



StefanoNicoli©KoledStudio



REGOLAMENTO  
FLAG FOOTBALL  
BEACH FOOTBALL  
FIDAF-IFAF 2019

## Indice

Prefazione.....	3
Nota del Traduttore.....	3
Le Regole del Flag Football .....	4
Beach Flag .....	4
Indoor Flag .....	4
Variazioni Nazionali.....	4
Diagramma del Campo.....	5
REGOLA 1. Il Gioco, Campo, Palla ed Equipaggiamento .....	6
REGOLA 2. Definizioni.....	8
REGOLA 3. Periodi e tempo.....	13
REGOLA 4. Palla viva, palla morta .....	15
REGOLA 5. Serie dei down.....	16
REGOLA 6. Calci .....	17
REGOLA 7. Effettuare lo snap e lanciare la palla.....	18
REGOLA 8. Le segnature .....	21
REGOLA 9. Comportamento dei giocatori.....	23
REGOLA 10. Applicazione delle penalità .....	25
REGOLA 11. Gli arbitri: giurisdizione e doveri .....	27
Sommario delle penalità .....	29
Segnali degli Arbitri .....	30
INTERPRETAZIONI.....	31

## Prefazione

Il Regolamento del Flag Football 2019 è la quinta edizione revisionata dopo quella iniziale del 2009. Le revisioni stanno diventando sempre meno rilevanti in risposta allo sviluppo del gioco a tutti i livelli.

Le variazioni più importanti per il 2019 sono:

- Aggiunte le regole per il Beach Flag, mentre l'Indoor Flag verrà giocato come il Beach Flag
- La linea tratteggiata per indicare la no-running zone è opzionale. Se non presente devono essere obbligatoriamente posizionati dei coni piatti sulle sideline.
- La grandezza del roster giornaliero è stato incrementato da 12 a 15 (5 in campo e 10 sostituti).
- Il parading è ora un equipaggiamento raccomandato e non più obbligatorio.
- La definizione di blitz è limitata a giocatori che chiedono il diritto di traiettoria, ma tutti i giocatori a più di 7 yard possono andare per il QB.
- Un drop (fumble intenzionale) è considerato come un atto intenzionale e sarà trattato come un lancio.
- E' stata aggiunta la definizione di abbassarsi (dipping).
- Verrà fermato il game clock per l'avviso dei due minuti.
- La try da 2 punti è ora dalle 10 yard
- Le sostituzioni simulate saranno penalizzate come comportamenti antisportivi, tutte le penalità per sostituzioni sono ora falli a palla morta.
- Un secondo comportamento antisportivo richiede un'espulsione.

Inoltre, sono stati fatti molti cambi editoriali per migliorare la grammatica e sono state aggiunte interpretazioni per aiutare a capire le regole ed interpretarle in modo migliore.

Tutti i cambi, anche quelli di piccolo impatto, saranno evidenziati in blu, così potete trovare tutti i cambiamenti.

Ringrazio per l'assistenza Markus Agebrink (SWE), Lucas Albury (BAH), Tiberiu Anghelina (ROM), Jim Briggs (GBR), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Danny Joseph (PAN), Magnus Lauesgaard (DEN), Mika Lindholm (FIN), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Alen Potočnik (SLO), Dov Rabinowitz (ISR), Balázs Ragályi (HUN), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Luca Scignani (ITA), Robert StPierre (CAN), Sebastian Sudholt (GER), Peter Truzla (AUT), Mariano Viotto (ARG) and Stephen Wouter (NED).

Un ringraziamento speciale è dovuto a Alexandre, Magnus e Tim e Tiberiu per il loro lavoro aggiuntivo sulla revisione delle regole.

Wolfgang Geyer (AUT)  
Componente del IFAF Rules Committee  
[wolfgang.geyer@afboe.at](mailto:wolfgang.geyer@afboe.at)

## Nota del Traduttore

Questa versione 2019 è la sesta edizione del regolamento IFAF Flag Football nella sua versione italiana, aggiornata e tradotta nel miglior modo possibile.

La Commissione Tecnica del Comitato Italiano Arbitri vuole ringraziare tutti coloro che hanno lavorato su questa e sulle precedenti versioni del documento: Andrea Colombo, Giacomo Marcuccetti, Silvia Sassatelli, Luca Scignani e Riccardo Zampedri.

Se avete domande in merito alle regole od alle interpretazioni, sentitevi liberi di interpellare la CT CIA.

CT CIA  
[flag.cia@fidaf.org](mailto:flag.cia@fidaf.org)

Copertina: foto © Stefano Nicoli – Koled Studio

## Le Regole del Flag Football

Il regolamento IFAF Flag Football è basato sul regolamento IFAF Tackle Football, ma ricreato più sintetico e più semplice. La struttura del regolamento ricalca quella del regolamento tackle, ma il contenuto e la numerazione non sempre corrispondono. Il regolamento IFAF Flag Football **copre tutto ciò che** permette di giocare a flag football senza che sia necessario il riferimento del regolamento del Tackle Football. Ogni aspetto è stato determinato e regolamentato. **Alcune** specifiche informazioni (ad esempio, le dimensioni della palla) non sono coperte da questo regolamento. Se fossero necessari maggiori dettagli, si dovrà fare riferimento al Regolamento del Tackle (nell'esempio, Regola 1-3-1). Coach ed arbitri devono conoscere e **capire** l'intero Regolamento del Flag Football.

**Il Codice del Football del Regolamento del Football IFAF è parte integrante del Regolamento del Flag.**

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

L'aspetto più importante del Flag Football è evitare i contatti;

Fondamentale è anche rendere le flag un bersaglio evidente. I portatori di palla sono limitati nell'usare qualsiasi cosa oltre che le flag legali e tattiche permesse (ad esempio spinning) per impedire all'avversario di raggiungere le loro flag. D'altro canto coloro che vorranno togliere le flag devono seguire tutti i passaggi necessari per minimizzare i contatti nell'atto del rimuovere le flag. Infine, importanti sono il diritto di posizione e il diritto di traiettoria, che determinano chi è responsabile di evitare i contatti. Come regola generale, è data la precedenza all'attacco fino a che la palla è passata o data in hand-off ed alla difesa successivamente. Ma questi privilegi non devono essere abusati per provocare contatti. Un contatto intenzionale con un avversario, pur avendo la priorità del diritto di traiettoria, sarà penalizzato.

