neutrale tocca un giocatore in campo della squadra in ricezione, qualunque giocatore può prendere oppure recuperare la palla (Regola 6-3-1-b). (Eccezione: Regola 6-3-4).

### **Tocco forzato non considerato**

- ART. 4. a. Un giocatore bloccato da un avversario contro uno scrimmage kick che ha superato la zona neutrale, non verrà, mentre è in campo, considerato responsabile di avere toccato il calcio. (D.A. 6-3-4-I, II e IV)
- b. Un giocatore in campo che viene toccato dalla palla battuta da un avversario, non è considerato responsabile di avere toccato il calcio. (D.A. 6-3-4-III)

### **Preso oppure recuperato dalla squadra che riceve**

ART. 5. Se uno scrimmage kick è preso oppure recuperato da un giocatore della squadra che riceve, la palla continua ad essere in gioco. (Eccezione: Regole 4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1 & 2). (D.A. 8-4-2-IX)

### **Preso oppure recuperato dalla squadra che calcia**

- ART. 6. a. Se un giocatore della squadra che calcia prende oppure recupera uno scrimmage kick che ha superato la zona neutrale, la palla muore. (D.A. 6-3-1-V)
- b. Quando giocatori avversari, tutti eleggibili a toccare la palla, recuperano simultaneamente un calcio che rotola oppure prendono uno scrimmage kick, questo possesso simultaneo determina la morte della palla. Un calcio dichiarato morto in possesso contemporaneo di giocatori avversari è assegnato alla squadra in ricezione (Regole 2-2-8 & 4-1-3-1).

### **Fuori campo tra le linee di goal oppure fermo in campo**

ART. 7. Se uno scrimmage kick esce fuori campo tra le goal line, oppure si ferma in campo e nessun giocatore tenta di impossessarsene, la palla muore ed appartiene alla squadra in ricezione nel punto di palla morta. (Eccezione: Regola 8-4-2-b).

### **Fuori campo dietro la goal line**

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

### **Tocca terra sopra oppure dietro la goal line**

ART. 9. La palla muore ed appartiene alla squadra che difende la propria goal line quando uno scrimmage kick che ha attraversato la zona neutrale e non è successivamente toccato dalla Squadra B prima che tocchi il terreno sopra oppure dietro la goal line (Regola 8-4-2-b). (D.A. 6-3-9-I-III, 8-4-2-IV)

### **Calci legali ed illegali**

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

b. Un calcio di ritorno è un calcio illegale ed un fallo a palla viva che rende la palla morta.

**PENALITA'- Per un calcio di ritorno (fallo a palla viva): 5 yards dal punto del fallo [S31].**

c. Uno scrimmage kick fatto oltre la zona neutrale è un calcio illegale ed un fallo a palla viva che rende la palla morta.

**PENALITA'- Per un calcio illegale oltre la zona neutrale (fallo a palla viva): 5 yards dal punto precedente e perdita del down [S31 e S9].**

d. Qualsiasi attrezzo o materiale usato per segnare il punto di uno scrimmage place kick oppure per elevare la palla, rende illegale il calcio stesso.

**PENALITA'- Per un calcio illegale (fallo a palla viva): 5 yards dal punto precedente [S31].**

### **Palla libera dietro la goal line**

ART. 11. Se un giocatore della Squadra A batte uno scrimmage kick nella end zone della Squadra B, e questo calcio non era stato toccato dalla Squadra B dopo che il calcio ha attraversato la zona neutrale, si ha una violazione. La Squadra B può scegliere un touchback quando la palla è dichiarata morta. (D.A. 6-3-11-I)

Violazione - Touchback [S16 e S7]. (Eccezione: Regola 8-4-2-b). (D.A. 2-11-1-I)

### **Giocatore fuori campo**

ART. 12. Nessun giocatore della Squadra A che va fuori campo durante un down di scrimmage kick può ritornare in campo durante il down stesso. (Eccezione: questo non si applica ad un giocatore della Squadra A che viene bloccato fuori campo e che tenta di ritornare in campo immediatamente).

**Penalità - Fallo a palla viva. 5 yards dal punto precedente [S19].**

## **Falli della squadra che calcia**

ART. 13. Le penalità per tutti i falli della squadra che calcia, tranne che per interferenza con la presa al volo del calcio (Regola 6-4), durante un gioco di scrimmage kick (eccetto che in un tentativo di field goal) possono applicati al punto precedente o al punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B.

## **SEZIONE 4. Opportunità di ricevere un calcio**

### **Interferenza con l'opportunità'**

ART. 1. Un giocatore della squadra in ricezione, che si trovi all'interno delle linee che delimitano il campo, mentre tenta di ricevere un calcio, e posizionato in modo tale da poter effettivamente prendere un free kick oppure uno scrimmage kick che è oltre la zona neutrale, deve avere la possibilità di ricevere il calcio senza essere molestato. (D.A. 6-3-1-III, 6-4-1-V, 6-4-1-X)

- a. Questa protezione termina quando il calcio tocca il terreno, quando qualsiasi giocatore della Squadra B commette un muff di uno scrimmage kick oltre la neutral zone, oppure quando qualsiasi giocatore della Squadra B commette un muff di un free kick all'interno del terreno di gioco o nella end zone. (Regola 6-5-1-a). (D.A. 6-4-1-IV)
- b. Se l'interferenza con un potenziale ricevitore è il risultato del fatto che un giocatore è stato bloccato da un avversario, non si ha fallo.
- c. Si ha un fallo di interferenza se un componente della squadra che calcia tocca il potenziale ricevitore prima, oppure simultaneamente, del suo primo contatto con la palla. (D.A. 6-4-1-II, III, VII, IX) Quando si è in dubbio è un fallo di interferenza.

**PENALITA'**- Per un fallo commesso tra linee di goal: palla alla squadra in ricezione, primo down, 15 yards oltre il punto del fallo per un fallo di interferenza (S33). Per un fallo commesso dietro la goal line: assegnare un touchback e penalizzare dal punto successivo. I giocatori ritenuti colpevoli di un fallo volontario verranno espulsi (S47).

## **SEZIONE 5. Fair catch**

### **Morta dove presa**

ART. 1. a. Quando un giocatore della Squadra B segnala una fair catch, la palla muore dove viene presa e appartiene alla Squadra B in quel punto.

- b. Quando viene fatto un segnale valido di fair catch, l'opportunità non molestata di prendere un free o uno scrimmage kick è estesa al giocatore che muffa il calcio ed ha ancora l'opportunità di completare la presa al volo. Questa protezione termina quando il calcio tocca terra. Se il giocatore prende in seguito il calcio, la palla verrà posizionata dove è stata toccata la prima volta). (D.A. 6-5-1-I-IV)
- c. Le regole concernenti il fair catch si applicano solo quando uno scrimmage kick supera la zona neutrale oppure durante i free kicks.
- d. Lo scopo dell'utilizzo del fair catch è quello di proteggere il ricevitore il quale, con il suo segnale di fair catch, annuncia che lui oppure un suo compagno non avanzeranno la palla dopo la ricezione. (D.A. 6-5-5-III)
- e. La palla sarà messa in gioco con un snap dalla squadra in ricezione nel punto della presa, se la palla è preso. (Eccezione: Regole 6-5-1-b, 7-1-2, 8-6-1-b).

### **Nessun avanzamento**

ART. 2. Nessun giocatore della Squadra B potrà avanzare una palla, presa al volo oppure recuperata, per più di due passi in qualunque direzione a seguito di un segnale di fair catch valido o non valido effettuato da un qualunque giocatore della Squadra B. (D.A. 6-5-2-I-IV)

**PENALITA'**- Fallo a palla morta. 5 yards dal punto successivo [S7 e S21].

### **Segnali non validi**

ART. 3. a. Durante un down in cui viene effettuato un calcio, nessun giocatore della Squadra B potrà fare qualunque segnale non valido di fair catch durante un free kick, oppure oltre la zona neutrale durante uno scrimmage kick. Qualunque segnale è non valido dopo che uno scrimmage kick è preso al volo oltre la zona neutrale, tocca il terreno oppure tocca un altro giocatore oltre la zona neutrale. Un segnale è non valido dopo che un free kick è preso al volo, tocca il terreno oppure tocca un altro giocatore. (D.A. 6-5-3-IV-VI)

- b. Una presa al volo dopo un segnale non valido non è una fair catch ed la palla muore dove viene presa. Se il segnale segue la ricezione, la palla muore nel punto dove è stato dato il segnale. (D.A. 6-5-1-2)
- c. Segnali non validi oltre la zona neutrale si applicano solo alla Squadra B. (D.A. 6-5-3-II)
- d. Un segnale non valido oltre la zona neutrale è possibile solo quando la palla ha superato la zona neutrale stessa (Regola 2-15-7). (D.A. 6-5-3-I)

### **Blocco o contatto illegale**

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

**PENALITA'**- Free kick: palla alla squadra in ricezione, 15 yards dal punto del fallo [S40]. Scrimmage kick: 15 yards di penalità dal punto di postscrimmage kick [S40].

### **Nessun placcaggio**

ART. 5. Nessun giocatore della squadra che calcia 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)

**PENALITA'**- Fallo a palla morta. Palla alla squadra in ricezione, 15 yards dal punto successivo [S7 e S38].

# REGOLA 7

## Effettuare lo snap e lanciare la palla

### SEZIONE 1. Lo scrimmage

#### Iniziare con uno snap

ART. 1. La palla sarà messa in gioco con uno snap legale a meno che le regole prevedano un free kick legale. (D.A. 4-1-4-I-II)

**PENALITA'- Fallo a palla morta, 5 yards dal punto successivo [S7 e S19].**

#### Non in una zona laterale

ART. 2. Non si può effettuare uno snap fra l'hash mark e la più vicina linea laterale. Se il punto d'inizio per qualunque scrimmage down è fra un hash mark e la più vicina linea laterale, sarà trasferito nel punto all'interno delle hash mark.

#### Obblighi per la squadra in attacco

ART. 3. I requisiti per la squadra in attacco sono i seguenti:

a. Dopo che la palla è stata dichiarata pronta al gioco e prima che la palla venga snappata.

1. (a) Colui che effettua lo snap, dopo aver preso posizione per lo snap successivo e aver toccato oppure simulato il tocco (mano/i alle o sotto le ginocchia) della palla, non può muoversi in una differente posizione.
  - (b) Colui che effettua lo snap non può sollevare la palla, muoverla oltre la zona neutrale oppure simulare l'inizio del gioco.
  - (c) Colui che effettua lo snap può togliere la/e mano/i dalla palla se così facendo non simula l'inizio di un gioco.
  - (d) Le infrazioni di cui ai punti a, b & c possono essere penalizzate sia che la palla venga "snappata" oppure no, e le penalità per qualunque fuorigioco risultante commesso da un avversario saranno cancellate [S7 e S19]. (D.A. 7-3-1-V e VI)
2. (a) Ogni sostituto della Squadra A deve essere stato tra i segnali delle nove yards. Giocatori della Squadra A che hanno partecipato al down precedente devono essere stati tra i segnali delle nove yards dopo il down precedente e prima del prossimo snap [S19]. (D.A. 3-3-4-III e IV)
- (b) Tutti i giocatori della Squadra A devono essere stati tra le linee delle nove yards dopo un timeout di squadra, un timeout per infortunio, un timeout per motivi radiofonici o televisivi o la fine di un periodo [S19].
3. Nessun giocatore della squadra in attacco potrà trovarsi dentro oppure oltre la zona neutrale dopo che colui che effettua lo snap tocca o finge di toccare (mano/i alle o sotto le ginocchia) la palla. (Eccezioni: (1) lo snapper (Regola 7-1-3-b-3) (2) Sostituti e giocatori sostituiti; (3) i giocatori d'attacco in una formazione di scrimmage kick i quali, dopo che colui che effettua lo snap ha toccato la palla, indicano gli avversari e attraversano la zona neutrale con la/e loro mano/i). [S7 e S19].

**PENALITA'- Fallo a palla morta cinque yards dal punto successivo. [S7, 19 o 20].**

4. Nessun giocatore della squadra in attacco potrà entrare in contatto con un avversario oppure simulare una falsa partenza; questo include (D.A. 7-1-3-IV) [S7 e S19]:
- (a) simulare una carica;
  - (b) uno shift oppure un movimento che simuli l'inizio di una azione. Questo include colui che effettua lo snap, il quale dopo aver assunto una posizione per lo snap successivo e aver toccato o finto di aver toccato (mano/i alle o sotto le ginocchia) la palla, si muove in un'altra posizione;
  - (c) un uomo di linea posizionato tra colui che effettua lo snap e il giocatore al termine della linea che, dopo aver appoggiato la/e mano/i sopra oppure vicino al terreno (sotto le ginocchia), muove la/e mano/i oppure fa qualunque movimento veloce, oppure un uomo di linea diverso da colui che effettua lo snap che indossa un numero compreso dal 50 al 79, che, dopo aver appoggiato la/e mano/i sopra oppure vicino al terreno (sotto le ginocchia) muove la/e mano/i oppure fa qualunque movimento veloce. (D.A. 7-1-3-VII, VIII, X, XI)  
*Eccezione:* non è una falsa partenza se qualunque giocatore sulla linea di scrimmage si muove immediatamente a seguito di una minaccia da parte di un giocatore della Squadra B nella zona neutrale (7-1-5-a-2); (D.A. 7-1-3-VIII e IX)
  - (d) un giocatore d'attacco posizionato tra colui che effettua lo snap e il giocatore al termine della linea, che non sia legalmente nel backfield e neanche legalmente sulla linea di scrimmage, dopo aver appoggiato

la/e mano/i sopra oppure vicino al terreno (sotto le ginocchia), muove la/e mano/i oppure fa qualunque movimento veloce.

5. Un arbitro fischierà quando: (D.A. 4-1-4-I)

(a) c'è una falsa partenza; (D.A. 3-2-2-I, 7-1-3-VII, IX)

(b) un giocatore della squadra in attacco è dentro oppure oltre la zona neutrale dopo che colui che effettua lo snap tocca oppure finge di toccare (mano/i alle o sotto le ginocchia) la palla.

*Nota: una infrazione a questa regola può essere penalizzata sia che venga o non venga effettuato lo snap, e la penalità per qualunque fuorigioco risultante da parte di un avversario sarà cancellata [S7 e S19].*

b. Quando inizia lo snap. La squadra in attacco deve essere in una formazione che soddisfi i seguenti requisiti:

1. Tutti i giocatori devono essere posizionati o sulla linea di scrimmage oppure legalmente posizionati nel backfield. Almeno cinque giocatori che devono indossare una maglia con numerazione dal 50 al 79 devono essere legalmente posizionati sulla linea di scrimmage, e non più di quattro giocatori possono essere nel backfield [S19].

*Eccezioni:*

1. Regola 1-4-2-b. (D.A. 1-4-2-I)

2. Un giocatore può trovarsi tra la sua linea di scrimmage e i backs se è in una posizione per ricevere uno snap diretto che passi tra le gambe di colui che effettua lo snap. Quando è in questa posizione, il giocatore può ricevere direttamente lo snap, oppure lo stesso può andare direttamente a qualunque giocatore che sia legalmente un back [S19].

2. I giocatori sui due lati e vicini a colui che effettua lo snap possono incrociare le gambe con colui che effettua lo snap, ma qualunque altro uomo di linea della squadra in attacco deve avere entrambi i piedi all'esterno del piede esterno del giocatore a lui vicino quando la palla viene snappata [S19].

3. Tutti i giocatori devono essere in campo e solo colui che effettua lo snap può invadere la zona neutrale, ma nessuna parte della sua persona può trovarsi oltre la zona neutrale e i suoi piedi devono essere fermi dietro la palla [S19].

4. Un giocatore può essere in movimento, ma non in movimento verso la goal line avversaria. Un uomo di linea non può essere in movimento allo snap. Gli altri giocatori devono stare fermi nelle loro posizioni senza alcun movimento dei piedi, del corpo, della testa o delle braccia [S20]. (D.A. 7-1-3-I, II, XII, XIV)

**PENALITA' - Fallo a palla viva: 5 yards dal punto precedente [S7, S19 oppure S20]. Per un fallo a palla viva occorso in concomitanza o dopo lo snap durante giochi di scrimmage kick: cinque yards dal punto precedente o cinque yards dal punto dove la palla morta successiva appartiene alla Squadra B (i giochi di field goal sono esenti da questo) [S18, S19, S22]**

### **Azioni di shift e falsa partenza**

ART. 4. a. Se uno snap è preceduto da un huddle oppure da uno shift, tutti i giocatori della squadra in attacco devono effettuare uno stop completo e rimanere fermi nelle loro posizioni, senza alcun movimento di piedi, corpo, testa oppure braccia, per almeno un intero secondo prima che la palla venga snappata (D.A. 7-1-4-I) [S20].

b. Non è intendimento della Regola 7-1-4-a proibire shift lineari, ritmici se eseguiti propriamente. Uno shift lineare, cadenzato oppure un movimento eseguito senza scatti non è un'infrazione. Comunque, è responsabilità di un giocatore dell'attacco che si muove prima dello snap, di farlo in modo tale da non simulare l'inizio del gioco. Dopo che la palla è pronta al gioco e tutti i giocatori sono in formazione di scrimmage, nessun giocatore potrà fare un movimento veloce, o di scatto, prima dello snap, incluso ma non limitato a: (D.A. 7-1-4-II, IV)

1. un uomo di linea che muove il suo piede, la spalla, il braccio, il corpo oppure la testa in un movimento veloce o di scatto, in qualunque direzione [S19];

2. il giocatore che effettuerà lo snap che sposta oppure muove la palla, oppure muove i pollici oppure le dita, oppure piega i gomiti, scuote la testa oppure muove spalle o fianchi [S19];

3. il quarterback che "apre e chiude" le mani vicino al centro, piega i gomiti sotto il centro, scuote la testa o oppure abbassa le spalle rapidamente proprio prima dello snap [S19];

4. un giocatore che va in movimento prima dello snap simulando di ricevere la palla con un movimento delle mani verso il centro oppure verso il quarterback, oppure fa qualunque movimento veloce, di scatto che simuli l'inizio dell'azione [S19].

**PENALITA' - Per falli a palla morta: cinque yards dal punto successivo. Per falli a palla viva: cinque yards dal punto precedente [S7, S19 oppure S20]**

**PENALITA' - Per falli a palla viva che avvengono al momento dello snap a o dopo lo snap durante un gioco di scrimmage kick; cinque yards dal punto precedente oppure cinque yards dal punto di palla morta successiva che appartiene alla Squadra B (i giochi di field goal sono esclusi) [S20]**

### **Obblighi per la squadra in difesa**

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

a. Dopo che la palla è pronta al gioco e prima che sia snappata.

1. Nessun giocatore può toccare la palla eccetto quando viene mossa illegalmente rispetto a quanto previsto nella Regola 7-1-3-a-1, né qualunque giocatore può entrare in contatto con un avversario, oppure in qualunque altro modo interferire con lui. Un arbitro fischierà immediatamente (D.A. 7-1-5-I-III) [S7 e S18].
2. Nessun giocatore può entrare nella zona neutrale causando l'immediata reazione di un uomo di linea d'attacco o commettere qualsiasi altro fallo a palla morta. Un arbitro fischierà immediatamente (Regola 2-18-2 & 7-1-3-a-4-(c)-eccezione) (D.A. 7-1-3-VII e IX, 7-1-5-III) [S7 e S18].
3. Nessun giocatore della squadra in difesa potrà usare parole oppure segnali che sconcertino gli avversari quando si preparano a mettere la palla in gioco. Nessun giocatore può chiamare segnali difensivi che simulino il suono oppure la cadenza dei (oppure in altro modo interferiscano con) i segnali di partenza dell'attacco. Un arbitro fischierà immediatamente [S7 e S21].
4. Giocatori allineati in una posizione stazionaria entro una yard dalla linea di scrimmage non possono fare azioni veloci ed improvvise, che non facciano parte di un normale movimento di un difensore, nel chiaro tentativo di portare al fallo un giocatore dell'attacco (falsa partenza). Un arbitro fischierà immediatamente [S7 e S21].

**PENALITA' - fallo a palla morta; 5 yards dal punto successivo [S7, S18 o S21].**

b. Quando lo snap parte:

1. Nessun giocatore può essere dentro o oltre la zona neutrale al momento dello snap.
2. Tutti i giocatori devono essere in campo.

**PENALITA' - fallo a palla viva; 5 yards dal punto precedente [S18].**

### **Consegnare la palla in avanti**

ART. 6. Nessun giocatore può consegnare la palla in avanti, eccetto durante uno scrimmage down come di seguito specificato:

- a. un giocatore della Squadra A che si trova dietro la sua linea di scrimmage può consegnare la palla in avanti ad un compagno di squadra del backfield che si trova anche lui dietro la linea;
- b. un giocatore della Squadra A che è dietro la sua linea di scrimmage può consegnare la palla in avanti ad un suo compagno di squadra che si trovava sulla linea di scrimmage quando è stato effettuato lo snap, sempre che il compagno di Squadra A abbia lasciato la sua posizione sulla linea con un movimento di entrambi i piedi che lo abbia rivolto verso la sua linea di fondo, e che si trovi ad almeno due yards dietro la sua linea di scrimmage quando riceve la palla. (D.A. 7-1-6-I)

**PENALITA' - 5 yards dal punto del fallo; anche perdita di un down se commesso dalla Squadra A prima che il possesso di squadra cambi durante uno scrimmage down [S35 e S9].**

### **Palla libera intenzionale**

ART. 7. Un giocatore della Squadra A non può avanzare intenzionalmente una palla libera (finto fumble) che si trova nei pressi del giocatore che ha effettuato lo snap.

**PENALITA' - 5 yards dal punto precedente e perdita del down [S19 e S9]**

## **SEZIONE 2. Lancio all'indietro e fumble**

### **A palla viva**

ART. 1. Un portatore di palla può consegnare oppure lanciare la palla all'indietro in qualunque momento, sempre che non lanci la palla intenzionalmente fuori campo per conservare il tempo.

**PENALITA' - 5 yards 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 e S9]**

### **Presa oppure recuperata**

ART. 2. a. Un lancio all'indietro o un fumble possono essere presi oppure recuperati da uno qualunque dei giocatori in campo. La palla continua ad essere in gioco. (D.A. 7-2-2-I e II, 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 preso al volo o recuperato da un giocatore della Squadra A, che non sia quello che ha commesso il fallo, la palla è morta e verrà riportata nel punto del fumble. Se la presa al volo o il recupero della palla avvengono oltre il punto del fumble, la palla viene riportata nel punto del fumble. Se la presa al volo o il recupero avvengono dietro il punto del fumble la palla rimane nel punto della presa al volo o del recupero.

- b. Quando un lancio all'indietro o un fumble vengono presi oppure recuperati simultaneamente da giocatori avversari, la palla muore ed appartiene alla squadra che ne ha avuto per ultima il possesso. (Eccezioni: Regole 7-2-2-a-Eccezioni).

### **Dopo che la palla è messa in gioco con uno snap**

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

**PENALITA'**- Fallo a palla viva. 5 yards dal punto precedente [S19].

### **Fuori campo**

ART. 4. a. *Lancio all'indietro*: Quando un lancio all'indietro esce fuori campo tra le linee di goal, la palla appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio nel punto di uscita dal campo

b. *Fumble*; Quando un fumble esce fuori dal campo fra le goal lines:

1. In avanti rispetto al punto del fumble, la palla appartiene alla squadra che ha commesso il fumble nel punto del fumble (Regola 3-3-2-e-2)
2. Indietro rispetto al punto del fumble, la palla appartiene alla squadra che ha commesso il fumble nel punto di uscita della palla.

c. Quando un fumble o un lancio all'indietro vano fuori dal campo dietro o oltre la goal line, sarà una safety o un touchback a seconda dell'impeto e della responsabilità. (Regole: 8-5-1, 8-6-1, 8-7). (D.A. 7-2-4-I, 8-6-1-I, 8-7-2-VIII e IX)

### **Fermo in campo**

ART. 5. Quando in un lancio all'indietro oppure in un fumble la palla si ferma in campo e nessun giocatore tenta di impossessarsene, la palla viene dichiarata morta e appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio oppure ha commesso il fumble nel punto di palla morta.

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

### **Lancio legale in avanti**

ART. 1. La Squadra A può effettuare un lancio in avanti durante ogni scrimmage down e prima che cambi il possesso di squadra, sempre che il lancio venga effettuato da un punto sulla oppure dietro la zona neutrale.

### **Lancio illegale in avanti**

ART. 2. Un lancio in avanti è illegale se:

- a. Effettuato da un giocatore della Squadra A che è oltre la zona neutrale [S35 e S9];
  - b. Effettuato da un giocatore della Squadra B, oppure se effettuato da un giocatore della Squadra A dopo che il possesso di squadra è cambiato durante il down [S35];
  - c. E' il secondo lancio in avanti della Squadra A durante lo stesso down [S35 e S9];
  - d. Per conservare il tempo, il lancio non è effettuato immediatamente dopo che la palla è stata controllata dopo lo snap, o è stato effettuato dopo che la palla ha toccato il terreno. Se, per conservare il tempo, il lancio è effettuato dove nessun giocatore eleggibile della Squadra A ha una ragionevole opportunità di prenderlo [S35 e S9]; (D.A. 7-3-2-II e VIII)
  - e. Effettuato dalla o dietro la zona neutrale dopo che un portatore di palla ha attraversato la zona neutrale in possesso della palla [S35 e S9];
- PENALITA'** - 5 yards 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, 7-3-2-2) [S35 e S9];
- f. Per non perdere yards è lanciato dove nessun giocatore eleggibile della Squadra A ha una ragionevole opportunità di prenderlo. Quando si è in dubbio, il giocatore della Squadra A ha una ragionevole opportunità di prendere il lancio (D.A. 7-3-2-I) [S36 e S9].

*Eccezioni:*

1. Non è fallo quando il lanciatore, che si trova, o si è trovato all'esterno del tackle box, lancia la palla in modo tale che attraversi o atterri oltre la neutral zone o la neutral zone estesa (Regola 2-19-3) (D.A. 7-3-2-IX)

**PENALITA'** - Perdita del down sul punto del fallo [S36 e S9].

### **Eleggibilità a toccare un lancio legale**

ART. 3. Le regole sull'eleggibilità si applicano durante un down in cui viene effettuato un lancio legale in avanti. Tutti i giocatori della Squadra B sono eleggibili a toccare oppure prendere un lancio. Quando viene effettuato lo snap, i seguenti giocatori della Squadra A sono eleggibili:

- a. Ogni giocatore che si trovi in una posizione all'estremità della sua linea di scrimmage e che indossi un numero diverso da quelli compresi tra il 50 e il 79; (D.A. 7-3-3-I)
- b. Ogni giocatore che si trovi legalmente posizionato come un back che indossi un numero diverso da quelli compresi tra il 50 e il 79;
- c. Un giocatore che indossi un numero diverso da quelli compresi tra il 50 e il 79, in posizione per ricevere uno snap diretto tra le gambe di colui che effettua lo snap.

### **Eleggibilità persa uscendo fuori campo**

ART. 4. Nessun ricevitore eleggibile dell'attacco che va fuori campo durante un down potrà toccare un lancio legale in avanti nel campo di gioco oppure nella end zone oppure quando lui stesso è in volo sino a quando la palla non sia stata toccata da un avversario o da un arbitro. (D.A. 7-3-4-1-III)

**Eccezione:** questo non si applica ad un giocatore d'attacco eleggibile che tenta di ritornare in campo immediatamente dopo essere stato bloccato fuori campo da un avversario. (D.A. 7-3-4-IV)

**PENALITA' - Perdita del down dal punto precedente [S16 e S9].**

### **Eleggibilità guadagnata o riguadagnata**

ART. 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)

### **Lancio completo**

ART. 6. Qualunque lancio in avanti è completato quando viene preso da un giocatore della squadra che ha effettuato il lancio che si trova in campo, e la palla continua ad essere in gioco a meno che sia stato completato nella end zone avversaria, oppure il lancio sia stato preso simultaneamente da giocatori avversari. Se un lancio in avanti è preso simultaneamente da giocatori avversari in campo, la palla muore e appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio (Regola 2-2-7). (D.A. 2-2-7-III, 7-3-6-I-IX)

### **Lancio incompleto**

ART. 7. a. Qualunque lancio in avanti è incompleto se la palla è fuori campo per regolamento 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 linea laterale 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. 2-2-7-III, 7-3-7-I)

- b. Quando un lancio legale in avanti è incompleto, la palla appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio al 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. (Eccezione: se la squadra che subisce il fallo declina la penalità per il lancio illegale dalla end zone, la palla sarà messa in gioco dal punto precedente). (D.A. 7-3-7-II-IV)

### **Contatto illegale e interferenza sul lancio**

ART. 8. a. Durante un down in cui un lancio legale in avanti supera la zona neutrale, il contatto illegale tra i giocatori della Squadra A e della Squadra B è proibito dal momento in cui viene effettuato lo snap sino a quando viene toccato da un qualunque giocatore o da un arbitro. (D.A. 7-3-8-I e III)

b. L'interferenza d'attacco sul lancio commessa da un giocatore della Squadra A oltre la zona neutrale durante un'azione di lancio legale in avanti, quando un lancio in avanti supera la zona neutrale, è il contatto che interferisce con un giocatore eleggibile della Squadra B. È responsabilità del giocatore dell'attacco di evitare gli avversari. Non è interferenza d'attacco sul lancio: (D.A. 7-3-8-VI, VII, XIII, XVIII, XIX)

1. Quando, dopo lo snap, un giocatore ineleggibile della Squadra A carica immediatamente e contatta un avversario in un punto a non più di 1 yard oltre la zona neutrale e non porta avanti il contatto a più di 3 yards oltre la zona neutrale;
  2. Quando due o più giocatori eleggibili stanno facendo un tentativo simultaneo e in buona fede per raggiungere, prendere oppure deviare il lancio. I giocatori eleggibili di entrambe le squadre hanno eguali diritti sulla palla; (D.A. 7-3-8-XII)
  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 prendibile.
- c. L'interferenza difensiva sul lancio è il contatto oltre la zona neutrale da parte di un giocatore della Squadra B, il cui intento di ostacolare un avversario eleggibile è ovvio, e che potrebbe togliere all'avversario stesso l'opportunità di ricevere un lancio in avanti prendibile. Quando è in dubbio, un lancio legale in avanti è prendibile. L'interferenza difensiva sul lancio avviene solo dopo che un lancio legale in avanti è effettuato. Non è interferenza difensiva sul lancio: (D.A. 7-3-8-I, IV, V, IX, XI, XIV, XV)

1. Quando dopo lo snap, giocatori avversari si “caricano” immediatamente e stabiliscono un contatto con l’avversario in un punto che è all’interno di 1 yard oltre la zona neutrale;
2. Quando due o più giocatori eleggibili stanno facendo un tentativo simultaneo e in buona fede per raggiungere, prendere oppure deviare il lancio; i giocatori eleggibili di entrambe le squadre hanno eguali diritti sulla palla; (D.A. 7-3-8-XII)
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-XIII)
4. Quando un potenziale kicker della Squadra A, da una formazione di scrimmage kick, simula uno scrimmage kick lanciando la palla in alto e profonda, ed avviene un contatto con un giocatore della Squadra B.

**PENALITA’ - Interferenza sul lancio della Squadra A: 15 yards dal punto precedente [S33].**

**Interferenza sul lancio della Squadra B: palla alla Squadra A nel punto di fallo, primo down, se il fallo avviene a meno di 15 yards oltre il punto precedente, se il fallo avviene 15 o più yards oltre il punto precedente, palla alla Squadra A, primo down, 15 yards dal punto precedente.**

**Quando la palla è snappata sulla o entro la linea delle 17 yards e fuori dalle linee delle 2 yards della Squadra B e il punto del fallo è sulle o dentro la linea delle 2 yards, la penalità lascerà la palla sulla linea delle 2 yards, primo down. (D.A. 7-3-8-XVII)**

**Nessuna penalità applicata al di fuori della linea delle 2 yards può mettere la palla all’interno della linea delle 2 yards. (Eccezione: Regola 10-2-5-b).**

**Se il punto precedente era sopra oppure all’interno la linea delle 2 yards, primo down a metà distanza tra il punto precedente e la goal line (Regola 10-2-6-Eccezione).**

### **Interferenza di contatto**

ART. 9. a. Sia la Squadra A che la Squadra B può interferire legalmente con gli avversari dietro la zona neutrale.

- b. I giocatori di entrambe le squadre possono legalmente interferire, oltre la zona neutrale, dopo che il lancio è stato toccato. (D.A. 7-3-9-II)
- c. I giocatori della difesa possono legalmente entrare in contatto con gli avversari che hanno superato la zona neutrale se gli avversari non sono in posizione per ricevere un lancio in avanti prendibile.
  1. Quelle infrazioni che avvengono durante un down in cui un lancio in avanti supera la zona neutrale sono infrazioni di interferenza sul lancio solo se il ricevitore ha l’opportunità di ricevere un lancio in avanti prendibile.
  2. Quelle infrazioni che avvengono durante un down in cui un lancio in avanti non supera la zona neutrale sono infrazioni alla Regola 9-3-4 e sono penalizzate dal punto precedente.
- d. Le regole relative all’interferenza sul lancio si applicano solo durante un down in cui un lancio legale in avanti supera la zona neutrale (Regole 2-19-3, 7-3-8-a & c). (D.A. 10-2-2-XXV)
- e. Il contatto da parte della Squadra B con un ricevitore eleggibile che implica un fallo personale e che interferisce con la ricezione di un lancio prendibile, può essere penalizzato come interferenza sul lancio o come un fallo personale da 15 yards applicato dal punto precedente. La Regola 7-3-8 è specifica a proposito del contatto durante un lancio. Comunque, se l’interferenza implica un atto che normalmente comporterebbe una espulsione, il giocatore che ha commesso il fallo deve lasciare la gara.
- f. È necessario il contatto fisico per determinare l’interferenza.
- g. Ogni giocatore ha diritti territoriali e il contatto accidentale è regolato sotto la definizione “tentativo di raggiungere un lancio” della 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 oppure di entrambi i giocatori può essere individuato solo se è ovvio l’intento di ostacolare l’avversario. Si ha una interferenza sul lancio solo quando c’è un lancio in avanti prendibile. (D.A. 7-3-9-I)
- h. Le regole sull’interferenza sul lancio non si applicano dopo che il lancio è stato toccato ovunque in 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 l’interferenza sul lancio. (D.A. 7-3-9-II)
- 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 questo tocchi il lancio evidenzia il fatto che il placcatore ignora la palla ed è quindi illegale.
- k. Placcare oppure colpire un ricevitore quando un lancio in avanti è ovviamente troppo corto oppure troppo lungo, evidenzia il fatto che si ignora la palla ed è illegale. Questa non è interferenza sul lancio ma un violazione della Regola 9-1-2-f ed è penalizzata 15 yards dal punto precedente più un primo down I colpevoli di falli volontari saranno espulsi.