## Beach Flag

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

- R 1-1-1 Le dimensioni del campo sono ridotte a 25 yard senza middle line.
- R 1-1-1 Le squadre avranno non più di 4 giocatori. I roster avranno un massimo di 10 giocatori.
- R 1-3-2 Qualsiasi tipo di scarpe sarà proibito.
- R 3-1-1 La palla sarà messa in gioco con uno snap dalla propria linea della 1-yard.
- R 3-2-1 Il tempo totale di gioco sarà 30 minuti, divisi in 2 tempi da 15 minuti ognuno.
- R 3-3-4 Un timeout caricato non dovrà andare oltre i 60 secondi.
- R 8-3-3 Dopo la try, la palla sarà messa in gioco dall'avversario dalla propria linea della 1-yard.
- R 8-4-2 Dopo una safety, la palla sarà messa in gioco dall'avversario dalla propria linea della 1-yard.
- R 8-5-2 Dopo un touchback, la palla sarà messa in gioco dall'avversario dalla propria linea della 1-yard.

## Flag Indoor

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

- R 1-1-1 Le dimensioni del campo sono ridotte per adattarsi al sito di gioco senza middle line. Saranno sempre necessarie le zone di sicurezza.
- R 1-1-1 I segnali sul campo dovranno essere solo i piloncini o coni.
- R 1-1-1 Le squadre avranno non più di 4 giocatori. I roster avranno un massimo di 10 giocatori.
- R 1-3-1 Le scarpe dovranno essere piatte, non colorate con suole antitraccia.
- R 3-1-1 La palla sarà messa in gioco con uno snap dalla propria linea della 1-yard.
- R 3-2-1 Il tempo totale di gioco sarà 30 minuti, divisi in 2 tempi da 15 minuti ognuno.
- R 3-3-4 Un timeout caricato non dovrà andare oltre i 60 secondi.
- R 8-3-3 Dopo la try, la palla sarà messa in gioco dall'avversario dalla propria linea della 1-yard.
- R 8-4-2 Dopo una safety, la palla sarà messa in gioco dall'avversario dalla propria linea della 1-yard.
- R 8-5-2 Dopo un touchback, la palla sarà messa in gioco dall'avversario dalla propria linea della 1-yard.

## Variazioni Nazionali

Se ci sono delle necessità di adattare una o altre specifiche regole per competizioni nazionali, l'organizzatore della partita/torneo/campionato può modificare una o più regole come segue:  
Flag Football:

- R 1-1-1 Le dimensioni del campo possono essere variate in relazione al terreno di gioco ed all'età dei partecipanti. La lunghezza del campo (escluse le end zone) potrà andare da un minimo di 40 yard (36,60 metri) sino ad un massimo di 60 yard (54,90 metri).  
Le end zone potranno essere accorciate sino ad un minimo di 8 yard (7,30 metri).  
La larghezza può essere ridotta ad un minimo di 20 yard (18,30 metri) od estesa ad un massimo di 30 yard (27,45 metri).  
Non è possibile variare l'area di sicurezza.  
È possibile ridurre lunghezza e/o larghezza e/o le end zone o estendere lunghezza (con end zone di 10 yard) e/o larghezza. Non è possibile ridurre la lunghezza ed estendere la larghezza o viceversa.  
È consigliato, qualora la lunghezza del campo fosse alterata, che anche la larghezza del campo venga variata della metà dell'ammontare di quanto la lunghezza è variata, per mantenere le relative dimensioni del campo. (NdT: il campo escluse le end zone deve essere lungo il doppio della larghezza)
- R 1-1-1 Le segnature obbligatorie sono le side line, le goal line e le end line.
- R 1-1-1 I piloncini o i coni piatti sono solo raccomandati.
- R 1-1-1 L'indicatore del down è solo raccomandato.
- R 1-1-1 Il tabellone dei punteggi è solo raccomandato.
- R 1-1-1 Il numero di giocatori delle squadre può essere superiore a 15.
- R 1-1-1 Le squadre possono avere giocatori di sesso diverso.
- R 1-1-4 Gli arbitri sono solo raccomandati.
- R 1-2-1 La palla di gioco non è necessario che sia in pelle naturale.
- R 1-3-1 La flag possono essere diverse dal tipo sonic e/o pop nelle partite giovanili.
- R 1-3-1 **Il paradenti può essere reso obbligatorio**
- R 1-3-2 I copricapi possono essere autorizzati, se non mettono a rischio l'incolumità degli altri giocatori.
- R 3-2-1 Il tempo di gioco può essere variato in relazione alla competizione o all'età dei partecipanti.
- R 3-2-5 La parte dei periodi dove si potrebbe applicare la restrizione della Regola 3-2-5 ridotta da 2 minuti ad 1 minuto.
- R 3-3-2 Il numero dei timeout può essere variato.

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

- R 1-1-1 Le dimensioni del campo possono essere variate in relazione al terreno di gioco ed all'età dei partecipanti. La lunghezza del campo (escluse le end zone) potrà andare da un minimo di 20 yard (18,30 metri), le endzone possono essere ridotte ad un minimo di 8 yard (7,30 m) e la profondità potrà essere ristretta ad un minimo di 20 yard (18,30m).  
È consigliato, qualora la lunghezza del campo fosse alterata, che anche la larghezza del campo venga variata della metà dell'ammontare di quanto la lunghezza è variata, per mantenere le relative dimensioni del campo. (NdT: il campo escluse le end zone deve essere lungo il doppio della larghezza)
- R 1-1-1 I piloncini o i coni piatti sono solo raccomandati.
- R 5-1-1 Il numero di down potrà essere ridotto a 3.

Altre regole non dovranno essere modificate.