### **Ineleggibili a fondo campo**

ART. 10. Nessun ricevitore originariamente ineleggibile sarà oppure potrà essere stato, tre yards oltre la zona neutrale sino a quando viene effettuato un lancio legale in avanti che superi la zona neutrale.(D.A. 7-3-10-I e II)

**PENALITA' - 5 yards dal punto precedente [S37].**

### **Tocco illegale**

ART. 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.

**PENALITA' - 5 yards dal punto precedente [S16].**

# REGOLA 8

## Le segnature

### SEZIONE 1. Valore delle segnature

#### Segnature

ART. 1. Il punti relativi alle segnature saranno:

Touchdown	6 Punti
Field Goal	3 Punti
Safety (punti assegnati agli avversari)	2 Punti
Trasformazione che ha avuto successo:	
Touchdown	2 Punti
Field Goal oppure Safety	1 Punto

#### Gara persa per forfait

ART. 2. Il punteggio di una gara persa per forfait, o di una gara sospesa che in seguito risulti in una perdita, sarà: Squadra ritirata 0 - Squadra Avversaria 1. 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 & b, 9-2-3-a & b).

### SEZIONE 2. Touchdown

#### Come viene segnato

ART. 1. Un touchdown sarà segnato quando:

- Un portatore di palla avanzando dal campo di gioco, è legalmente in possesso di un palla viva quando questa attraversa il piano della goal line avversaria. (Eccezione: 4-2-4-e); (D.A. 2-23-1-I; 8-2-1-I-IV)
- Un giocatore prende al volo un lancio legale in avanti nella end zone avversaria; (D.A. 5-1-3-I e II)
- Un fumble oppure un lancio all'indietro è recuperato, preso al volo, intercettato, oppure assegnato nella end zone avversaria. (Eccezioni: 7-2-2-a-Eccezione-2, 7-2-2-b-Eccezione-2, 8-3-2-d-5); (D.A. 7-2-4-I)
- Un free kick o uno scrimmage kick sono legalmente presi al volo oppure recuperati nella end zone avversaria; (D.A. 6-3-9-VI)
- Il Referee assegna un touchdown in base a quanto previsto dalla Regola 9-1-5-Penalità e Regola 9-2-3-Penalità.

### SEZIONE 3. Try

#### Come viene segnata

ART. 1. Il punto oppure i punti saranno segnati secondo il valore previsto dalla Regola 8-1-1 se la trasformazione risulta in quello che sarebbe un touchdown, una safety (eccezione: 8-3-4-a) oppure un field goal secondo le regole che governano il gioco nelle altre occasioni. (D.A. 8-3-1-I-III; 8-3-2-I-III, V e VIII,; 10-1-7-XII-XXI)

#### Opportunità per segnare

ART. 2. Una trasformazione è un'opportunità per una delle squadre di segnare uno o due punti mentre il cronometro di gara è fermo, ed è anche un intervallo speciale in una gara che, solo per gli scopi dell'applicazione delle penalità, include sia un down che il periodo di "pronti al gioco" che lo precede.

- La palla sarà messa in gioco dalla squadra che ha segnato un touchdown da 6 punti. Se un touchdown viene segnato durante un down in cui scade il tempo nel quarto periodo, la trasformazione non sarà giocata a meno che il punto (i) potrebbero cambiare il vincitore della gara.
- La trasformazione, che è uno scrimmage down, inizia quando la palla è pronta al gioco.
- Lo snap sarà effettuato in mezzo alle hash marks sopra la linea delle 3 yards avversarie o da qualsiasi altro punto su o fra le hash marks sulla o dietro la linea delle 3 yards avversarie, se la posizione della palla è stata scelta dalla squadra designata a mettere la palla in gioco, prima del pronti al gioco. La palla può essere riposizionata a seguito di un timeout caricato ad una delle due squadre a meno che sia preceduto da un fallo della Squadra A oppure da penalità che si annullano tra loro (Regole 8-3-3-a, 8-3-3-c-1).
- La trasformazione termina quando:
  - Una delle due squadre segna;
  - La palla è morta secondo le regole; (D.A. 8-3-2-IV e VI)
  - Una penalità accettata risulta in una segnatura;
  - 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 presa al volo o recuperata da un qualunque altro giocatore della Squadra A, che non sia quello che ha commesso il fumble. Non si ha una segnatura della Squadra A. (D.A. 8-3-2-IX-XI)

### **Falli durante una try prima del possesso della squadra b**

ART. 3. a. *Falli che si annullano tra loro.* Se entrambe le squadre commettono fallo durante il down e la Squadra B commette fallo prima del cambio di possesso, i falli si annullano ed il down viene rigiocato, anche se avvengono altri falli dopo il cambio di possesso. Qualsiasi ripetizione dopo falli che si annullano tra loro deve essere effettuata dal punto precedente. (D.A. 8-3-3-II & D.A. 10-1-7-XVI)

b. *Falli della Squadra B durante una trasformazione.*

1. La Squadra A deve avere la scelta tra rinunciare alla segnatura e ripetere la trasformazione dopo l'applicazione della penalità, oppure declinare la/e penalità ed accettare la segnatura. La Squadra A può accettare la segnatura per la penalità di falli personali applicata al kickoff successivo oppure dal punto successivo durante i tempi supplementari. (D.A. 3-2-3-VII; 8-3-2-II; 8-3-3-I; 10-1-7-XIV, XV e XVII)
2. Una ripetizione dopo un penalità contro la Squadra B può essere effettuata da qualunque punto su o tra le linee degli hash marks, su o dietro la linea della yard dove la penalità lascia la palla.

c. *Falli della Squadra A su una trasformazione.*

1. Dopo un fallo della Squadra A durante una trasformazione realizzata, la palla sarà messa in gioco nel punto dove la penalità la lascia. (D.A. 8-3-3-I e III)
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 yards di penalità al kickoff successivo.
3. Se prima di un cambio di possesso la Squadra A commette un fallo prima di un possesso della Squadra B e non c'è alcun altro cambio di possesso di squadra durante il down, la penalità viene declinata o diventa un fallo che si annulla.

d. *Applicazione di falli a palla morta.*

1. Penalità per falli commessi dopo che la palla è ready to play e prima dello snap sono penalizzati prima dello snap successivo.
2. Penalità per falli a palla viva trattati come falli a palla morta commessi durante un down in cui viene giocata una trasformazione, sono penalizzati al kickoff successivo o al punto successivo nei tempi supplementari. Se la try viene ripetuta, queste penalità sono applicate alla ripetizione della try. (D.A. 3-2-3-VIII)

e. *“Roughing” oppure “running into” al kicker oppure all’holder:* “Carica su” oppure “correre addosso” al kicker oppure all’holder è un fallo a palla viva.

f. *Interferenza sulla presa al volo del calcio.* La penalità per un’interferenza sulla ricezione del calcio viene declinata per regolamento. Ogni segnatura della Squadra A viene cancellata.

### **Falli durante una try dopo un cambio di possesso**

ART. 4. a. Penalità che riguardano la distanza contro una delle due squadre sono declinate per regolamento (Eccezione: penalità per falli pericolosi, falli a palla morta e falli a palla viva trattati come falli a palla morta sono applicati al kickoff successivo o al punto successivo durante un tempo supplementare). (D.A. 8-3-4-I & II).

b. Una segnatura da parte di una squadra che ha commesso un fallo durante il down, viene cancellata.

c. Se entrambe le squadre commettono fallo nel down e la Squadra B non ha commesso fallo prima del cambio di possesso, i falli si annullano, il down non viene rigiocato e la try è finita.

### **Falli dopo una try**

ART. 5. Penalità per falli che avvengono dopo la try sono applicati al kickoff successivo o dal punto successivo in un tempo supplementare. Mentre, se la try viene ripetuta, queste penalità sono applicate prima della ripetizione della try. (Regola 10-1-6). (D.A. 10-1-7-VII, XIX & XX)

### **Gioco successivo**

ART. 6. Dopo una trasformazione, la palla sarà messo in gioco con un kickoff o al 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**

ART. 1. a. Un field goal sarà segnato per la squadra che calcia se un drop kick oppure un place kick passa sopra la traversa tra i pali verticali della porta della squadra in ricezione, prima che tocchi un giocatore della squadra che calcia 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 morto oltre la linea di fondo, oppure è spinto indietro ma non ripassa sopra la traversa e diventa palla morta in qualunque punto, segnerà un field goal. La traversa e pali verticali sono considerati come una linea, non un piano, nel determinare il massimo avanzamento della palla.

### **Gioco successivo**

ART. 2. a. Dopo la segnatura di un field goal, la palla sarà messa in gioco con un kickoff o dal punto successivo nei supplementari. La squadra che ha segnato il field goal calcerà il kickoff.

- b. Dopo un tentativo di field goal non realizzato che ha superato la zona neutrale, la palla verrà successivamente messa in gioco dalla squadra B. Se la palla non viene toccata dalla Squadra B dopo che ha attraversato la zona neutrale ed in seguito viene dichiarata morta oltre la zona neutrale, la squadra B effettuerà lo snap dal punto precedente, o verranno applicate le regole dei supplementari. Se il punto precedente si trovava tra la linea delle 20 yards della Squadra B e la goal line della stessa Squadra B, la palla sarà rimessa in gioco dalla linea delle 20 yards sopra o tra le hash marks con uno snap, o verranno applicate le regole dei supplementari. Lo snap avverrà al centro delle linee di inbound sulla linea delle 20 yards, a meno che una posizione diversa sulla o fra le hash marks venga scelta dalla Squadra B prima del segnale del ready to play. Dopo il segnale di ready to play, la palla può essere spostata dopo un timeout di una Squadra A meno che sia preceduto da un fallo della Squadra A o da penalità che si annullano fra loro. In caso contrario, si applicano tutte le regole relative agli scrimmage kick. (D.A. 6-3-4-III; 8-4-2-I-X; 10-2-3-V)

## **SEZIONE 5. Safety**

### **Come viene segnata**

ART. 1. Si ha una safety quando:

- a. La palla muore fuori campo dietro una goal line, eccetto che per un lancio in avanti incompleto, oppure muore in possesso di un giocatore dentro, sopra, oppure dietro la propria goal line, o muore per regolamento, e la squadra che difende è responsabile del fatto che la palla si trovi lì. Quando è in dubbio è un touchback, e non una safety; (D.A. 6-3-1-IV & V; 7-2-4-I; 8-5-1-I-III, VIII & XI; 8-7-2-V; 9-4-1-IX)
- b. Una penalità accettata per un fallo lascia la palla sopra oppure dietro la goal line della squadra che ha commesso il fallo. (Eccezione: Regole 3-1-3-g-3 & 8-3-4-a). (D.A. 8-5-1-IV; 10-2-2-XIII e XIV)

#### *Eccezioni:*

1. Quando un giocatore della Squadra B intercetta un lancio in avanti, un fumble, un lancio all'indietro oppure prende uno scrimmage kick o free kick tra la sua linea delle 5 yards e la goal line e la sua inerzia originale lo porta dentro l'end zone, dove la palla muore in possesso della sua squadra, la palla appartiene alla Squadra B nel punto dove il lancio o il fumble era stato intercettato oppure il calcio preso al volo; (D.A. 8-5-1-V-VII)
2. Quando un giocatore della Squadra B recupera un fumble, un lancio all'indietro, uno scrimmage kick o free kick tra la sua linea delle 5 yards e la goal line e la sua inerzia originale lo porta dentro l'end zone, dove la palla muore in possesso della sua squadra, la palla appartiene alla Squadra B nel punto dove il fumble, il lancio all'indietro o il calcio era stato recuperato; (D.A. 8-5-1-V)
3. Quando, a seguito di un cambio di possesso di squadra, un giocatore della Squadra A intercetta un lancio illegale in avanti, o intercetta o recupera un fumble o un lancio all'indietro, tra la linea delle 5 yards della Squadra A e la goal line e l'impeto originale del portatore di palla lo porta nella end zone, dove la palla viene dichiarata morta in possesso della sua squadra, la palla appartiene alla Squadra A sul punto in cui il lancio illegale in avanti, il fumble o il lancio all'indietro era stato intercettato o recuperato.

### **Calcio dopo la safety**

ART. 2. Quando viene realizzata una safety, la palla appartiene alla squadra che difende sulla propria linea delle 20 yards, e quella squadra metterà la palla in gioco sopra o tra le linee degli hash marks con un free kick che può essere un punt, un drop kick oppure un place kick. (Eccezione: Regole dei supplementari).

## **SEZIONE 6. Touchback**

### **Quando viene dichiarato**

ART. 1. Si ha un touchback quando:

- a. La palla muore fuori campo dietro una goal line, eccetto che per un lancio in avanti incompleto, oppure muore in possesso di un giocatore dentro, sopra, oppure dietro la propria goal line, e la squadra che attacca è responsabile del fatto che la palla si trovi lì. (D.A. 6-3-6-IV; 7-2-4-I; 8-6-1-I e II; 10-2-2-XXXIX) (7-2-4-a & b)
- 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: 8-4-2-b); (D.A. 6-3-4-IV)
- c. Una violazione della squadra che calcia viene commessa nella end zone della squadra in ricezione.

### **Snap dopo un touchback**

ART. 2. Dopo che viene dichiarato un touchback, la palla appartiene alla squadra che difende sulla propria linea delle 20 yards, e quella squadra metterà la palla in gioco sopra o tra le hash marks con uno snap. (Eccezione: regole dei supplementari). Lo snap sarà in mezzo alle hash marks sulla linea delle 20 yards, a meno che una posizione differente sopra o tra gli hash marks sia stata richiesta dalla squadra designata a mettere in gioco la palla prima del ready to play. Dopo il segnale di ready to play, la palla può essere riposizionata dopo un timeout di squadra, a meno che sia preceduto da un fallo della Squadra A o da penalità che si annullano tra loro.

## **SEZIONE 7. Responsabilità e impeto**

### **Responsabilità**

ART. 1. La squadra responsabile per il fatto che la palla esca fuori campo dietro una goal line oppure 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 gli impone una inerzia tale da portarla dentro, sopra oppure dietro la goal line, o è responsabile per una palla libera che si trovi dentro, sopra oppure dietro la goal line. (D.A. 6-3-4-I)

### **Inerzia iniziale**

ART. 2. a. L'impeto iniziale impartito da un giocatore che calcia, lancia, effettua uno snap oppure perde con un fumble il possesso della palla, sarà considerato responsabile per l'avanzamento 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-IV; 8-5-1-I, II, III, VIII, IX, XI; 8-7-2-I-IX)

b. L'impeto iniziale è considerato concluso e la responsabilità per l'avanzamento della palla è assegnata ad 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. (Eccezione: l'impeto iniziale non viene cambiato quando una palla libera è battuta oppure calciata nella end zone); (D.A. 8-7-2-V)

2. Se la palla si ferma e il giocatore gli impartisce un nuovo impeto con qualunque tipo di contatto con esso.

*Eccezioni:*

1. Regole 6-1-4-a, 6-3-4-a; (D.A. 6-3-4-I-IV)

2. L'inerzia originale non cambia quando una palla ferma nella end zone si muove perché viene toccata da un giocatore o da un arbitro.

c. Una palla libera mantiene il suo stato originario quando c'è un nuovo impeto.

# REGOLA 9

## Comportamento dei giocatori e delle persone soggette al regolamento

### SEZIONE 1. Falli di contatto e interferenza

#### Falli pericolosi

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

#### Persone soggette alle restrizioni del regolamento

ART. 2. Nessuna persona soggetta alle regole potrà commettere un fallo personale prima della gara, durante la gara oppure tra i periodi. Ogni atto proibito da ciò che segue oppure qualunque altro atto di rudezza non necessaria è un fallo personale.

- Nessuna persona soggetta alle regole potrà colpire un avversario con il ginocchio; colpire il casco di un avversario (inclusa la mascherina), il collo oppure la faccia ovvero qualunque altra parte del corpo con un avambraccio esteso, il gomito, le mani giunte, il palmo, il pugno, il polso oppure il dorso oppure il taglio di una mano aperta, oppure ingannare un avversario. (D.A. 9-1-2-I e II)
- Nessuna persona soggetta alle regole potrà colpire un avversario con il piede ovvero con qualunque parte della gamba al di sotto del ginocchio.
- Non ci potranno essere sgambetti. (Eccezione: contro il portatore di palla non e' fallo).
- Non ci potranno essere clipping.

#### Eccezioni:

- Giocatori dell'attacco che sono sulla linea di scrimmage al momento dello snap dentro la blocking zone (Regola 2-3-6), possono legalmente commettere clipping nella blocking zone, ma sono soggetti alle seguenti restrizioni:
    - Un giocatore nell'area rettangolare non può bloccare un avversario con la forza del contatto iniziale da dietro e all'altezza del o sotto il ginocchio. (Eccezione: contro il portatore di palla).
    - Un giocatore sulla linea di scrimmage all'interno dell'area rettangolare non può lasciare quella zona e poi ritornarvi e commettere clipping legalmente.
    - La blocking zone esiste sino a quando la palla viene toccata al di fuori della zona oppure la palla stessa si trovi all'esterno della zona dopo un fumble, un lancio all'indietro oppure un muff avvenuti all'interno della zona stessa;
  - Quando un giocatore volta la schiena ad un potenziale bloccatore che si accinge al blocco per intento e direzione oppure movimento;
  - Quando un giocatore cerca di raggiungere il portatore di palla oppure tenta legalmente di recuperare oppure prendere un fumble, un muff, un lancio all'indietro, un calcio oppure un lancio in avanti toccato, può spingere un avversario sotto la cintura o alle natiche (Regola 9-3-3-c eccezione 3); (D.A. 6-3-1-III)
  - Quando un giocatore eleggibile, dietro la zona neutrale, spinge un avversario sotto la cintura o alle natiche per prendere un lancio in avanti (Regola 9-3-3-c eccezione 5).
- e. Bloccare sotto la cintura è permesso eccetto come di seguito: (D.A. 9-1-2-III-IX)
- Gli uomini di linea d'attacco che allo snap sono posizionati a più di sette yards dallo snapper non possono bloccare sotto la cintura in direzione della posizione originale della palla su o dietro la zona neutrale ed entro 10 yards oltre la zona neutrale;
  - I backs posizionati allo snap con il tronco del corpo completamente all'esterno del tackle box, o in motion allo snap, non possono bloccare sotto la cintura in direzione della posizione originale della palla sulla o dietro la zona neutrale ed entro 10 yards oltre la zona neutrale. Il tronco del corpo non include braccia o gambe estese lateralmente; (D.A. 9-1-2-XXI)
  - Durante uno scrimmage down, i giocatori della difesa non possono bloccare sotto la cintura un ricevitore eleggibile della Squadra A in un punto oltre la zona neutrale, a meno che cerchino di raggiungere la palla oppure il portatore di palla. Un ricevitore della Squadra A resta eleggibile sino a quando un lancio legale in avanti è ancora possibile secondo le regole;
  - Durante un down in cui si calcia uno scrimmage kick da una formazione di scrimmage kick oppure un free kick, tutti i giocatori non possono bloccare sotto la cintura, eccetto che contro il portatore di palla;
  - Dopo qualunque cambio di possesso di squadra tutti i giocatori non possono bloccare sotto la cintura, eccetto che contro il portatore di palla;

6. Un giocatore della Squadra A dietro la zona neutrale e in posizione per ricevere un lancio all'indietro non potrà essere bloccato sotto la cintura o altrimenti caricato con un fallo personale.
- f. Nessun giocatore potrà placcare oppure correre contro un ricevitore quando un lancio in avanti verso il ricevitore stesso è ovviamente non prendibile. Questo è un fallo personale e non una interferenza sul lancio.
- g. Non ci potranno essere piling on, "lasciarsi cadere su", oppure "gettarsi a corpo morto contro" un avversario dopo che la palla è morta. (D.A. 9-1-2-X)
- h. Nessun avversario potrà placcare oppure bloccare il portatore di palla quando questi è chiaramente fuori campo, oppure gettarlo a terra dopo che la palla è morta.
- i. Non ci sarà "hurdling". (Eccezione: il portatore di palla può saltare a gambe tese un avversario).
- j. Nessun giocatore potrà colpire oppure gettarsi contro un avversario ovviamente "disinteressato" al gioco sia prima che dopo che la palla è morta. (D.A. 9-1-2-XIV)
- k. Nessun giocatore potrà "contattare" in modo continuativo il casco (inclusa la maschera) di un avversario con le proprie mani o braccia. (Eccezione: da parte del o contro il portatore di palla).
- l. Nessun giocatore difensivo potrà colpire colui che effettua il lancio oppure gettarlo a terra quando è ovvio che la palla è stata lanciata. Questo è carica su colui che effettua il lancio. La penalità viene aggiunta alla fine dell'ultima corsa, quando questa termina oltre la zona neutrale e non c'è un cambio di possesso di squadra durante il down. (Eccezione: un giocatore della difesa che viene bloccato da uno o più giocatori della Squadra A con una forza tale da non dargli la possibilità di evitare il contatto con il lanciatore. Comunque, tutto ciò non esenta il difensore dalla responsabilità di commettere falli personali come descritti nella Regola 9-1-2-a). (D.A. 2-30-4-I & II; 9-1-2-IX, XXII & XXIII; D.A. 10-2-1-I, & II, 10-2-2-XXIII)
- m. Non ci potranno essere chop blocks. (D.A. 2-3-3-III, & IV, 9-1-2-XXVI)
- n. Nessun giocatore della difesa, nel tentativo di guadagnare vantaggio, può camminare, saltare o stare su un avversario (Regola 9-3-5-b). Nessun giocatore della difesa che corre in avanti da oltre la zona neutrale e salta da oltre la zona neutrale nell'ovvio tentativo di bloccare un field goal o una trasformazione, può atterrare su qualsiasi giocatore(i). Non è fallo se il giocatore che salta era originariamente allineato in posizione stazionaria entro una yard dalla linea di scrimmage quando la palla è stata snappata
- o. Quando una squadra è in formazione di scrimmage kick, un difensore non può entrare in contatto con lo snapper prima che sia passato un secondo dopo lo snap. (D.A. 9-1-2-XVIII & XX)
- p. A tutti i giocatori è vietato di aggrapparsi all'interno del collare del paraspalle o della maglietta, o lateralmente all'interno del collare del paraspalle o della maglietta, ed immediatamente spingere a terra il runner. Questo non si applica al runner, incluso un potenziale lanciatore, che è dentro il tackle box (Regola 2-34).
- q. Nessun giocatore può torcere, girare o spingere la maschera, la mentoniera o qualsiasi altra apertura del casco di un avversario. Non è fallo se la maschera, la mentoniera o l'apertura del casco non viene torta, girata o spinta. Quando in dubbio è fallo (D.A. 9-1-2-XII).

**PENALITA' - 15 yards. Per falli a palla morta 15 yards dal punto successivo. Primo down automatico per falli della Squadra B se il primo down non è in conflitto con altre regole. (Eccezione: penalità per falli personali della squadra A dietro la zona neutrale sono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della Squadra A). [S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41 oppure S46]. Giocatori colpevoli di falli pericolosi saranno espulsi [S47]. Per falli della Squadra A durante un free kick o scrimmage kick (i field goal sono esclusi): l'applicazione può essere dal punto precedente oppure dal punto di palla morta successiva in cui la palla appartiene alla Squadra B (Regole 6-1-8 & 6-3-13).**

### **Iniziare il contatto/mirare un avversario**

ART. 3. a. Nessun giocatore può iniziare un contatto e mirare un avversario con la parte alta del suo casco. Quando in dubbio è fallo.

b. Nessun giocatore può iniziare un contatto e mirare un giocatore indifeso sopra le spalle. Quando in dubbio è fallo. (Fare riferimento ai Punti Enfatizzati nella prefazione per la descrizione di "Giocatore Indifeso").

**PENALITA' (a-b) - Fallo personale 15 yards. Per falli a palla morta 15 yards dal punto successivo. Inoltre c'è un primo down automatico per i falli della Squadra B se non in contrasto con altre regole. (Eccezione: falli personali della squadra in attacco dietro la zona neutrale sono applicati dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della Squadra A). [S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41 oppure S46]. Giocatori colpevoli di falli pericolosi saranno espulsi [S47].**

**Per falli della Squadra A durante un free kick o scrimmage kick (i field goal sono esclusi): l'applicazione può essere dal punto precedente oppure dal punto di palla morta successiva in cui la palla appartiene alla Squadra B (Regole 6-1-8 e 6-3-13).**

*Nota: vedere la Regola 9-6 per la procedura di conference review obbligatoria (NdT. Non valida in Italia)*

### **Caricare (roughing) o correre (running) contro il kicker e/o l'holder**

ART. 4. a. Quando è ovvio che sarà effettuato uno scrimmage kick, nessun avversario potrà caricare o correre addosso al kicker oppure all'holder di un place kick. (D.A. 5-2-2-I; 9-1-4-I, III e VI)

1. Caricare è un fallo personale che mette in pericolo il kicker oppure l'holder.
2. Correre contro il kicker oppure l'holder è un fallo che si verifica quando il kicker oppure l'holder sono fisicamente spostati dalla loro posizione, ma non sono caricati. (D.A. 9-1-4-II)
3. Il contatto accidentale con un kicker oppure un holder non è un fallo.
4. Il kicker e l'holder devono essere protetti dalla possibilità di infortunio, ma il contatto che accade quando, oppure dopo che, uno scrimmage kick è stato toccato non è caricare o correre addosso al kicker e/o l'holder.
5. La protezione del kicker secondo questa regola termina:
  - a. Quando ha avuto un tempo ragionevole per riguadagnare l'equilibrio. (D.A. 9-1-4-IV)
  - b. Quando porta la palla fuori dal tackle box (Regola 2-34) prima di calciarla.
6. Un difensore bloccato legalmente contro il kicker o l'holder da un componente della squadra che calcia non è esente dal fallo di caricare o correre contro il kicker e/o holder. Un difensore bloccato illegalmente contro il kicker o l'holder da un giocatore della squadra che ha calciato non è colpevole di aver caricato o corso contro il kicker o l'holder.
7. Quando un giocatore, che non sia quello che blocca lo scrimmage kick, corre addosso oppure carica il kicker oppure l'holder si ha un fallo.
8. Quando si è in dubbio se il fallo sia di "correre contro" oppure di "caricare", il fallo è "caricare".

**PENALITA' - 5 yards dal punto precedente per il correre contro [S30]. 15 yards dal punto precedente e primo down, se non in conflitto con altre regole, per il caricare [S30, S38]. I giocatori ritenuti colpevoli di un fallo pericoloso verranno espulsi [S47].**

- b. Un kicker oppure un holder che simulano di avere subito un fallo di correre contro oppure di caricare da parte di un difensore commettono un atto antisportivo. (D.A. 9-1-4-V)

**PENALITA' - 15 yards dal punto precedente [S27].**

- c. Il kicker di un free kick non può essere bloccato sino a quando è avanzato di almeno 5 yards oltre la sua linea di restrizione oppure la palla calciata tocca un giocatore, un arbitro oppure il terreno.

**PENALITA' - 15 yards dal punto precedente [S40].**

### **Interferenza illegale**

ART. 5. a. Nessun sostituto, allenatore, aiutante autorizzato o qualsiasi altra persona soggetta alle regole, eccetto giocatori o arbitri, può interferire in qualunque modo con la palla, o con un giocatore, quando la palla è in gioco.

**PENALITA' - 15 yards. Il Referee può applicare qualsiasi penalità consideri equa, incluso assegnare una segnatura [S27].**

- b. La partecipazione di 12 o più giocatori è una partecipazione illegale. (D.A. 9-1-5-I-VII)

**PENALITA' - 15 yards dal punto precedente [S28]. Per falli durante un gioco di scrimmage kick (tranne che in un gioco di field goal): 15 yards dal punto precedente o 15 yards dal punto successivo in cui la palla appartiene alla squadra B [S28].**

- c. Nessuna persona non soggetta alle regole può interferire in qualunque modo con la palla o un giocatore quando la palla è in gioco.

- d. Quando qualsiasi cosa, tranne le persone soggette e non soggette alle regole interferisce in qualunque modo con un giocatore oppure con la palla in gioco, si ha una interferenza illegale.

**PENALITA' - Il Referee può far rigiocare il down o prendere qualsiasi decisione ritenga equa, incluso assegnare una segnatura [S27].**

### **Interferenza con l'amministrazione della gara**

ART. 6. Mentre la palla è in gioco allenatori, sostituti e aiutanti autorizzati in panchina non possono trovarsi tra i linea laterale e la linea degli allenatori o nel terreno di gioco.

**PENALITA' - Amministrare come fallo a palla morta**

**Prima e seconda infrazione: delay of game per interferenza della panchina, cinque yards dal punto successivo [S21 e S29].**

**Terza e successiva infrazione: comportamento antisportivo per interferenza della panchina, 15 yards dal punto successivo [S27 e S29].**

## SEZIONE 2. Falli di condotta antisportiva

### Atti antisportivi

ART. 1. Non potranno essere commesse condotte antisportive oppure qualunque atto che interferisca con l'amministrazione ordinata della gara da parte di giocatori, sostituti, allenatori, aiutanti autorizzati oppure qualunque altra persona soggetta alle regole prima e durante la gara o fra i periodi.

a. Gli atti e le condotte specificatamente proibiti includono:

1. Nessun giocatore, sostituto, allenatore oppure altra persona soggetta alle regole potrà usare un linguaggio o gesti oltraggiosi, minacciosi od osceni oppure indulgere in qualunque condotta provocatoria nei confronti degli avversari o degli arbitri, ovvero lesiva per l'immagine della gara, incluso ma non limitato a:
  - (a) Puntare il/le dito/a, mano/i, braccio/a o la palla verso un avversario o imitare il taglio della gola;
  - (b) Schernire, esasperare o ridicolizzare verbalmente un avversario;
  - (c) Incitare un avversario o il pubblico in qualsiasi altro modo, come simulare lo sparo di una pistola o mettere una mano dietro l'orecchio per richiedere un riconoscimento;
  - (d) Qualsiasi atto ritardato, eccessivo, prolungato o coreografato, con il quale il/i giocatore/i tenti/no di attirare su di lui/loro l'attenzione;
  - (e) Il portatore di palla che altera vistosamente il passo quando si avvicina alla goal line avversaria senza essere ostacolato o si tuffa nella end zone senza essere contrastato;
  - (f) Togliersi il casco prima di trovarsi nella propria panchina. (Eccezione: timeout di squadra, per infortuni o media; sistemazione dell'equipaggiamento; tra i down, tra i periodi e durante una misurazione per un primo down);
  - (g) Darsi pugni sul petto o incrociare le braccia davanti al petto stando sopra un giocatore a terra;
  - (h) Andare verso le tribune per interagire col pubblico, o inchinarsi dopo un buon gioco.
2. Dopo una segnatura o qualunque altra azione il giocatore in possesso della palla deve immediatamente restituirla ad un arbitro oppure lasciarla a terra vicino al punto di palla morta. Questo proibisce:
  - (a) Calciare, lanciare, roteare o portare (incluso fuori dal terreno di gioco) la palla a qualunque distanza che richieda ad un arbitro di spostarsi per recuperarlo;
  - (b) Gettare a terra (spiking) la palla. [Eccezione: un lancio in avanti per conservare il tempo (7-3-2-d)];
  - (c) Lanciare la palla alta in aria;
  - (d) Qualunque altro atto antisportivo oppure azioni che ritardino lo svolgimento della gara.

**PENALITA' - Fallo a palla morta o fallo a palla viva trattato come fallo a palla morta. 15 yards [S7 e 27] dal punto successivo. Giocatori o sostituti colpevoli di un fallo volontario saranno espulsi [S47]. Se un giocatore o un componente della squadra in uniforme che venga identificato commette due falli di condotta antisportiva nella stessa gara verrà espulso.**

b. Altri atti proibiti sono:

1. Durante la gara allenatori, sostituti e aiutanti autorizzati in panchina non dovranno trovarsi nel campo di gioco oppure all'esterno delle linee delle 25 yards senza il permesso del Referee, a meno che stiano legalmente entrando oppure uscendo dal campo. (Eccezioni: Regole 1-2-4-g, 3-3-8-c).
2. Il personale della team area che è all'esterno della team area e che è stato coinvolto o ha impatto con giochi a palla viva sarà assoggettato alla penalità della Regola 9-2-4-a
3. Nessuna persona già espulsa potrà rientrare nel campo di gioco, comprese le end zone;
4. Nessuna persona, o mascotte, soggetta alle regole, eccetto giocatori, arbitri e sostituti eleggibili, entrerà nel campo di gioco oppure nelle end zones durante qualunque periodo 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;
5. Nessun sostituto(i) può entrare nel campo di gioco o nelle end zone per scopi diversi da quello di sostituire un giocatore(i) o supplire alla mancanza di un giocatore(i). Questo include "celebrazioni" dopo qualunque azione; (D.A. 9-2-1-I)
6. Persone soggette alle regole, incluse le bande musicali, non possono creare rumori che impediscano ad una squadra di sentire i propri segnali. (Regola 1-1-6).

**PENALITA' - Fallo a palla morta. 15 yards dal punto successivo [S7 e S27]. Chi commette un fallo volontario, sia esso giocatore o sostituto, sarà espulso [S47].**

### Tattiche scorrette

ART. 2. a. Nessun giocatore potrà nascondere la palla su o sotto la maglia o l'equipaggiamento, oppure sostituire la palla con qualunque altro oggetto.