### Gare non competitive

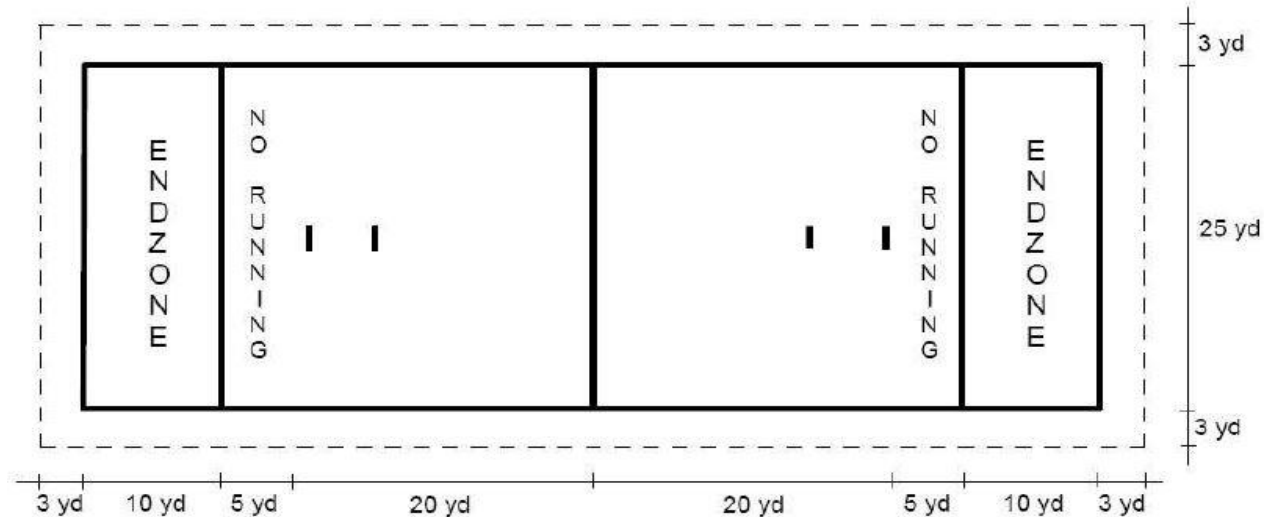
E' fortemente consigliato di non alterare queste regole e giocare uno sport differente.

## Diagramma del Campo

Il campo di gioco sarà composto da un'area rettangolare con dimensioni e segnature come indicate nel diagramma. Le misure verranno prese sulla parte interna delle linee, la goal line è parte dell'end zone.

### Flag Football:

Campo di gioco: lunghezza 50 yard (45,75 m), end zone 10 yard (9,15 m), larghezza 25 yard (22,90 m).  
La spazio complessivo richiesto per un campo, inclusa la safety area è di: 76 yard (69,55 m) x 31 yard (28,40 m).  
Larghezza delle linee: 4 pollici (10 cm).



Le linee per la try da 1 e 2 punti saranno lunghe 1 yard (0,9 m) con il punto medio a 5 yard (4,57 m) e secondariamente 10 yard (9,15m) dal punto centrale della goal line.

Le no-running zone dovranno essere identificate con dei coni piatti sulle sideline o da linee tratteggiate.

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

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

L'area di sicurezza è di 3 yard (2,75 m) al di fuori delle side line e delle end line, e deve essere sullo stesso piano rispetto al campo di gioco e nelle stesse condizioni. Non è obbligatorio segnare l'area di sicurezza.

Se due campi sono adiacenti la distanza minima tra i due sarà di 6 yard (5,50 m). In caso di problematiche, le team area dovranno essere spostate da qualche altra parte.

Un down marker verrà utilizzato a 2 yard fuori da una delle due side line, opposto alla tribuna principale.

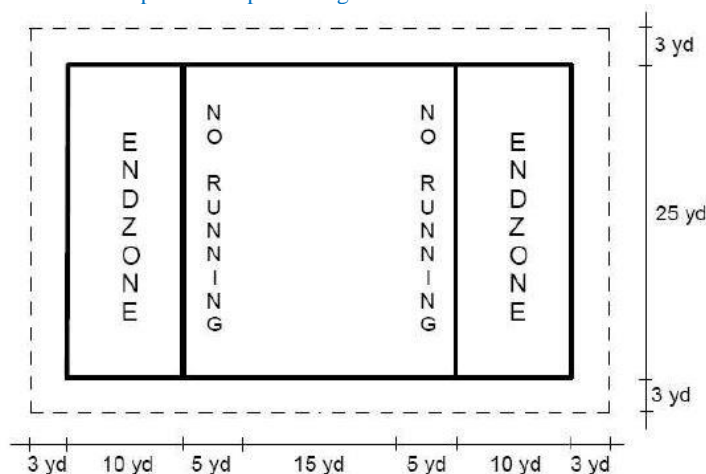
Un tabellone per i punteggi visibile sarà installato vicino al campo.

### Beach Flag:

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

La spazio complessivo richiesto per un campo, inclusa la safety area è di: 51 yard (46,70 m) x 31 yard (28,40 m).

Larghezza delle linee: 2 pollici (5 cm). Le No-running zone dovranno essere identificate con dei coni sulle sideline. Area di sicurezza come per un campo da Flag Football.



**Indoor Flag:** le dimensioni del campo e la tracciatura dovranno essere quanto più simili a quelle del Beach Flag

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

## SEZIONE 1. Aspetti Generali

### ARTICOLO 1. Il Gioco

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

Le squadre possono avere a roster sino ad un massimo di 15 giocatori (5 in campo e 10 sostituti). Le squadre possono schierare fino ad un minimo di 4 giocatori. Se sono disponibili meno di 4 giocatori, la partita è sospesa a causa della squadra che non può schierarne almeno 4 in campo.

Le squadre possono schierare solo giocatori dello stesso sesso.

### ARTICOLO 2. Squadra Vincitrice e Punteggio Finale

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

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

### ARTICOLO 3. Supervisione

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

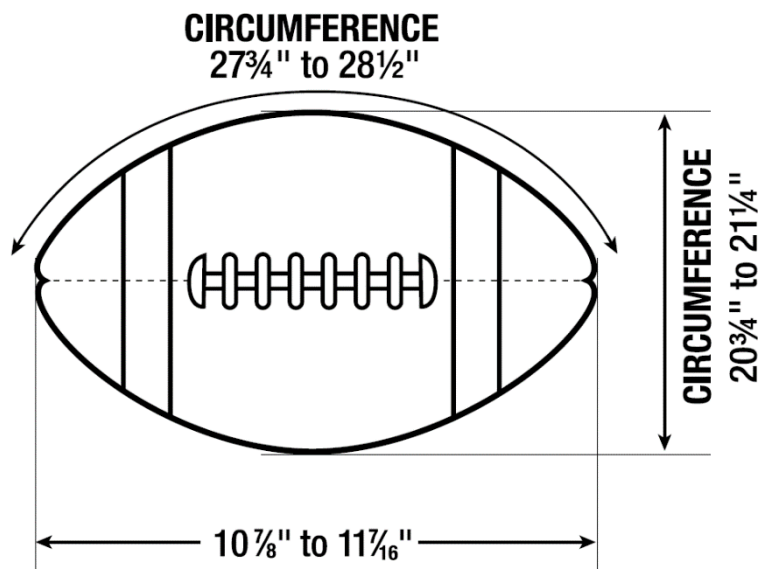
### ARTICOLO 4. Capitani e Coach

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

## SEZIONE 2. La Palla

### ARTICOLO 1. Specifiche

La palla sarà fatta di pelle, nuova o simile a nuova, con dimensioni, peso e pressione regolamentari senza alterazioni. Ogni squadra può usare la propria palla di caratteristiche regolamentari.



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

#### NOTE:

- 1 pollice (inch) = 2,54 cm
- Gonfiaggio = pressione compresa tra 12<sup>1</sup>/<sub>2</sub> e 13<sup>1</sup>/<sub>2</sub> psi (libbre per pollice quadrato)
- Peso = compreso tra le 14 e le 15 onces

### ARTICOLO 2. Dimensioni Speciali

Per le partite femminili saranno usate palle di misura (size) Youth (ex. TDY).

Per le partite under 16 saranno usate palle di misura (size) Youth (ex. TDY). Non è obbligatorio che siano di pelle.

Per le partite under 13 saranno usate palle di misura (size) Junior (ex. TDJ). Non è obbligatorio che siano di pelle.

## SEZIONE 3. Equipaggiamento

### ARTICOLO 1. Equipaggiamento Obbligatorio

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

- a. I giocatori di una stessa squadra devono indossare maglie dello stesso colore, taglio e design. Le maglie devono coprire tutto il corpo, essere infilate nei pantaloni ed avere sulla schiena una numerazione araba con colore contrastante ed alta almeno 6 pollici (15 cm). Tutti i giocatori di una squadra devono avere numeri differenti, compresi tra 1 e 99. Le maglie non possono essere nastrate (*taped*) o legate in alcun modo.
- b. I giocatori di una squadra devono indossare pantaloni dello stesso colore, taglio e design, senza tasche, borchie o cerniere. I giocatori non possono nastrare od in altro modo modificare i loro pantaloni per attenersi a questa regola. *AR 1-3-1-1*
- c. I giocatori di una squadra devono indossare una cintura per le flag, fissa e stretta in vita, e 2 flag di tipo pop. Il giocatore è responsabile per il mantenimento di una flag su ogni anca. Le flag devono avere una larghezza di 2 pollici (5 cm) per una lunghezza di 15 pollici (38 cm). Le flag non possono essere alterate o tagliate in alcun modo. I supporti (*socket*) non possono essere incollati o modificati in alcun modo e devono essere posti con l'attacco che guarda verso il basso e verso l'esterno. Le flag devono essere chiaramente visibili, essere libere da impedimenti e non possono essere coperte in alcun modo dalla divisa del giocatore. Le flag di ogni squadra devono essere di uno stesso unico colore, che deve essere contrastante e differente da tutti i colori presenti sui pantaloni. I giocatori che deliberatamente alterano le loro flag saranno espulsi dalla partita.
- d. **Se obbligatorio**, i giocatori che devono utilizzare un paradenti di colore visibile e senza parti che sporgano più di mezzo pollice (1,25 cm). **L'uso del paradenti è fortemente raccomandato.**

### ARTICOLO 2. Equipaggiamento illegale

- a. Scarpe con tacchetti lunghi più di mezzo pollice (1,25 cm), appuntiti o fatti di qualunque materiale metallico.
- b. Qualunque tipo di paraspalle, casco o copricapo (cappellini, bandane, *skullcap* o simili).
- c. Qualunque tipo di equipaggiamento protettivo che metta a rischio l'incolumità degli altri giocatori (ad esempio, supporti per le ginocchia che espongono parti rigide e possibilmente pericolose).
- d. Occhiali indossati senza prescrizione medica o che non sono fatti di materiale infrangibile.
- e. La gioielleria non può essere indossata o, se impossibile toglierla, deve essere completamente coperta.
- f. Qualunque aggiunta alla divisa, come asciugamani o scaldamani.
- g. Materiale adesivo, vernice, grasso o qualunque altra sostanza scivolosa applicata ad una persona o al suo equipaggiamento o aggiunte che interferiscono con la palla o gli avversari.
- h. Qualunque strumento elettronico, meccanico o di altra natura avente lo scopo di comunicare con un coach.

### ARTICOLO 3. Certificazione dei coach

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

## REGOLA 2. Definizioni

### SEZIONE 1. Aree e linee

#### ARTICOLO 1. Il campo

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

#### ARTICOLO 2. Il terreno di gioco

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

#### ARTICOLO 3. End Zone

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

#### ARTICOLO 4. No-Running Zone

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

#### ARTICOLO 5. Goal Line

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

#### ARTICOLO 6. Middle Line

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

#### ARTICOLO 7. In campo, fuori campo

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

#### ARTICOLO 7. Team Area

La team area è posta all'esterno della safety area (3 yard fuori dalla sideline) e compresa tra le no-running [zone lungo le sideline con una profondità di 5 yard \(4,58 m\).](#) L'uso di materiale elettronico (cuffie, video registratori, smartphone, ecc.) nella team area è legale.