- b. Nessun rimpiazzo 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. 9-2-2-I-VII)
- c. Nessun equipaggiamento può essere usato per confondere gli avversari (Regola 1-4-2-e).

**PENALITA' – Fallo a palla viva. 15 yards dal punto precedente [S27]. Chi commette un fallo volontario sarà espulso [S47].**

d. Nessun giocatore potrà giocare con tacchetti più lunghi di ½ pollice (Regola 1-4-5-e & f).

**PENALITA' - Espulsione per il resto della partita e per quella successiva [S27, S47]. Amministrare come un fallo a palla morta; la penalità viene applicata al punto successivo. I falli della Squadra B non comportano un primo down. Caricare un timeout di squadra. Violazione: Regole 3-3-6 e 3-4-2-b. [S23, S3 o S21]. Se l'espulsione avviene durante l'ultima partita della stagione, il giocatore sconterà la sospensione durante la prima partita della stagione successiva alla quale potrà partecipare.**

e. Il referee notificherà per iscritto al Giudice sportivo tutte le espulsioni per tacchetti illegali. L'ufficio del Giudice sportivo diventa responsabile per l'applicazione delle sanzioni.

### **Atti scorretti**

ART. 3. I seguenti sono atti scorretti:

a. Se una squadra rifiuta di giocare entro due minuti dopo che le è stato ordinato dal Referee.

b. Se una squadra commette ripetutamente falli che possono essere penalizzati solo con metà della distanza in direzione della propria goal line.

c. Se viene commesso durante la gara un atto ovviamente scorretto non specificatamente previsto dalle regole. (D.A. 4-2-1-II)

**PENALITA' - Il Referee può prendere qualsiasi decisione consideri equa, compresa assegnare una penalità, aggiudicare una segnatura oppure sospendere o dare persa la partita.**

### **Entrare in contatto con un arbitro**

ART. 4. Entrare intenzionalmente e fisicamente in contatto con un arbitro della gara da parte di una persona soggetta alle regole, durante la gara stessa, è un fallo.

**PENALITA' - Amministrare come un fallo a palla morta, 15 yards dal punto successivo ed espulsione [S7, S27 e S47].**

## **SEZIONE 3. Blocchi e uso delle mani e delle braccia**

### **Chi può bloccare**

ART. 1. I giocatori di entrambe le squadre possono bloccare gli avversari, a patto che non si tratti di una interferenza su lancio in avanti, interferenza con l'opportunità di ricevere un calcio oppure un fallo personale. (Eccezione: Regola 6-1-2-g, 6-5-4).

### **Interferire per aiutare il portatore di palla o colui che effettua il lancio**

ART. 2. a. Il portatore di palla oppure colui che effettua il lancio possono usare la mano o il braccio per tenere a distanza o spingere gli avversari.

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

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

**Penalità - 5 yards [S44].**

### **Uso delle mani o delle braccia da parte dell'attacco**

ART. 3. a. Un compagno di squadra del portatore di palla o di colui che effettua il lancio può legalmente bloccare con le sue spalle, le mani o la superficie esterna delle sue braccia, ovvero con qualunque altra parte del suo corpo secondo le seguenti prescrizioni:

1 - La/e mano/i sarà/anno:

(a) Avanzate rispetto ai gomiti;

(b) All'interno del tronco del corpo dell'avversario. (Eccezione: quando l'avversario gira la schiena al bloccatore); (D.A. 9-3-3-VI e VII)

(c) All'altezza, oppure sotto, la/e spalla/e del bloccatore e dell'avversario (Eccezione: quando l'avversario si abbassa sulle gambe, si piega, oppure blocca all'altezza delle gambe);

(d) Lontane l'una dall'altra e mai legate insieme;

2 - La/e mano/i sarà/saranno aperta/e e con il palmo rivolto al torace dell'avversario, oppure chiuse o a coppa, ma con i palmi non rivolti all'avversario. (D.A. 9-3-3-I, IV-VIII)

**PENALITA' - 10 yards. (Eccezione: le penalità per falli della squadra A dietro la zona neutrale vengono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della Squadra A) (S42).**

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

1 - La/e mano/i e il/le braccio/a non dovranno essere usati per afferrare, tirare oppure abbracciare in qualunque modo che possa illegalmente impedire, oppure ostruire, un avversario.

2 - La/e mano/i e il/le braccio/a non dovranno essere usati per uncinare, agganciare, prendere oppure illegalmente impedire movimenti od ostruire illegalmente un avversario. (D.A. 9-3-3-I)

**PENALITA' - 10 yards. (Eccezione: le penalità per falli della squadra A dietro la zona neutrale vengono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della Squadra A) [S42].**

c. È illegale bloccare sulla schiena. (D.A. 9-1-2-XVII; 9-3-3-VII; 9-3-4-III; 10-2-2-XXII)

*Eccezioni:*

1. I giocatori d'attacco che al momento dello snap si trovano sulla linea di scrimmage, all'interno della blocking zone (Regola 2-3-6), possono bloccare legalmente nella schiena all'interno della blocking zone, sono soggetti alle seguenti restrizioni:

(a) Un giocatore sulla linea di scrimmage all'interno di quest'area di blocco non può uscire da questa zona, ritornarvi e bloccare legalmente nella schiena.

(b) Quest'area di blocco esiste fino a che la palla viene toccata all'esterno di questa zona o la palla esce dalla zona dopo un fumble o un muff fatti all'interno della zona.

2. Quando un giocatore volta le spalle ad un potenziale bloccatore che si accinge al blocco per intento, direzione oppure movimento.

3. Quando un giocatore tenta di raggiungere un portatore di palla o tenta legalmente di recuperare o prendere un fumble, un muff, un lancio all'indietro, un calcio oppure un lancio in avanti già toccato, può spingere un avversario nella schiena sopra la cintura (Regola 9-1-2-d-eccezione 3). (D.A. 6-3-1-III)

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 zona neutrale spinge un avversario nella schiena sopra la cintura per andare a prendere un lancio in avanti (Regola 9-1-2-d-eccezione 4).

**PENALITA' - 10 yards. (Eccezione: le penalità per i falli della squadra A dietro la zona neutrale vengono applicati dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della Squadra A). [S43].**

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

1. Il/i pugno/i e il/le braccio/a non dovranno essere usate per sferrare un colpo (Regola 9-1-2-a);

2. Il contatto continuo con il casco di un avversario (inclusa la mascherina) con la/e mano/i e il/le braccio/a (Regola 9-1-2-k).

**PENALITA' - 15 yards. (Eccezione: le penalità per i falli della squadra A dietro la zona neutrale vengono applicati dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della Squadra A)[S38]. Espulsione per fallo pericoloso [S47].**

**Per falli da 15 yards della Squadra A durante un free kick o scrimmage kick: l'applicazione può essere dal punto precedente oppure dal punto di palla morta successiva in cui la palla appartiene alla Squadra B (i field goal sono esclusi).**

e. Un giocatore della squadra che calcia può:

1. Durante un'azione di scrimmage kick, usare la/e mano/i e/o il/le braccio/a per allontanare un avversario che tenta di bloccarlo quando si trova oltre la zona neutrale;

2. Durante un'azione di free kick, usare la/e mano/i e/o il/le braccio/a per allontanare un avversario che tenta di bloccarlo;

3. Durante un'azione di scrimmage kick o free kick, quando è eleggibile a toccare la palla, usare legalmente la/e mano/i o/e il/le braccio/a per spingere un avversario nel tentativo di raggiungere una palla libera.

f. Un giocatore eleggibile della squadra che effettua il lancio può legalmente usare la/e mano/i e/o il/le braccio/a 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, 7-3-11).

### **Uso delle mani o delle braccia da parte della difesa**

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

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

**PENALITA' - 10 yards [S42].**

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

**PENALITA' - 10 o 15 yards [S38, S42, S43 oppure S45].**

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

**PENALITA' - 10, o 15 yards [S38, S42, S43 oppure S45].**

e. Quando un lancio legale in avanti supera la zona neutrale durante un'azione di lancio in avanti e viene commesso un fallo di contatto, che non sia interferenza sul lancio, il punto di applicazione è il punto precedente. Questo include la regola 9-3-4-c.

**PENALITA' - 10 o 15 yards dal punto precedente, più primo down se il fallo accade contro un ricevitore eleggibile prima che il lancio sia toccato [S38, S42, S43 oppure S45].**

f. Un giocatore della difesa può legalmente usare la mano o il braccio per allontanare oppure bloccare un avversario nel tentativo di raggiungere una palla libera (Regole 9-1-2-d-eccezioni 3 & 4, 9-3-3-c-eccezioni 3 & 5):

1. Durante un lancio all'indietro, fumble oppure calcio che sia eleggibile a toccare;

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

g. Un giocatore della difesa non può mantenere un contatto continuo con il casco di un avversario (inclusa la maschera) con la/e mano/i o il/le braccio/a (eccezione: contro il portatore di palla).

**PENALITA' - 15 yards e primo down per falli della Squadra B, se il primo down non è in conflitto con altre regole [S38].**

### **Restrizioni per i giocatori**

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

**PENALITA' - Fallo a palla morta. 15 yards dal punto successivo [S27].**

b. Nessun giocatore di difesa, nel tentativo di bloccare, battere oppure prendere, un calcio può:

1. Camminare, saltare o stare su un compagno di squadra (Regola 9-1-2-n);

2. Mettere la/e mano/i su un compagno di squadra per ottenere una leva per sollevarsi ulteriormente;

3. Essere sollevato, portato in alto, spinto in alto o spinto da un compagno di squadra.

**PENALITA' - 15 yards dal punto precedente [S27].**

### **Quando la palla e' libera**

ART. 6. Quando la palla è libera, nessun giocatore può trattenere un avversario, bloccarlo illegalmente nella schiena, aggrapparsi alla maschera o a qualsiasi apertura del casco, usare illegalmente le mani oppure commettere un fallo personale. (D.A. 7-3-9-II)

**PENALITA' - 10 oppure 15 yards. (Eccezione: le penalità per falli della squadra A dietro la zona neutrale sono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della Squadra A). (Regola 10-2) [S38, S42, S43 oppure S45].**

## **SEZIONE 4. Battere e calciare**

### **Battere una palla libera**

ART. 1. a. Mentre un lancio è in volo ogni giocatore eleggibile a toccare la palla può batterla in qualunque direzione. (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; 9-4-1-I-XI; 10-2-2-II)

**PENALITA' - 15 yards e perdita del down se la perdita del down non è in conflitto con altre regole [S31 e S9]. [Eccezione: non c'è perdita del down se il fallo avviene quando uno scrimmage kick legale è oltre la zona neutrale].**

### **Battere un lancio all'indietro**

ART. 2. Un lancio all'indietro in volo non potrà essere battuto in avanti dalla squadra che ha effettuato il lancio.

**PENALITA' - 15 yards [S31].**

### **Battere una palla in possesso**

ART. 3. Una palla in possesso di un giocatore non può essere battuta in avanti da un giocatore della stessa squadra.

**PENALITA' - 15 yards [S31].**

### **Calciare illegalmente una palla**

ART. 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 un scrimmage down, è un fumble e quindi una palla libera; se ciò avviene durante un free kick, la palla muore. (D.A. 8-7-2-VII)

**PENALITA' - 15 yards, e perdita del down, se la perdita del down non è in conflitto con altre regole [S31 e S9]. (Eccezione: non c'è perdita del down se il fallo accade quando uno scrimmage kick legale è oltre la zona neutrale).**

## **SEZIONE 5. Rissa**

ART. 1. a. Prima della partita, membri in divisa della squadra o allenatori non potranno partecipare ad una rissa (Regola 2-32-1).

Durante il primo tempo i giocatori non potranno partecipare ad una rissa.

**PENALITA' - 15 yards. Per falli a palla morta 15 yards dal punto successivo. Inoltre e' un primo down per falli della Squadra B se il primo down non è in conflitto con altre regole; espulsione per il resto della partita [S7, S27 o S38, S47].**

b. Durante l'intervallo componenti della squadra in uniforme o allenatori non potranno partecipare ad una rissa. Durante il secondo tempo i giocatori non potranno partecipare ad una rissa.

**PENALITA' - 15 yards. Per falli a palla morta 15 yards dal punto successivo. Inoltre primo down per falli della Squadra B se il primo down non è in conflitto con altre regole, ed espulsione per il resto della partita e il primo tempo della partita successiva [S7, S27 o S38, S47]. Per risse che accadono nell'ultima partita della stagione, membri della squadra in uniforme, allenatori e giocatori sconteranno la sospensione durante la prima partita della stagione successiva alla quale potranno partecipare.**

c. Durante uno qualsiasi dei due tempi, allenatori o sostituti non potranno lasciare la loro panchina per partecipare ad una rissa e non potranno partecipare ad una rissa nella loro panchina.

**PENALITA' - 15 yards dal punto successivo, piu' primo down per falli della Squadra B se il primo down non è in conflitto con altre regole. Espulsione per il resto della partita e la partita successiva [S7, S27 o S38, S47]. Per risse che accadono nell'ultima partita della stagione allenatori e sostituti sconteranno la sospensione durante la prima partita della stagione successiva alla quale potranno partecipare.**

ART. 2. a. Se un componente della squadra, allenatore o giocatore viene squalificato per due volte durante la stagione a causa di una rissa, verrà espulso per quella partita e sospeso per tutto il resto della stagione.

b. Se una sospensione per una seconda rissa accade nella gara finale della stagione, sarà squalificato per la prima gara della successiva stagione alla quale potrà partecipare. Questa sospensione verrà considerata come essere la prima per rissa per la stagione successiva.

ART. 3. Il Referee notificherà per iscritto al Giudice Sportivo tutte le espulsioni per rissa. L'ufficio del Giudice Sportivo diventa responsabile per l'applicazione delle sanzioni.

## **SEZIONE 6. Falli personali volontari**

### **Espulsione del giocatore**

ART. 1. Quando un giocatore viene espulso dalla gara per un fallo personale volontario (flagrant) la conference di quella squadra inizierà automaticamente la visione del filmato per eventuali possibili ulteriori sanzioni prima della gara successiva. (NdT. Non applicabile in Italia)

### **Contatto iniziale/Puntare un avversario**

ART.2 Quando viene chiamato un fallo per contatto iniziale/puntare un avversario (Regola 9-1-3) che non risulta in una squalifica del giocatore, la conference di quella squadra inizierà automaticamente la visione del filmato per eventuali possibili ulteriori sanzioni prima della gara successiva. (NdT. Non applicabile in Italia)

### **Falli non chiamati**

ART. Se la visione successiva di un filmato evidenzia che sia stato commesso un fallo violento non chiamato dagli arbitri in campo la conference di quella squadra puo' imporre sanzioni prima della gara successiva (*NdT. Non applicabile in Italia*)

# REGOLA 10

## Applicazione delle penalità

### SEZIONE 1. Penalità completata

#### Come e quando completata

ART. 1. a. Una penalità è completata quando viene accettata, declinata o cancellata nei modi previsti dalle regole, ovvero quando la scelta risulta ovvia al Referee.

b. Qualunque penalità può essere declinata, ma un giocatore che sia stato espulso deve lasciare la gara, **sia che la penalità venga accettata o declinata.**

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

d. Le penalità, come stabilite, non sono applicate se in conflitto con altre regole. (D.A. **9-4-1-IX**)

#### Simultaneo allo snap

ART. 2. Un fallo che viene commesso simultaneamente ad uno snap o ad un free kick, è considerato come avvenuto durante il down (Eccezione: Regola 3-5-2-e).

#### Falli a palla viva della stessa squadra

ART. 3. Quando al Referee vengono riferiti due o più falli commessi a palla viva dalla stessa squadra, il Referee spiegherà le possibili alternative di applicazione al capitano della squadra che ha subito i falli, il quale ne sceglierà una sola [Eccezione: quando viene commesso uno o più falli per condotta antisportiva (**Regola 9-2**), la penalità relativa sarà amministrata dal punto successivo conseguente dall'aver accettato o meno la penalità per qualunque altro fallo]. (D.A. 10-1-3-I)

#### Falli che si annullano tra loro

ART. 4. Se al Referee vengono riferiti falli a palla viva commessi da entrambe le squadre, ognuno di questi falli diventa un fallo da annullare, le penalità si cancellano tra loro, e il down viene ripetuto. (D.A. 10-1-4-II, IX e X)

#### Eccezioni:

1. Quando si ha un cambio di possesso di squadra durante un down e la squadra che guadagna per ultimo il possesso non ha commesso fallo prima di guadagnare l'ultimo possesso, può declinare i falli che si annullerebbero tra loro ed in questo modo mantenere il possesso della palla, dopo l'applicazione della penalità relativa al proprio fallo. (D.A. 10-1-4-I-VIII)
2. Quando il fallo di B rientra nelle condizioni per cui il suo punto di applicazione è il punto di postscrimmage kick, B può declinare i falli che si annullerebbero tra loro e accettare l'applicazione della penalità per il proprio fallo dal punto di postscrimmage kick;
3. Quando un fallo a palla viva viene amministrato come un fallo palla morta non può annullarsi **con nessun altro fallo**, e ogni penalità verrà applicata secondo l'ordine in cui i falli sono accaduti;
4. Regole 8-3-4-c e 3-1-3-g-3 (durante una trasformazione o un tempo supplementare dopo il possesso della Squadra B).