### SEZIONE 2. Definizione delle squadre e dei giocatori

#### ARTICOLO 1. Attacco e Difesa

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

#### ARTICOLO 2. Snapper

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

#### ARTICOLO 3. Quarterback

Il quarterback è il giocatore d'attacco che per primo riceve la palla dopo lo snap.

#### ARTICOLO 4. Lanciatore

Il lanciatore è il giocatore d'attacco che effettua un lancio legale in avanti.

#### ARTICOLO 5. Portatore di palla

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

### **ARTICOLO 6. Blitzer**

Il blitzer è il giocatore di difesa che si posiziona con ogni parte del suo corpo **oltre 7 yard** dalla scrimmage line allo snap ed **effettua un segnale legale di diritto di traiettoria alzando chiaramente una mano oltre la testa almeno nell'ultimo secondo prima dello snap**. Per mantenere il diritto di traiettoria la corsa del blitzer dovrà avvenire **immediatamente dopo lo snap, rapida e diretta verso l'area dove il quarterback riceve lo snap**.

Se un blitzer esegue un blitz lento, si dirige verso un altro punto, cambia direzione durante il blitz o non si muove verso il quarterback, il giocatore perde il diritto di traiettoria, **ma potrà partecipare comunque all'azione difensiva**.

### **ARTICOLO 7. Fuori campo**

Un **giocatore** è fuori campo quando qualsiasi parte del suo corpo tocca qualunque cosa fuori campo. **La palla è fuori campo quando tocca qualunque cosa fuori campo**.

### **ARTICOLO 8. Giocatore espulso**

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

### **ARTICOLO 9. Squadra di casa**

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

## **SEZIONE 3. Down, Scrimmage e Classificazione dei Giochi**

### **ARTICOLO 1. Down**

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

### **ARTICOLO 2. Scrimmage Line**

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

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

### **ARTICOLO 3. Lancio in avanti**

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

### **ARTICOLO 4. Corsa**

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

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

## **SEZIONE 4. La Palla: viva o morta**

### **ARTICOLO 1. Palla viva**

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

### **ARTICOLO 2. Palla morta**

Una palla morta è una palla non in gioco.

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

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

## **SEZIONE 5. In avanti, oltre e massimo avanzamento**

### **ARTICOLO 1. In avanti, oltre**

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

### **ARTICOLO 2. Massimo avanzamento**

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

## **SEZIONE 6. Punti**

### **ARTICOLO 1. Punto di applicazione**

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

### **ARTICOLO 2. Punto di palla morta**

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

### **ARTICOLO 3. Punto del fallo**

Il punto del fallo è il punto in cui è avvenuto il fallo. Se è fuori campo tra le goal line, 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.

### **ARTICOLO 4. Punto fuori campo**

Il punto di fuori campo è il punto in cui la palla muore [poiché si trova](#) fuori campo.

## **SEZIONE 7. Fallo, penalità e violazione**

### **ARTICOLO 1. Fallo**

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

### **ARTICOLO 2. Penalità**

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

### **ARTICOLO 3. Violazione**

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

### **ARTICOLO 4. Perdita del down**

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

## **SEZIONE 8. Shift, Motion**

### **ARTICOLO 1. Shift**

Uno shift è un cambio di posizione simultaneo da parte di due o più giocatori d’attacco dopo che la palla è pronta per il gioco e prima del successivo snap.

### **ARTICOLO 2. Motion**

Una motion è un cambio di posizione di un giocatore d'attacco dopo che la palla è pronta per il gioco e prima del successivo snap.

## SEZIONE 9. Gestire la palla

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

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

### ARTICOLO 2. Lancio

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

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

### ARTICOLO 3. Fumble

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

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

### ARTICOLO 4. Possesso

Possesso significa tenere fermamente o controllare una palla viva.

### ARTICOLO 5. Battere

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

### ARTICOLO 6. Calciare

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

## SEZIONE 10. Lanci

### ARTICOLO 1. Lancio in avanti e all'indietro

Un lancio in avanti è determinato dal punto dove la palla per prima tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre il punto del lancio. Tutti gli altri lanci sono all'indietro, anche se sono laterali (paralleli alla scrimmage line). Uno snap diventa un lancio all'indietro quando lo snapper lascia la palla, anche se essa gli è scivolata dalle mani.

### ARTICOLO 2. Attraversa la Scrimmage Line

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

### ARTICOLO 3. Ricezione, Intercetto

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

### ARTICOLO 4. Sack

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

## SEZIONE 11. Holding, blocco, contatto e flag pull

### ARTICOLO 1. Holding

Fare un holding significa trattenere un avversario o il suo equipaggiamento e non rilasciarlo immediatamente.

### ARTICOLO 2. Bloccare

Bloccare significa ostacolare un avversario senza contatto muovendosi sulla loro traiettoria. Un giocatore senza diritto di traiettoria che impedisce ad un avversario di correre la sua traccia o impedisce un blitz legale, sta bloccando. Un giocatore che sta fermo (con il diritto di posizione) non sta bloccando, anche se questi si trova tra il portatore di palla e l'avversario o sulla traiettoria di un blitz.

### ARTICOLO 3. Contatto

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

### ARTICOLO 4. Flag pull

Un flag pull è la rimozione di una o più flag da un giocatore avversario utilizzando una o più mani.

### ARTICOLO 5. Proteggere le flag

Proteggere le flag è il tentativo del portatore di palla di evitare un flag pull coprendo la flag con qualunque parte del suo corpo (mano, braccio o gamba) o la palla. Proteggere le flag è anche piegarsi in avanti (tuffarsi) o allungare il braccio, con o senza palla, verso l'avversario per rendere più difficoltoso al difensore raggiungere la flag.

## SEZIONE 12. Saltare, abbassarsi, tuffarsi, girare su se stessi (spinning)

### ARTICOLO 1. Saltare

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

### ARTICOLO 2. Abbassarsi (dipping)

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

### ARTICOLO 3. Girare su se stessi (spinning)

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

### ARTICOLO 4. Tuffarsi

Tuffarsi è un tentativo del portatore di palla di evitare un flag pull mettendo in avanti la parte superiore del proprio corpo, sia saltando che senza staccarsi da terra, abbassandosi o facendo spinning. Tuffarsi è una categoria di protezione delle flag ed è illegale.