#### Falli a palla morta

ART. 5. Le penalità per i falli a palla morta sono amministrare separatamente e secondo l'ordine in cui sono occorsi. (D.A. 10-1-5-I-VIII) [Eccezione: quando vengono riferiti al Referee falli di condotta antisportiva o falli personali a palla morta di entrambe le squadre e prima che qualunque delle penalità sia stata completata o non si è in grado di stabilire il preciso ordine con cui sono stati commessi, i falli si annullano, il numero o il tipo di down stabilito prima dei falli resta invariato, e le penalità relative si cancellano, ma un giocatore squalificato deve comunque lasciare la gara (Regole 5-2-6, 10-2-2-a)].

#### Falli a palla viva e a palla morta

ART. 6. 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 sono occorsi. (D.A. **10-1-6-I-V**)

## Falli negli intervalli

ART. 7. I falli che vengono commessi tra la fine del quarto periodo e l'inizio dei periodi supplementari sono applicati dalla linea delle 25 yards, il punto da cui inizia la prima serie. (Eccezione: 10-2-2-g). (D.A. 10-1-7-I e VI-XVIII)

## SEZIONE 2. Procedure per le applicazioni.

### Punti di applicazione

ART. 1. a. Per molti falli il punto di applicazione e' descritto nelle istruzioni della penalità. Quando il punto di applicazione non e' descritto nella penalità l'applicazione viene effettuata secondo il principio del Tre-e-Uno (Regola 2-3, 10-2-2-c).

b. Possibili punti di applicazione possono essere: 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 fine calcio.

### Individuazione del punto di applicazione

ART. 2

a. *Falli a palla morta.* - Il punto di applicazione per i falli commessi a palla morta é il punto successivo; (D.A. 10-2-2-VI, X, XII, XVI)

b. *Falli della squadra in attacco dietro la neutral zone* – Per i seguenti falli commessi dalla squadra in attacco dietro la neutral zone la penalità viene applicata dal punto precedente: uso illegale delle mani, holding, blocco illegale, fallo personale (Eccezione: se il fallo avviene nella end zone della squadra A si ha una safety).

c. Il principio della Tre-e-Uno e' il seguente (Regola 2-33):

1. Quando la squadra in possesso commette fallo *dietro* il basic spot il punto di applicazione e' il punto del fallo
2. Quando la squadra in possesso commette fallo *oltre* il basic spot, il punto di applicazione e' il basic spot.
3. Quando la squadra non in possesso commette fallo sia *dietro che oltre* il basic spot, il punto di applicazione e' il basic spot.

d. I seguenti sono i basic spots 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 (non durante una trasformazione);*
  - a. *Linea delle 20 yards.* quando un fallo avviene nella end zone dopo un cambio di possesso ed il gioco termina con un touchback.
  - b. *Goal line.* Quando il fallo avviene all'interno del campo di gioco dopo un cambio di possesso e la corsa relativa termina in end zone. (Eccezione – Regola 8-5-1-Eccezioni).
  - c. *Goal line.* Quando il fallo avviene in end zone dopo un cambio di possesso, e la corsa relativa termina in end zone, ed il risultato del gioco non e' un touchback.
3. *Giochi di lancio;*

*Punto precedente,* per giochi di lancio legale.
4. *Giochi di calcio;*
  - a. *Punto precedente.* Per giochi di calcio legale a meno che il fallo sia governato dal postscrimmage kick enforcement.
  - b. *Postscrimmage kick spot,* quando il fallo e' governato dal postscrimmage kick enforcement.

### Postscrimmage kick enforcement

ART. 3 Durante un gioco di scrimmage kick le applicazioni dal postscrimmage kick spot si applicano solo per i falli della squadra B e alle seguenti condizioni:

- a. Il calcio non avviene durante una trasformazione, un tentativo riuscito di field goal o durante un tempo supplementare.
- b. La palla attraversa la neutral zone.
- c. Il fallo avviene a tre o più yards oltre la neutral zone.
- d. Il calcio avviene prima della fine del calcio (D.A. 10-2-3-I, II, V).
- e. La squadra A non e' in possesso legale della palla quando questa viene dichiarata morta.

Se tutte queste condizioni sono valide, la penalità viene applicata con il principio del Tre-e-Uno prendendo come basic spot il post scrimmage kick spot.

### Falli della squadra A durante un calcio

ART. 4 Tutti i falli della squadra che calcia tranne l'interferenza con la presa al volo del calcio (Regola 6-4) durante un free kick o uno scrimmage kick (eccetto il tentativo di field goal) hanno come punto di applicazione il punto precedente oppure il punto dove la squadra B ha il possesso successivo, a scelta della squadra B (Regola 6-1-8, 6-3-13).

**Falli durante o dopo un touchdown, un field goal o una trasformazione.**

ART. 5. a. Falli della squadra che non ha segnato durante un down che finisce in touchdown.

1. Le penalità per falli personali sono applicate alla trasformazione o al kickoff successivo, a scelta della squadra che ha segnato. Se non c'è kickoff la penalità verrà applicata sulla trasformazione.
  2. Le penalità per tutti gli altri falli non vengono applicati né sulla trasformazione né al successivo kickoff. Queste penalità sono declinate per regolamento a meno che l'applicazione è resa possibile per un tocco illegale del calcio durante il down (D.A. 6-3-2-V e VII).
- b. Penalità per interferenza sul lancio da parte della difesa su trasformazioni dalle 3 yards, verranno applicate a metà distanza dalla goal line. Se la trasformazione ha successo la penalità viene annullata per regolamento.
- c. Quando un fallo avviene dopo un touchdown e prima che la palla sia dichiarata ready to play per una trasformazione oppure c'è stato un fallo a palla viva trattato come un fallo a palla morta durante il touchdown, l'applicazione è sulla trasformazione o al kickoff successivo, a scelta della squadra che ha subito il fallo (D.A. 3-2-3-VI).
- d. Le penalità per falli a palla viva che avvengono durante un field goal sono amministrate come da regolamento. Per accettare la segnatura in un field goal che ha avuto successo, la squadra A deve declinare le penalità per i falli a palla viva della squadra B. Se la squadra A vuole l'applicazione della penalità per il fallo a palla viva della squadra B deve rinunciare ai punti segnati con il field goal ed avere la penalità applicata al punto precedente. Falli a palla viva trattati come falli a palla morta e falli a palla morta dopo la fine di un down in cui c'è stato un field goal avranno la penalità applicata al punto successivo (D.A. 10-2-3-IV)
- e. Le penalità per i falli durante o dopo una trasformazione vengono applicate secondo le Regole 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 e 102-5-b (D.A. 3-3-VII-VIII)
- f. Penalità che coinvolgono la distanza, da parte di entrambe le squadre non possono portare la restraining line per i free kick dietro le 5 yards. Le penalità che porterebbe la restraining line di un free kick dietro le 5 yards verranno applicate al prossimo punto successivo.

**Procedure di applicazione di metà distanza**

ART. 3. Nessuna penalità che comporti una perdita di yards, incluse le trasformazioni dalla linea delle tre yards o all'interno di essa, dovrà essere applicata per una distanza superiore alla metà della distanza che intercorre tra il punto di applicazione della penalità stessa e la goal line della squadra che ha commesso il fallo. [Eccezione: (1) interferenza difensiva su giochi di scrimmage tranne che sulle trasformazioni (Regole 7-3-8, 10-2-5-b); (2) interferenza difensiva sul lancio durante una trasformazione quando la palla è messa in gioco fuori dalla linea delle tre yards].

# REGOLA 11

## Gli arbitri: giurisdizione e doveri

### SEZIONE 1. Doveri generali

#### Giurisdizione degli arbitri

ART. 1. La giurisdizione degli arbitri comincia 60 minuti prima dell'orario stabilito per il kickoff e termina quando il Referee dichiara il punteggio finale. [S14].

#### Numero di arbitri

ART. 2 La gara sarà disputata sotto la supervisione di quattro, cinque, sei o sette arbitri.

- a. Una crew da quattro sarà composta da un referee, un umpire, un linesman ed un line judge.
- b. Una crew da cinque sarà composta da un referee, un umpire, un linesman, un line judge ed un back judge.
- c. Una crew da sei sarà composta da un referee, un umpire, un linesman, un line judge, un back judge ed un field judge.
- d. Una crew da sette sarà composta da un referee, un umpire, un linesman, un line judge, un back judge, un field judge ed un side judge.

#### Responsabilità

ART. 3. a. Ogni arbitro ha la responsabilità di essere sempre al corrente delle yards da guadagnare e del numero del down da giocare, dei timeouts da assegnare, di dichiarare la palla morta, di far partire il cronometro durante i free kicks, di assegnare le segnature, di usare i segnali previsti e di conoscere perfettamente il regolamento di gioco NCAA. Gli arbitri useranno il Manuale degli Arbitri di football pubblicato sotto la giurisdizione dell'Associazione dei Collegiate Commissioners (CCA).

- b. Gli arbitri appositamente incaricati indicheranno il numero o la posizione del giocatore che ha commesso il fallo al rispettivo allenatore.
- c. Tutti gli arbitri sono responsabili per le decisioni relative alle regole, alle loro interpretazioni e alle loro applicazioni.
- d. Ai membri della crew è richiesto di incontrarsi nello spogliatoio loro riservato almeno 1 ora e 45 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara per discutere del regolamento e delle meccaniche arbitrali.
- e. Ogni arbitro deve lanciare il suo marker (flag) per ogni fallo che rileva, e prenderne nota sulla propria game card.
- f. Ogni arbitro ha doveri specifici ma tutti hanno eguale giurisdizione in materia di giudizio.

#### Equipaggiamento

ART. 4. Gli arbitri indosseranno una uniforme di gara secondo quanto previsto dal Manuale degli Arbitri di Football in uso, pubblicato sotto la giurisdizione della CCA. L'uniforme deve comunque includere: un fischietto, un marker per indicare i falli (flag), un marker per segnalare particolari punti sul campo (bean bag), una game card ed un segna down.

### SEZIONE 2. Referee

#### Responsabilità di base

ART. 1 a. Il referee ha la supervisione generale ed il controllo della gara e condurrà una esauriente riunione pre-gara per la crew.

- b. È l'unica autorità per il punteggio e sono finali le sue decisioni in merito al regolamento e ad altre materie riguardanti la gara.
- c. Dichiarerà la palla pronta al gioco dopo aver deciso che tutti gli arbitri sono pronti e ordinerà che il cronometro parta al pronti al gioco o allo snap. Cronometrerà i 25 secondi quando questo compito non è assegnato ad un altro arbitro o al cronometro da stadio. Inoltre conterà il numero dei giocatori dell'attacco.
- d. Amministrerà le penalità, assicurandosi che entrambi i capitani ne capiscano la procedura ed il risultato. Controllerà l'applicazione delle penalità da parte dell'umpire. Se fornito di un microfono, annuncerà il numero del giocatore che ha commesso il fallo. *(Nota: il microfono per il referee diventa obbligatorio dal 2010).*
- e. Il Referee ispeziona la superficie di gioco e ne riferisce le irregolarità agli organizzatori, agli allenatori e agli altri arbitri.
- f. Avviserà entrambi gli allenatori se i cronometri da stadio diventano in operativi e di qualsiasi espulsione.
- g. Osserverà la posizione relativa della palla e la linea da guadagnare e deciderà se viene assegnata una nuova serie di downs.

H. È responsabile del numero di timeout caricati ad ogni squadra ed avviserà il capitano in campo ed il capo allenatore quando quella squadra ha usato il suo ultimo timeout di una metà o di un tempo supplementare.

### **Posizione**

ART. 2. a. La posizione iniziale del referee nei giochi da scrimmage è dietro e di lato al backfield offensivo, da dove osserva shift, legalità dei blocchi e giochi dietro la zona neutrale che coinvolgono la palla. È responsabile della copertura del quarterback e del kicker e dell'holder durante gli scrimmage kicks.

b. Durante i free kicks la sua posizione è nell'area dei ricevitori profondi.

## **SEZIONE 3. Umpire**

### **Responsabilità di base**

ART. 1. a. L'umpire ha giurisdizione in merito all'equipaggiamento dei giocatori.

b. È responsabile del gioco sulla linea in entrambi i lati della zona neutrale, della legalità degli uomini di linea a fondo campo, dei segnali della difesa e del fatto che lanci e calci attraversino la zona neutrale. È anche responsabile della legalità dello snap, del conteggio dei giocatori dell'attacco e della corretta applicazione delle penalità.

c. Ricorderà al referee il tempo rimanente in ogni periodo.

### **Posizione**

ART. 2. a. La posizione iniziale dell'umpire nei giochi da scrimmage è da 5 a 7 yards oltre la zona neutrale, dove si sistemerà in modo da non interferire con i movimenti dei giocatori.

b. Durante i free kicks la sua posizione è con il kicker. Come componente di una crew a 4, è posizionato sulla linea di restrizione del kicker sulla linea laterale della tribuna principale.

## **SEZIONE 4. Linesman**

### **Responsabilità di base**

ART. 1. a. Il linesman è responsabile del funzionamento della catena e dell'indicatore del down. Ne istruisce gli addetti, che devono essere un minimo di 2 assistenti ed una terza persona che usano la catena e l'indicatore del down all'esterno della linea laterale opposta alla tribuna principale. L'indicatore del down segna la posizione della palla.

b. Ha giurisdizione in merito alla zona neutrale ed alle infrazioni della formazione di scrimmage.

c. Indica al referee o all'umpire il massimo avanzamento della palla e tiene il conteggio dei downs.

d. Appena la palla attraversa la zona neutrale dal suo lato del campo, determina la legalità del gioco attorno alla palla.

### **Posizione**

ART. 2. a. La posizione iniziale del linesman nei giochi da scrimmage è sulla linea laterale nella zona neutrale sul lato del campo opposto alla tribuna principale.

b. Durante i kickoff come componente di una crew a 6 o 7 la sua posizione è sulla goal line della squadra in ricezione, opposto alla tribuna principale. Come componente di una crew a 4 o 5 la sua posizione è sulla linea di restrizione della squadra in ricezione, opposto alla tribuna principale.

## **SEZIONE 5. Line judge**

### **Responsabilità di base**

ART. 1. a. Il line judge ha giurisdizione in merito alla zona neutrale ed alle infrazioni della formazione di scrimmage.

b. Istruisce un addetto all'indicatore del down alternativo e facoltativo che assiste nel segnare la posizione della palla.

c. Come componente di una crew a 4, è responsabile del cronometraggio della gara, della supervisione dell'addetto al cronometro da stadio e dei raccattapalle, e del conteggio dei giocatori della difesa.

d. Indica all'umpire ed al referee il massimo avanzamento della palla.

e. Appena la palla attraversa la zona neutrale dal suo lato del campo, determina la legalità del gioco attorno alla palla.

### **Posizione**

ART. 2. a. La posizione iniziale del line judge nei giochi da scrimmage è sulla linea laterale nella zona neutrale sul lato del campo della tribuna principale.

- b. Durante gli scrimmage kicks, come componente di una crew a 4 la sua posizione iniziale è profondo da 15 a 20 yards nel backfield difensivo.
- c. Durante i kickoff, come componente di una crew a 4, 6 o 7 la sua posizione iniziale è sulla goal line della squadra in ricezione sulla linea laterale della tribuna principale. Come componente di una crew a 5, è posizionato sulla linea di restrizione della squadra che calcia.

## **SEZIONE 6. Field judge**

### **Responsabilità di base**

- ART. 1. a. Il field judge è responsabile dell'osservazione di ricevitori eleggibili, calci e lanci sul suo lato del campo.
- b. È responsabile dell'assistenza al back judge nel conteggio dei giocatori della difesa e nel decidere sullo stato della palla nella sua area di competenza.
  - c. Come componente di una crew a 6 o 7, è responsabile dei raccattapalle sul suo lato del campo.

### **Posizione**

- ART. 2. a. La posizione iniziale del field judge nei giochi da scrimmage, come componente di una crew a 6 o 7, è sulla linea laterale approssimativamente 20 yards dietro il lato difensivo della zona neutrale sul lato del campo della tribuna principale.
- b. Durante i free kicks, come componente di una crew a 6 o 7, la sua posizione è sulla linea di restrizione della squadra in ricezione, sulla linea laterale.

## **SEZIONE 7. Side judge**

### **Responsabilità di base**

- ART. 1. a. Il side judge è responsabile del cronometraggio della gara e dell'osservazione di ricevitori eleggibili, calci e lanci sul suo lato del campo.
- b. Decide sullo stato della palla nella sua area di competenza.
  - c. Come componente di una crew a 6 o 7, è responsabile dei raccattapalle sul suo lato del campo.

### **Posizione**

- ART. 2. a. La posizione iniziale del side judge nei giochi da scrimmage, come componente di una crew a 6 o 7, è sulla linea laterale profondo approssimativamente 20 yards sul lato difensivo della zona neutrale sul lato del campo opposto alla tribuna principale.
- b. Durante i free kicks, come componente di una crew a 7, è sulla linea di restrizione della squadra in ricezione sulla linea laterale del linesman. Come componente di una crew a 6, è sulla linea di restrizione della squadra che calcia.
  - c. Durante down di trasformazione o field goal, come componente di una crew a 7, assiste l'umpire lavorando come "doppio" umpire.