## SEZIONE 13. Diritto di posizione, diritto di traiettoria

### ARTICOLO 1. Diritto di posizione

Il diritto di posizione è dato ad un giocatore fermo in piedi che rimane sul punto con una postura normale e non fa movimenti laterali. Saltare verticalmente per lanciare o ricevere un lancio oppure eseguire un flag pull mentre si rimane in piedi non fanno perdere il diritto di posizione.

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

### ARTICOLO 2. Diritto di traiettoria

Un giocatore che ha stabilito una direzione di movimento, che la esegue con movimenti normali e non la altera ha il diritto di traiettoria.

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

## REGOLA 3. Periodi e tempo

### SEZIONE 1. Inizio dei periodi

#### ARTICOLO 1. Primo tempo

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

3 minuti prima dell'orario stabilito per l'inizio della gara, il referee effettuerà a centro campo il lancio della moneta in presenza dei capitani di ciascuna squadra, dopo aver stabilito che il capitano della squadra ospite sceglierà il sorteggio. Il vincitore del coin toss avrà l'opzione di mettere la palla in gioco per primo con uno snap dalla propria linea delle 5 yard nel primo oppure nel secondo tempo. Se il vincitore sceglie il primo tempo, l'altra squadra sceglierà quale goal line difenderà. Se il vincitore sceglie il secondo tempo, deciderà anche quale goal line difendere mentre l'altra squadra partirà in attacco.

Non ci sono kick-off.

#### ARTICOLO 2. Secondo tempo

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

#### ARTICOLO 3. Tempi supplementari (Overtime)

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

- a. Dopo 2 minuti di intervallo, il referee eseguirà un sorteggio come all'inizio della partita.
- b. Il vincitore del sorteggio deciderà di iniziare ciascuno dei seguenti periodi in attacco o in difesa. Se il vincitore sceglie di partire in attacco, l'altra squadra deciderà quale parte del campo verrà utilizzata. Se il vincitore sceglie di partire in difesa, sceglierà anche quale parte del campo verrà utilizzata.
- c. Non saranno disponibili timeout di squadra.
- d. Il primo tempo supplementare consiste di 2 serie con ogni squadra che mette la palla in gioco con uno snap dalla middle line per una serie di down (non c'è un primo down alla middle line). **Qualora la difesa dovesse segnare durante la prima serie (tranne che durante la try), il tempo supplementare termina.**
- e. Ogni squadra mantiene il possesso della palla durante la serie sino a quando segna (compresa la try da 1 o da 2 punti), o finisce la sua serie di down. La palla rimane viva dopo un cambio di possesso sino a che non è dichiarata morta. Le serie finiscono anche nel caso di un doppio cambio di possesso **durante un down.**
- f. Se dopo il primo periodo (con 2 serie, incluse le try) il punteggio è ancora in parità, il secondo ed i successivi periodi consisteranno in serie in cui ciascuna squadra giocherà una try da 1 punto dalla linea delle 5 yard. L'overtime finirà quando, dopo che è stato giocato un periodo completo, viene meno la situazione di pareggio oppure se la difesa segna durante la prima serie del periodo.
- g. La squadra che segna il maggior numero di punti durante i tempi regolamentari e quelli supplementari sarà dichiarata vincitrice.

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

Se 2 o più squadre in un torneo hanno la stessa percentuale totale (vinte-pareggiate-perse), verranno utilizzati in successione i passi della seguente procedura per determinare la classifica delle squadre:

1. Percentuale negli scontri diretti, se tutte le squadre si sono incontrate.
2. Differenza punti negli scontri diretti, se tutte le squadre si sono incontrate.
3. Maggior punti segnati negli scontri diretti, se tutte le squadre si sono incontrate.
4. Differenziale dei punti totali netti.
5. Totale punti segnati.
6. Sorteggio.

L'organizzatore del torneo **ha il diritto di decidere** l'ordine delle squadre se il sistema di spareggio **non è ritenuto adeguato.**

### SEZIONE 2. Tempi di gioco

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

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

## ARTICOLO 2. Estensione dei periodi

Un periodo sarà esteso sino a che non sarà giocato un down esente da falli a palla viva ([senza perdita del down](#)) la cui penalità venga accettata. Se c'è un offset di falli durante un down in cui il tempo finisce, il down sarà ripetuto. Nessun periodo finirà sino a che la palla è morta e il referee dichiara la fine del periodo. [S14]

## ARTICOLO 3. Cronometri

Il game clock (tempo della partita) e il play clock (25 secondi) saranno tenuti con un orologio ufficiale che potrà essere, alternativamente, un cronometro da polso gestito da un arbitro o un cronometro da stadio gestito da un assistente sotto la direzione di un arbitro.

## ARTICOLO 4. Quando parte il game clock

Quando il game clock è stato fermato per regolamento, partirà quando verrà effettuato il [successivo](#) snap legale.

Eccezione: il game clock partirà al *ready for play* quando è stato fermato solo per discrezione del referee.

AR 3-2-4-I-III

## ARTICOLO 5. Quando si ferma il game clock

Il game clock si fermerà quando finisce ogni [tempo](#), per i timeout di squadra, per gli infortuni o a discrezione del referee. Negli ultimi 2 minuti di ogni [tempo](#) il tempo di gioco si fermerà:

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

Il tempo di gioco rimarrà fermo durante una try negli ultimi 2 minuti, durante l'estensione di un [tempo](#) o durante i tempi supplementari.

## SEZIONE 3. Timeout

### ARTICOLO 1. Come sono caricati

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

### ARTICOLO 2. Timeout di squadra

Un arbitro accorderà un timeout di squadra richiesto a palla morta da qualunque giocatore o da qualunque coach. Ogni squadra ha diritto a 2 timeout per tempo. I timeout non utilizzati non possono essere portati al periodo successivo.

### ARTICOLO 3. Timeout per infortunio

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

### ARTICOLO 4. Durata dei timeout

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

Durante un timeout di squadra, il referee avviserà entrambe le squadre dopo un minuto e 5 secondi più tardi dichiarerà la palla ready for play (R 3-3-5).