## **SEZIONE 8. Back judge**

### **Responsabilità di base**

- ART. 1. a. Le responsabilità del back judge includono il conteggio della difesa, il cronometraggio dei 25 secondi, le decisioni sui lanci lunghi e sui calci, e lo stato della palla nella sua area di competenza.
- b. Osserva i ricevitori eleggibili che lasciano la zona neutrale.
  - c. Come componente di una crew a 5, ha la responsabilità dei raccattapalle.

### **Posizione**

- ART. 2. a. La posizione iniziale del back judge nei giochi da scrimmage, come componente di una crew a 5 o 7, è approssimativamente da 20 a 25 yards oltre la zona neutrale e più profondo del backfield difensivo. La posizione laterale è determinata dall'uso di field judge e side judge.
- b. Durante i free kicks, come componente di una crew a 7, è sulla linea di restrizione della squadra che calcia sulla linea laterale sul lato del campo della tribuna principale. Come componente di una crew a 5, è posizionato sulla linea delle 10 yards sul lato del campo della tribuna principale.

**REGOLA 12**  
**Instant Replay**  
**(NON VALIDA IN EUROPA)**

# SOMMARIO DELLE PENALITÀ

## PERDITA DEL DOWN

	<b>Seg</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>A</b>
Scrimmage kick illegale (anche perdita di cinque yards)	31*	6	3	10
Consegnare illegalmente la palla in avanti (anche perdita di cinque yards)	35*	7	1	6
Finto fumble (anche perdita di cinque yards)	19*	7	1	7
Lanciare intenzionalmente fuori campo un lancio all'indietro (anche perdita di cinque yards)	35*	7	2	1
Lancio illegale in avanti della Squadra A (anche perdita di cinque yards)	35*	7	3	2
Intentional grounding	36*	7	3	2
Lancio in avanti toccato illegalmente da un giocatore fuori campo	16*	7	3	4
Battere illegalmente la palla (anche perdita di 15 yards) (vedi eccezioni)	31*	9	4	1
Calciare illegalmente la palla (anche perdita di 15 yards) (vedi eccezioni)	31*	9	4	4

## PERDITA DI CINQUE YARDS

Alterazione della superficie di gioco per ottenerne vantaggio	27	1	2	9
Numerazione impropria o formazione illegale	23	1	4	2
Infrazioni al lancio della monetina	19	3	1	1
Ritardo dopo aver utilizzato i tre timeouts	21	3	4	2
Delay of game	21	3	4	2
Avanzamento di una palla morta	21	3	4	2
Creare confusione nei segnali dell'attacco	21	3	4	2
Sostituzione illegale	22	3	5	2
Mettere in gioco la palla prima che sia stata dichiarata ready to play	21	4	1	4
Usare più di 25/40 secondi per rimettere in gioco la palla	21	4	1	5
Infrazione nella formazione per il free kick	18,19	6	1	2
Blocco della Squadra A durante un free kick	19	6	1	2
Giocatore fuori campo quando la palla viene calciata in un free kick	19	6	1	2
Giocatore della squadra che calcia che illegalmente va fuori campo (free kick)	19	6	1	2
Free kick fuori campo	19	6	2	1
Calcio illegale (anche perdita del down, se commesso da A)	31*	6	3	10
Giocatore della squadra A che va illegalmente fuori campo (scrimmage kick)	19	6	3	12
Fare più di due passi dopo un fair catch	21	6	5	2
Snap illegale	19	7	1	1
Posizione dello snapper e aggiustamento della palla	19	7	1	3
Squadra A non all'interno delle linee delle nove yards dopo il ready to play	19	7	1	3
Falsa partenza o simulazione dell'inizio del gioco	19	7	1	3
Infrazione nella formazione di scrimmage	19	7	1	3
Encroachment (attacco) allo snap	19	7	1	3
Giocatore fuori campo allo snap	19	7	1	3
Giocatore d'attacco in illegal motion allo snap	20	7	1	3
Mancato stop di un secondo nelle azioni di shift	20	7	1	4
Offside (difesa)	18	7	1	5
Azioni brusche della difesa	21	7	1	5
Interferenza con un avversario o con la palla	18	7	1	5
Consegnare alla mano illegalmente la palla in avanti (anche perdita del down, se commesso da A)	35*	7	1	6
Finto fumble (anche perdita del down)	19*	7	1	7
Lancio intenzionale all'indietro fuori campo (anche perdita del down, se fatto da A)	35*	7	2	1
Giocatore sulla linea di scrimmage che riceve lo snap	19	7	2	3
Lancio illegale in avanti (anche perdita del down, se commesso da A)	35*	7	3	2
Ricevitore ineleggibile a fondo campo	37	7	3	10
Lancio in avanti toccato illegalmente	16	7	3	11
Running into kicker o holder	30	9	1	4

*\*anche il segnale 9*

Infrazione della sideline/ restraining line (anche quindici yards)	29	9	1	6
--	----	---	---	---

Interferenza di incrocio delle gambe o aiuto al portatore di palla	44	9	3	2
--	----	---	---	---

### PERDITA DI DIECI YARDS

Ritardo della squadra di casa	21	3	4	1
Uso illegale delle mani o delle braccia (attacco)	42	9	3	3
Holding o ostruzione (attacco)	42	9	3	3
Blocco illegale nella schiena (attacco)	43	9	3	3
Mani unite	42	9	3	3
Uso illegale delle mani (difesa)	42	9	3	4
Holding o ostruzione (difesa)	42	9	3	4
Blocco illegale nella schiena (difesa)	43	9	3	4
Holding o ostruzione (palla vagante)	42	9	3	6

### PERDITA DI QUINDICI YARDS

Segnare la palla	27	1	3	3
Cambiare i numeri di maglia	27	1	4	2
Attrezzature catena e box illegali (anche espulsione)	27	1	4	8
Squadra non pronta a giocare all'inizio di una delle due metà	21	3	4	1
Sostituzioni simulate	22,27	3	5	2
Interferenza con l'opportunità di prendere un calcio al volo	33	6	4	1
Blocco illegale da parte di chi ha segnalato un fair catch	40	6	5	4
Placcare o bloccare chi ha segnalato un fair catch	38	6	5	5
Interferenza dell'attacco sul lancio	33	7	3	8
Interferenza della difesa sul lancio (primo down)	33	7	3	8
Contatto continuato con il casco di un avversario (primo down)	38	9	1	2
Colpo, calcio, ginocchiata, gomitata, ecc. (primo down)	38	9	1	2
Colpire con il ginocchio, colpire con la mano aperta ecc. (primo down)	38	9	1	2
Tripping (primo down)	38	9	1	2
Clipping (primo down)	38	9	1	2
Piling on (primo down)	38	9	1	2
Placcare fuori campo (primo down)	38	9	1	2
Hurdling (primo down)	38	9	1	2
Torcere, girare o tirare la maschera, l'apertura del casco o la mentoniera di un avversario (primo down)	38,45	9	1	2
Colpire dal davanti o da dietro con il casco (primo down)	24	9	1	2
Lancio chiaramente non prendibile (primo down)	38	9	1	2
Roughing the passer (primo down)	34	9	1	2
Colpire con la parte superiore del casco (primo down)	24	9	1	3
Chop block (primo down)	41	9	1	2
Blocco sotto la cintura (primo down)	40	9	1	2
Running into un avversario che non partecipa al gioco (primo down)	38	9	1	2
Camminare su di un avversario per avvantaggiarsi (primo down)	38	9	1	2
Contatto illegale con lo snapper (primo down)	38	9	1	2
Afferrare la parte posteriore interna del collare o la parte interna laterale del paraspalle o della maglia	38	9	1	2
Saltare (primo down)	38	9	1	2
Iniziare un contatto e mirare un avversario indifeso all'altezza o sopra le spalle	38	9	1	3
Bloccare chi ha calciato un free kick	40	9	1	4
Roughing sul kicker o sull'holder (primo down)	38,30	9	1	4
Simulare di essere stato caricato o colpito	27	9	1	4
Interferenza di un sostituto	27	9	1	5
Partecipazione illegale	28	9	1	5
Infrazione della sideline/ restraining line (anche 5 yards)	39	9	1	6
Linguaggio osceno o volgare	27	9	2	1
Persone in campo illegalmente	27	9	2	1
Giocatore che non restituisce la palla agli arbitri	27	9	2	1
Provocare	27	9	2	1
Condotta antisportiva	27	9	2	1

Persone che lasciano la panchina	27	9	2	1
Rientro illegale di un giocatore espulso	27	9	2	1
Eccessivo rumore di persone soggette alle regole	27	9	2	1
Nascondere la palla	27	9	2	2
Simulare rimpiazzi o sostituzioni	27	9	2	2
Utilizzo di equipaggiamento per confondere l'avversario	27	9	2	2
Colpire intenzionalmente un arbitro (anche espulsione)	27	9	2	4
Restrizioni difensive	27	9	3	5
Battere illegalmente una palla libera (anche perdita del down)	31*	9	4	10
Battere illegalmente un lancio all'indietro	31	9	4	1 & 2
Giocatore in possesso che batte la palla in suo possesso	31	9	4	3
Calciare illegalmente la palla (anche perdita del down)	31*	9	4	4
Rissa (anche espulsione)	27,38,47	9	5	1

### PERDITA DI META' DISTANZA DALLA GOAL LINE

Se la penalità in yards eccede metà della distanza (eccetto che su una penalità per interferenza della difesa su un lancio)	10	2	3
---	----	---	---

### PALLA ALLA SQUADRA CHE HA SUBITO IL FALLO, SUL PUNTO DEL FALLO

Interferenza della difesa sul lancio (se avviene a meno di 15 yards) (primo down)	33	7	3	8
---	----	---	---	---

### TIMEOUT CARICATO PER UNA VIOLAZIONE

Non indossare l'equipaggiamento obbligatorio	23	1	4	4
	23	1	4	6
Indossare equipaggiamento illegale	23	1	4	5
Colloquio con il capo allenatore	21	3	3	4
Challenge del capo allenatore	21	12	5	1
Tacchetti illegali	23	9	2	2

### VIOLAZIONE

Tocco illegale di un free kick da parte della squadra che ha calciato	16	6	1	3
Tocco illegale di uno scrimmage kick	16	6	3	2
Eccezione al battere uno scrimmage kick	16	6	3	11

### ESPULSIONE

Dispositivi di comunicazione vietati	47	1	4	8
Uso di tabacco	47	1	4	11
Falli volontari	47	9	1	1
Due comportamenti antisportivi	47	9	2	1
Tacchetti illegali	47	9	2	2
Colpire intenzionalmente un arbitro	47	9	2	4
Rissa	47	9	5	10

### PRIMO DOWN AUTOMATICO (FALLI DELLA DIFESA)

Interferenza sul lancio	38	7	3	8
Colpire con il ginocchio, colpire con la mano aperta ecc. (primo down)	38	9	1	2
Piling on (primo down)	38	9	1	2
Tripping (primo down)	38	9	1	2
Clipping (primo down)	38	9	1	2
Hurdling (primo down)	38	9	1	2
Placcare fuori campo (primo down)	38	9	1	2
Face mask della difesa (15 yards)	38	9	1	2
Running into un avversario fuori campo	38	9	1	2
Colpire con la parte superiore del casco	38	9	1	2
Roughing the passer	38	9	1	2
Placcare un ricevitore su un lancio non prendibile	38	9	1	2
Blocco sotto la cintura	38	9	1	2
Chop block	38	9	1	2

Camminare, saltare o salire su un avversario	38	9	1	2
Contatto continuato con il casco dell'avversario	38	9	1	2
Contatto illegale con lo snapper	38	9	1	2
Afferrare la parte posteriore interna del collare o la parte interna laterale del paraspalle o della maglia	38	9	1	2
Saltare (primo down)	38	9	1	2
Iniziare un contatto e mirare un avversario indifeso all'altezza o sopra le spalle	38	9	1	3
Roughing the kicker o l'holder	38,30	9	1	4
Contatto illegale con un ricevitore ineleggibile	38	9	3	4
Rissa (anche espulsione)	27,38,47	9	5	1

### **REGOLE "NEL DUBBIO"**

La presa o il recupero non sono stati completati		2	2	7
E' un blocco sotto la cintura		2	3	2
E' un chop block		2	3	3
E' un blocco nella schiena		2	3	4
La palla non è stata toccata durante il calcio o il lancio in avanti		2	10	4
La palla è stata calciata accidentalmente (toccata)		2	15	1
Il lancio è in avanti e piuttosto che all'indietro		2	19	2
Il lancio è in avanti e non si ha un fumble		2	19	2
Il lancio in avanti è prendibile		2	19	4
Il cronometro deve essere fermato per un giocatore infortunato		3	3	5
Il massimo avanzamento è stato fermato		4	1	3
E' interferenza con la possibilità di prendere un calcio		6	4	1
C'è una ragionevole opportunità di effettuare la presa		7	3	2
E' un lancio in avanti prendibile		7	3	8
Si ha un touchback piuttosto che una safety		8	5	1
E' stata torta, girata o tirata la maschera, l'apertura del casco o la mentoniera di un avversario		9	1	2
Il contatto e' iniziato ed e' stato mirato contro un avversario indifeso all'altezza o sopra le spalle	38	9	1	3
E' roughing into kicker piuttosto che running		9	1	4

### **A DISCREZIONE DEL REFEREE**

Penalità per interferenza illegale		9	1	5
Penalità per atti scorretti		9	2	3

## **APPENDICE A: LINEE GUIDA PER GLI ARBITRI DA SEGUIRE IN CASO DI SERIO INFORTUNIO DI UN GIOCATORE IN CAMPO**

1. Giocatori ed allenatori devono andare e restare in panchina. Dirigere giocatori ed allenatori di conseguenza. Assicurare sempre un'adeguata linea di visione fra gli staff medici ed il personale d'emergenza disponibile.
2. Tentare di tenere i giocatori ad una significativa distanza lontano dal/i giocatore/i infortunato/i.
3. Non permettere ad un giocatore di rigirare l'infortunato.
4. Non permettere ai giocatori di assistere un compagno di squadra che giace a terra; per esempio togliendogli o sganciandogli il casco, o tentando di aiutarlo a respirare sollevandogli la cintura.
5. Non permettere ai giocatori di tirare fuori dalla mischia un compagno di squadra o un avversario infortunato.
6. Una volta che lo staff medico comincia ad assistere l'infortunato, tutti i componenti della crew arbitrale devono controllare la totalità dell'ambiente di gioco ed il personale delle squadre, e permettere allo staff medico di compiere il proprio lavoro senza interruzioni o interferenze.
7. Giocatori ed allenatori devono essere adeguatamente controllati per evitare che impartiscano servizi medici ai trainer atletici o ai medici di squadra, oppure che dedichino il loro tempo a compiere tali servizi.

*Nota: gli arbitri devono avere una ragionevole conoscenza della ubicazione dell'equipaggiamento del personale di emergenza in tutti gli stadi.*

(Il Comitato per il regolamento di football della NCAA esprime il suo apprezzamento alla NFL per lo sviluppo di tali linee guida).

## **APPENDICE B: LINEE GUIDA PER GLI ARBITRI E GLI ORGANIZZATORI DA SEGUIRE 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 gara in caso di fulmini.*

1. Lo staff del National Severe Storm Laboratory (NSSL) raccomanda fermamente che tutte le persone dovrebbero avere abbandonato il luogo della partita e raggiunto una struttura o una collocazione sicura dal momento in cui chi controlla le condizioni atmosferiche verifica che passano 30 secondi dal momento del lampo al tuono (equivalente al fatto che il fulmine è caduto a sei miglia di distanza). Questa raccomandazione è stata sviluppata come un modo pratico di prendere una decisione in situazioni in cui non sono disponibili altre risorse come tecnologia e strumenti scientifici. In aggiunta, un più piccolo, ma ancora reale, rischio esiste in presenza di fulmini a più grandi distanze. Sfortunatamente, la scienza attuale non può predire dove accadrà il prossimo colpo con precisione.
2. L'esistenza di un cielo azzurro e l'assenza di pioggia non è una protezione dai fulmini. Il fulmine può, e lo fa, colpire fino a 10 miglia lontano dal raggio della pioggia. Non è necessario che ci sia la pioggia perché un fulmine colpisca.
3. Quando si prende in considerazione la ripresa di una gara, lo staff NSSL raccomanda che tutti dovrebbero idealmente aspettare almeno 30 minuti dopo l'ultima serie di fulmini o suono di tuoni prima di ritornare sul campo di attività.
4. Se disponibile, un dispositivo elettronico di rilevazione dovrebbe essere usato come strumento aggiuntivo per determinare la violenza del tempo. Comunque, questi dispositivi non dovrebbero essere usati come unica fonte quando si prende in considerazione la sospensione del gioco.