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

### ARTICOLO 5. Avvisi del referee

A meno che un cronometro da stadio sia il game clock ufficiale, il referee avviserà tutti i coach [appena la palla diventa morta](#) e mancano due minuti o meno al termine di un tempo. [Il game clock verrà fermato per la notifica.](#) AR 3-3-5-I-II

## REGOLA 4. Palla viva, palla morta

### SEZIONE 1. Palla viva – Palla morta

#### ARTICOLO 1. Palla morta diventa viva

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

Dopo che una palla morta è *ready for play*, diventa una palla viva quando viene legalmente messa in gioco con uno snap.

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

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

#### ARTICOLO 2. Palla viva diventa morta

Una palla viva diventa morta [per regolamento](#) e un arbitro fischierà quando:

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

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

## REGOLA 5. Serie dei down

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

#### ARTICOLO 1. Quando assegnare una serie

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

Una nuova serie sarà assegnata alla squadra in attacco se:

- a. È in possesso legale della palla oltre la middle (dopo l'applicazione di qualunque penalità accettata a palla viva), quando la palla è dichiarata morta ed è la prima volta in questa serie che ciò accade. Se un gioco successivo o una penalità riportano la palla dietro la middle e la palla viene poi avanzata oltre la middle per la seconda volta durante la stessa serie, non verrà assegnato un nuovo primo down. AR 5-1-1-I-II
- b. Una penalità accettata risulta in o impone un primo down.

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

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

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

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

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

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

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

#### ARTICOLO 3. Penalità declinata

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

#### ARTICOLO 4. Fallo tra i down

Se avviene un fallo tra i down, il numero del down successivo sarà lo stesso stabilito prima che il fallo fosse commesso, a meno che l'applicazione di una penalità lasci la palla oltre la middle oppure la penalità comporti un primo down.

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

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

## REGOLA 6. Calci

### SEZIONE 1. Calciare

#### **ARTICOLO 1. Calciare illegalmente una palla**

Il portatore di palla non potrà calciare intenzionalmente la palla. Questo è un fallo che fa morire la palla. *AR 6-1-1-1*  
**PENALITÀ - 5 yard applicate dal punto del fallo, amministrato come fallo a palla morta [S19].**

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

### SEZIONE 1. Lo Scrimmage

#### ARTICOLO 1. Palla Ready for Play

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

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

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

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

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

#### ARTICOLO 2. Iniziare con uno snap

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

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

Eseguire uno snap legale della palla è passarla alla mano oppure passarla all'indietro dalla sua posizione sul terreno con un movimento veloce e continuo della/e mano/i **che risulta in una perdita di possesso della palla**. Lo snap non deve necessariamente passare tra le gambe di colui che effettua lo snap; ma per essere legale deve essere un movimento veloce e continuo all'indietro.

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

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

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

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

- a. Dopo che lo snapper ha toccato la palla e prima che effettui lo snap tutti i giocatori **dell'attacco** devono essere in campo e dietro la propria scrimmage line.
- b. Nessun giocatore della squadra in attacco potrà fare una falsa partenza o fare un movimento che simuli l'inizio dell'azione.

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

- c. Tutti i giocatori della squadra in attacco devono essere completamente fermi e rimanere stazionari nella loro posizione per almeno 1 secondo pieno prima che venga eseguito lo snap della palla o che parta una motion.
- d. Quando inizia lo snap, un giocatore **dell'attacco** può essere in motion, ma non in movimento verso la goal line avversaria.
- e. Il quarterback non può correre con la palla oltre la scrimmage line, a meno che **la palla non sia stata chiaramente rilasciata e toccata da un altro giocatore**. AR 7-1-3-I-VI
- f. Quando viene eseguito uno snap sulla o oltre la linea delle 5 yard andando verso l'end zone degli avversari (no-running zone), la squadra in attacco deve fare un gioco di lancio in avanti. Se il quarterback o il portatore di palla subiscono un flag pull dietro la scrimmage line prima di un lancio in avanti, non c'è fallo di corsa illegale per un gioco iniziato nella no-running zone. AR 7-1-3-V

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

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

**PENALITÀ - Perdita del down sulla scrimmage line [S21 + S9].**

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

- a. Prima che lo snapper effettui lo snap tutti i giocatori **della difesa** devono essere in campo e dietro la propria scrimmage line. AR 7-1-4-I
- b. Dopo che la palla è dichiarata ready for play nessun giocatore della difesa può toccare la palla finché lo snap non viene completato.
- c. Nessun giocatore della squadra in difesa potrà usare parole oppure segnali che disorientano gli avversari quando si preparano a mettere la palla in gioco.
- d. Un massimo di 2 blitz possono chiedere il diritto di traiettoria. Se un blitz esegue un segnale non valido oppure se più di 2 giocatori alzano contemporaneamente la propria mano si ha un segnale illegale. **Un giocatore posizionato a meno di 7 yard dalla propria scrimmage line non può alzare la propria mano simulando di essere un blitz**. AR 7-1-4-II-VI

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

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

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

#### **ARTICOLO 5. Hand-off**

L'attacco può effettuare un numero illimitato di hand-off dietro la scrimmage line.

- a. Nessun giocatore può consegnare la palla ad un compagno con un hand-off eccetto un giocatore dell'attacco che è dietro la scrimmage line.
- b. Non può essere eseguito un hand-off in avanti allo snapper.

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

## **SEZIONE 2. Lanci e Fumble**

#### **ARTICOLO 1. Lancio all'indietro**

Un portatore di palla può lanciare la palla all'indietro purché egli sia dietro la scrimmage line quando ciò avviene e che avvenga prima di un qualunque cambio di possesso. *AR 7-2-1-I-III*

**PENALITÀ - 5 yard, anche perdita del down se effettuato dalla squadra in attacco prima di un cambio di possesso, applicata dal punto del fallo [S35].**

#### **ARTICOLO 2. Lancio completo**

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

#### **ARTICOLO 3. Lancio incompleto**

Qualunque lancio è incompleto se la palla tocca il terreno quando non saldamente controllata da un giocatore. È incompleto anche quando un giocatore **salta** e riceve il lancio ma atterra toccando per prima cosa sulla o fuori da una linea laterale o di fondo campo. [S10]

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

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

#### **ARTICOLO 4. Fumble**

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

#### **ARTICOLO 5. Tocco illegale**

Tutti i giocatori in campo solo eleggibili a toccare, battere o prendere un lancio. Il quarterback può ricevere un lancio solo dopo che questo è stato toccato da un altro giocatore.