(Informazioni prese dal Manuale di Medicina Sportiva NCAA e Linee di condotta dei Campionati NCAA in caso di condizioni atmosferiche critiche)

# Indice

- Aiuto al portatore di palla 9-3-2
- Appartiene a, definizione 2-2-6
- Arbitri
  - Almeno quattro 11-1-2
  - Doveri e giurisdizioni 11-1-3
  - Segnali
- Attacco, squadra
  - Definizione 2-27-2
  - Requisiti 7-1-3
- Attrezzature di comunicazione 1-4-8
- Avanzamento deliberato
  - Definizione 2-5-1
  - Proibito 3-4-2
- Avanzamento di, definizione 2-8-1 & 2
- Back 2-27-4
- Back judge, doveri 11-8-8
- Battere
  - Definizione 2-10-3
  - Palla in possesso 9-4-3
  - Palla vagante 9-4-1
  - Lancio all'indietro 9-4-2
- Bloccare uno scrimmage kick 2-10-5
- Blocco 2-3-1, 9-3-1
- Blocco nella schiena
  - Definizione 2-3-4
  - Proibito 9-3-3
- Blocco sotto la cintura 2-3-2, 9-1-2
- Calci piazzati 2-15-4
- Calci, legali e illegali 2-15-1
- Calciare un giocatore 9-1-2
- Calciare una palla, illegalmente 9-4-4
- Kicker 2-27-3
- Calcio di ritorno 2-15-8
- Calcio, definizione 2-15-1
- Campo di gioco 2-31-2
- Campo, il
  - Diagramma
  - Dimensioni 1-2-1
  - Marchi 1-2-1
  - Superficie 1-2-9
- Capitani, squadre 1-1-5
- Caricare il passatore 9-1-2
- Caricare o correre contro 9-1-3
- Catena e segnadown
  - Marchio a terra 1-2-7
  - Indicatore 1-2-7
- Certificazione degli allenatori 1-4-7
- Chop block
  - Definizione 2-3-3
  - Proibito 9-1-2
- Clipping
  - Definizione 2-4-1
  - Proibito 9-1-2
- Codice del football
- Colloquio del capo allenatore 3-3-4
- Colore dei guanti 1-4-3
- Colore della palla 1-3-1
- Colori contrastanti 1-4-3
- Colpire col casco 9-1-2
- Colpire col ginocchio 9-1-2
- Colpire con
  - Mano 9-1-2
  - Mani chiuse, gomiti 9-1-2
  - Piede o gamba 9-1-2
- Componente della squadra 2-27-13
- Condotta antisportiva 9-2-1
- Condotta di giocatori ed altri – regola 9
- Continuità dei downs 5-1-4
- Correre contro un avversario 9-1-2
- Cronometri
  - Cronometro dei 25 secondi 2-29-2
  - Cronometro di gioco 2-29-1
- Cronometro, di gara 3-2-4
  - Quando parte 3-2-5
  - Quando si ferma 3-2-6
- Declinare penalità 10-1-1
- Definizioni – regola 2
- Dietro, definizione 2-8-1
- Difesa, squadra
  - Definizione 2-27-2
  - Requisiti 7-1-5
- Distanza guadagnata 5-1-3
- Down
  - Definizione 2-6-1
  - Quando finisce 2-6-1
  - Quando inizia 2-6-1
- Down dopo un fallo 5-2-1
- Drop kick 2-15-3
- Durata della gara 3-2-1
- Eleggibile alla presa
  - Free kick 6-1-6
  - Fumble 7-2-2
  - Lancio all'indietro 7-2-2
  - Lancio illegale 7-3-2
  - Lancio legale 7-3-3
  - Scrimmage kick 6-3-1 & 3
- End zones 2-31-3
- Equipaggiamento
  - Applicazione 1-4-6
  - Colori contrastanti 1-4-3
  - Illegale 1-4-5
  - Obbligatorio 1-4-4
  - Riparazione, rimpiazzo 1-4-6
- Equipaggiamento proibito in campo 1-4-9
- Espulsi, giocatori 2-27-12
- Espulsione, falli da 9-1-1
- Face mask
  - Definizione 1-4-4
  - Attaccarsi 9-1-2
  - Colpire 9-1-2
- Falli, definizione 2-9-1
  - Che si annullano tra loro 10-1-4

Della stessa squadra 10-1-3  
 Quando penalizzato 10-1-1  
 Quando riferito 10-1-1  
 Falli non di contatto 9-2  
 Falli personali 9-1-1  
 Falsa partenza 7-1-3  
 Fax 1-4-9  
 Field goal  
     Definizione 2-15-9  
     Gioco successivo 8-4-2  
  
     Quando è segnato 8-4-1  
     Sbagliato 8-4-1  
     Valore 8-1-1  
 Field judge, doveri 11-6-1  
 Fingere una carica 7-1-3  
 Formazione, free kick 6-1-2  
 Formazione, scrimmage 7-1-3  
 Free kick  
     Chi può recuperarlo 6-1-3  
     Definizione 2-15-5  
     Dove calciato 6-1-2  
     Fermo in campo 6-1-5  
     Formazione 6-1-2  
     Fuori campo 6-2-1 & 2  
     Linee di restrizione 6-1-1  
     Oltre la goal line 6-1-7  
     Tocco forzato 6-1-4  
     Toccato illegalmente 6-1-3  
 Fumble  
     Chi può recuperarlo 7-2-2  
     Definizione 2-10-1  
     Fuori campo 7-2-4  
     Preso in volo 7-2-2  
     Recuperato a terra 7-2-2  
 Fuori campo  
     Giocatore 4-2-1  
     Palla 4-2-3  
     Palla trattenuta 4-2-2  
     Punto avanzato 4-2-4  
 Fuorigioco 2-18-2  
 Gambe incrociate 7-1-3  
 Ginocchiata 9-1-2  
 Giocatore  
     Definizione 2-27-6  
     In volo 2-27-6  
     Mancanza 2-27-11  
     Sostituito 2-27-10  
 Giocatore, posizione 1-4-1  
 Giocatori sanguinanti 3-3-5  
 Giochi, classificazioni  
     Field goal 2-30-3  
     Free kick 2-30-2  
     Gioco di corsa 2-30-4  
     Lancio in avanti 2-30-1  
     Scrimmage kick 2-30-3  
 Guanti, definizione 1-4-5  
 Hash marks 2-11-4

Holder 2-27-3  
 Holding  
     Attacco 9-3-3  
     Difesa 9-3-4  
 Huddle 2-13-1  
 Hurdling 2-14-1  
 Impeto 8-7-1  
 In campo, persone 9-2-1  
 Indietro all', definizione 2-8-1  
 Infortunio, timeout 3-3-5  
 Intercetto 2-2-7  
 Interferenza  
     Con il lancio 7-3-8  
     Con la palla 7-1-5  
     Con l'opportunità di prendere un calcio 6-4-1  
     Nella zona neutrale 7-1-5  
     Rumore del pubblico 3-3-3  
 Interferenza agganciata 9-3-2  
 Interferenza illegale 9-1-4  
 Intervallo  
     Fra i periodi 3-2-1  
     Fra le metà 3-2-1  
     Gare di college 3-2-1  
 Invasione 2-18-1  
 Kickoff 2-15-6  
 Line judge, doveri 11-5-1  
 Linea da guadagnare 5-1-2  
     Indicatore 1-2-7  
 Linea di scrimmage 2-21-2  
 Linea di yard, definizione 2-11-3  
 Linee di fondo 2-31-3  
 Linee di goal  
     Definizione 2-11-1  
     Posizione 1-1-2  
 Linee di limite 1-2-3  
 Linee di restrizione 2-11-2, 6-1-1  
 Linee fuori campo 2-11-5  
 Linee in campo 2-11-4  
 Linee laterali 1-2-1  
 Linesman, doveri 11-4-1  
 Linguaggio, uso 9-2-1  
 Maglia 1-4-3  
 Mani e braccia, uso di 9-3-3  
 Marchi 1-2-8  
 Marchio delle 9 yards 2-11-6  
 Massimo avanzamento 2-8-2, 5-1-3  
 Mettere in gioco la palla  
     Definizione 4-1-1  
     Dopo una trasformazione 8-3-6  
     Dopo un fallo 3-2-5  
     Dopo un field goal 8-4-2  
     Dopo un field goal sbagliato 8-4-2  
     Dopo un touchback 8-6-2  
     Dopo un touchdown 8-3  
     Prima del pronti al gioco 4-1-4  
 Microfoni degli allenatori 1-4-10  
 Misurazioni 5-1-3

Movimento illegale 7-1-3  
 Muff 2-10-2  
 Nascondere la palla 9-2-2  
 Numerazione dei giocatori 1-4-2  
 Numero di giocatori 1-1-1  
 Oltre, definizione 2-8-8  
 Oscurità 3-2-2  
 Ostruzioni 1-2-8  
 Palla  
     Asciugare 1-3-1  
     Cambio di 1-3-2  
     Riportare all'arbitro 9-2-1  
     Segnare 1-3-3  
     Specifiche 1-3-1  
 Palla morta  
     Definizione 2-2-2  
     Dichiarata 4-1-3  
     Diventa viva 4-1-1  
 Palla vagante 2-2-3  
     Pianificata 7-1-7  
 Palla viva 2-2-1  
 Palla viva diventata morta 4-1-2  
 Panchina 1-2-4  
 Partecipazione illegale 6-1-2, 7-3-4  
 Partita, descrizione 1-1-1  
 Lancio all'indietro  
     Definizione 2-19-2  
     Fuori campo 7-2-4  
     Preso al volo 7-2-2  
     Recuperato da terra 7-2-2  
 Passaggio alla mano in avanti  
     Definizione 2-12-1  
     Dietro la linea 7-1-6  
     Oltre la linea 7-1-6  
 Lancio completato 7-3-6  
 Lancio illegale 7-3-2  
 Lancio in avanti  
     Attraversa la zona neutrale 2-19-3  
     Completato 7-3-6  
     Contatto illegale 7-3-8  
     Definizione 2-19-2  
     Eleggibilità riguadagnata 7-3-5  
     Illegale 7-3-2  
     Ineleggibile a fondo campo 7-3-10  
     Incompleto 7-3-7  
     Interferenza 7-3-8  
     Legale 7-3-1  
     Messo a terra 7-3-1  
     Non prendibile 9-1-2  
     Prendibile 2-19-4  
     Ricevitore eleggibile 7-3-3  
     Ricevitore ineleggibile 7-3-3  
     Toccato illegalmente 7-3-11  
 Lancio in avanti legale 7-3-1  
 Lancio incompleto 7-3-7  
 Lancio prendibile 2-19-4  
 Lancio, definizione 2-19-1  
 Passatore 2-27-5  
 Penalità  
     Applicazione 10-2  
     Completata 10-1-1  
     Declinata 5-2-5, 10-1-1  
     Definizione 2-20-1  
     Sommario delle  
 Penalità regolari, definizione 2-20-1  
 Perdita del down 2-16-1  
 Periodi  
     Come partono 3-1-1 & 2  
     Supplementari 3-1-3  
 Persone soggette al regolamento 1-1-6  
 Piling on 9-1-2  
 Piloncini 1-2-6  
 Placcare 2-26-1  
 Porta, definizione 1-2-5  
 Porta, scelta della 3-1-1  
 Portatore di palla 2-27-7  
 Possesso della palla 2-2-5  
 Possesso dopo una penalità 5-2-3 & 4  
 Presa 2-2-7  
 Fair catch 6-5-1  
     Definizione 2-7-1  
     Segnali 2-7-2 & 3  
 Presa o recupero simultanei 2-2-8  
 Pronta al gioco, palla 2-2-4, 4-1-4  
     25 secondi 3-2-4  
 Pubblicità 1-2-1, 1-2-5, 1-2-7  
 Pugno, colpire con 9-1-2  
 Punt 2-15-2  
 Punti 2-25  
 Punti da enfatizzare  
 Punto avanzato della palla 4-2-4  
 Basic spot 2-25-10  
 Punto del fallo 2-25-5  
 Punto di applicazione 2-25-1  
 Punto di fine calcio 2-25-9  
 Punto di fine corsa 2-25-8  
 Punto di palla morta 2-25-4  
 Punto di postscrimmage kick 2-25-11  
 Punto fuori campo 2-25-6  
 Punto in campo 2-25-7  
 Punto precedente 2-25-2  
 Punto successivo 2-25-3  
 Quando in dubbio  
 Recupero, definizione 2-2-7  
 Referee, doveri 1-2-1  
 Regole amministrative  
 Regole approvate 2-1-1  
 Regole di condotta  
 Rissa  
     Definizione 2-32-1  
     Penalità 9-5-1  
 Ritardare una metà 3-4-1  
 Ritardo di gioco 3-4-2  
 Rumori del pubblico 3-3-3  
 Safety  
     Definizione 8-5-1

Gioco successivo 8-5-2  
 Impeto iniziale 8-7-2  
 Responsabilità 8-7-1  
 Valore 8-1-1  
 Saltare 9-1-2  
 Scelta della palla 1-3-2  
 Sconcertare gli avversari 7-1-5  
 Scrimmage  
     Come comincia 7-1-1  
     Definizione 2-21-1  
     Formazione 7-1-3  
     Non all'esterno dell'hash mark 7-1-2  
 Scrimmage kick  
     Battere dietro la goal line 6-3-11  
     Bloccato 2-10-5  
     Definizione 2-15-7  
     Dietro la goal line 6-3-8  
     Dietro la zona neutrale 6-3-1  
     Formazione 2-15-10  
     Fuori campo 6-3-7 & 8  
     Legale, illegale 6-3-10  
     Oltre la zona neutrale 6-3-2  
     Postscrimmage kick 10-2-2  
     Preso o recuperato 6-3-5 & 6  
     Tocco forzato 6-3-4  
     Toccato illegalmente 6-3-2  
 Segnali arbitrali  
 Segnatura, autorità del referee 11-2-1  
 Segnatura, tempi supplementari 3-1-3  
 Segnatura, valori  
     Field goal 8-1-1  
     Safety 8-1-1  
     Touchdown 8-1-1  
     Trasformazione 8-1-1  
 Serie di downs  
     Continuità 5-1-4  
     Quando assegnarla 5-1-1  
 Sgambetto 2-28-1, 9-1-2  
 Shift, definizione 2-22-1  
 Shift, pausa 7-1-3  
 Side judge, doveri 11-7-1  
 Snap  
     Chi può riceverlo 7-1-3  
     Definizione 2-23-1  
     Palla deve essere ferma 7-1-3  
 Snapper 2-27-8  
 Snapper, posizione 7-1-3  
 Soggetti alle regole 1-1-6  
 Sommario delle penalità  
 Sorteggio 3-1-1  
 Sospensione del gioco 4-1-3  
 Sospensione della gara 3-3-3  
 Sostituto, definizione 2-27-9  
 Sostituzioni  
     Legali 3-5-2  
     Procedure 3-5-1  
     Restrizioni 3-5-2  
 Sparring 2-24-1, 9-1-2  
 Squadra A e B 2-27-1  
 Squadra vincente 1-1-3  
 Supervisione della gara 1-1-4  
 Supplementari 3-1-3  
 Tabacco 1-4-11  
 Tattiche di cronometraggio scorrette 3-4-3  
 Tee 2-15-4  
 Tempo di gioco  
     Accorciamento 3-2-2  
     Aggiustamenti 3-2-2  
     Come tenerlo 3-2-4  
     Estensione 3-2-3  
     Per partita 3-2-1  
 Timeout  
     Avviso all'allenatore 3-3-8  
     Caricati 3-3-4  
     Dei giocatori 3-3-4  
     Del referee 3-3-2  
     Infortunio 3-3-5  
     Limitazioni (numero) 3-3-4  
     Lunghezza 3-3-7  
     Per riparazioni 1-4-6  
     Quando dichiarato 3-3-1  
     Sempre caricati 3-3-2  
     Tempi supplementari 3-1-3  
     Violazione 3-3-6  
 Timeout caricati  
     Avviso all'allenatore 3-3-8  
     Avviso dei 30 secondi 3-3-8  
     Deve essere garantito 3-3-4  
     Limite di 1 ½ minuto 3-3-7  
     Lunghezza 3-3-7  
     30 secondi 3-3-7  
 Timeout intenzionale 3-3-3  
 Toccare, definizione 2-10-4  
 Touchback  
     Definizione 8-6-1  
     Gioco successivo 8-6-2  
     Impeto iniziale 8-7-2  
     Responsabilità 8-7-1  
 Touchdown  
     Definizione 8-2-1  
     Gioco successivo 8-3  
     Valore 8-1-1  
 Trasformazione  
     Definizione 8-3-1  
     Gioco successivo 8-3-6  
     Rigioco 8-3-3  
     Valore 8-1-1  
 Tronco del corpo 2-3-5  
 Umpire, doveri 11-3-1  
 Uomo di linea  
     Definizione 2-27-4  
     Interno 2-27-4  
 Uso illegale di mani e braccia 9-3-3  
 25 secondi, conteggio 4-1-5  
 Violazione, definizione 2-9-1  
 Zona dell'allenatore 1-2-4

Zona neutrale 2-17-1  
Zone del campo  
    Campo 2-31-1  
    Campo di gioco 2-31-2

End zone 2-31-3  
Recinto di gioco 2-31-5  
Superficie di gioco 2-31-4

Edizione a cura della Commissione Tecnica dell'Associazione Italiana Arbitri Football Americano, ;  
tutti i diritti riservati; è proibita la copiatura e la diffusione in qualsiasi modo o forma, compresa  
quella elettronica.

[www.aiafa.it](http://www.aiafa.it)