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

**PENALITÀ – Perdita del down sulla scrimmage line [S9].**

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

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

La squadra in attacco può effettuare un lancio in avanti durante ogni scrimmage down e prima che cambi il possesso di squadra, sempre che il lancio venga effettuato da un punto dietro la zona neutrale. *AR 7-3-1-I-IV*

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

Un lancio in avanti è illegale se:

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

**PENALITÀ - 5 yard, anche perdita del down se effettuato dalla squadra in attacco prima di un cambio di possesso, applicata dal punto del fallo [S35].**

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

Le regole della pass interference si applicano solo durante un gioco di lancio legale in avanti finché il lancio viene [toccato da un giocatore](#) o cade incompleto. Il contatto fisico è indispensabile per poter stabilire che ci sia l'interferenza. La pass interference è il contatto che interferisce con un giocatore avversario mentre la palla è in volo. È responsabilità del giocatore di difesa evitare gli avversari.

Non è pass interference quando 2 o più giocatori eleggibili stanno facendo un tentativo simultaneo ed in buona fede per toccare, battere o prendere il lancio. I giocatori eleggibili di entrambe le squadre hanno eguali diritti sulla palla, [ma è responsabilità del giocatore in una posizione svantaggiosa evitare l'avversario](#).

**PENALITÀ – 10 yard, applicata dal punto base. Perdita del down se il fallo viene commesso dall'attacco. [S33]  
Primo down automatico per fallo commesso dalla difesa. [S33]**

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

## REGOLA 8. Le segnature

### SEZIONE 1. Valore delle segnature

#### ARTICOLO 1. Segnatura

I punti relativi alle segnature saranno:

Touchdown = 6 Punti [S5]

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

Try che ha avuto successo dalla linea delle 12 yard = 2 Punti [S5]

Touchdown dalla difesa sulla try = 2 Punti [S5]

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

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

### SEZIONE 2. Touchdown

#### ARTICOLO 1. Come viene segnato

Un touchdown sarà segnato quando:

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

### SEZIONE 3. Try (*trasformazione*)

#### ARTICOLO 1. Come viene segnata

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

#### ARTICOLO 2. Opportunità per segnare

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

- a. La palla sarà messa in gioco dalla squadra che ha segnato un touchdown da 6 punti. Se un touchdown viene segnato durante un down in cui **termina** il tempo nel secondo periodo, la try sarà comunque giocata. La squadra che ha segnato dovrà decidere se tentare **da 1 o da 2 punti prima la try inizi**.
- b. La try inizia quando la palla è pronta al gioco.
- c. Lo snap sarà effettuato in mezzo alle side line sopra la linea delle 5 yard (1 punto) o delle **10 yard** (2 punti) degli avversari.
- d. La try termina quando una delle due squadre segna o la palla **diventa** morta secondo le regole.
- e. **Le penalità comportano o la ripetizione della try o la try risulta in una segnatura o la fine della try.**  
Se la try sarà ripetuta dopo l'applicazione di una penalità, assegnerà lo stesso punteggio previsto in origine. Non ci possono essere cambi di decisione (tra 1 e 2 punti) prima della fine della try. *AR 8-3-2-I-IV*

#### ARTICOLO 3. Gioco successivo

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

### SEZIONE 4. Safety

#### ARTICOLO 1. Come viene segnata

Si ha una safety quando:

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

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

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

## **SEZIONE 5. Touchback**

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

Si ha un touchback quando:

- a. La palla muore con una qualsiasi parte sopra o dietro la goal line, eccetto che per un lancio incompleto o fumble fatto da fuori dell'end zone, e la squadra che attacca questa goal line è responsabile del fatto che la palla si trovi lì.
- b. Un giocatore di difesa intercetta un lancio in avanti tra la sua linea delle 5 yards e la sua goal line, il momentum iniziale porta il giocatore dentro la propria end zone e la palla rimane all'interno della end zone dove viene dichiarata morta.

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

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

## REGOLA 9. Comportamento dei giocatori

### SEZIONE 1. Falli di contatto

#### ARTICOLO 1. Provocare un contatto

- a. Nessun giocatore potrà colpire intenzionalmente un avversario o un arbitro.
- b. Nessun giocatore potrà montare, saltare o stare sopra un altro giocatore.
- c. Nessun giocatore potrà trattenere un altro giocatore.
- d. Tutti i giocatori in piedi (R 2-13-1) hanno il diritto di posizione e gli avversari devono evitare il contatto.
- e. Il portatore di palla non ha alcun diritto di posizione ed ha il dovere di evitare il contatto con i giocatori avversari.
- f. Tutti i giocatori dell'attacco hanno il diritto di traiettoria sino a quando un lancio legale in avanti è ancora possibile e i giocatori della difesa devono evitare il contatto. Quando un lancio in avanti è in aria, tutti i giocatori hanno il diritto di giocare per la palla, ma senza giocare attraverso (*playing through*) un avversario.
- g. Tutti i **blitzer eleggibili** hanno il diritto di traiettoria e i giocatori dell'attacco devono evitare il contatto.
- h. Nota: se non c'è contatto, può comunque esserci un blocco del giocatore dell'attacco.

**PENALITÀ - 10 yard, applicata dal punto base. Primo down automatico per i falli commessi dalla difesa [S38].**  
*AR 9-1-1-R-I-VIII, AR 9-1-1-B-I-XV*

#### ARTICOLO 2. Targeting (*mirare un avversario*)

- a. Anche avendo il diritto di traiettoria nessun giocatore potrà **mirare e cercare il contatto** contro un avversario.
- b. Nessun giocatore tenterà di attaccare la palla o di toglierla al portatore di palla.

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

#### ARTICOLO 3. Interferenza con l'amministrazione della gara

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

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

### SEZIONE 2. Falli di condotta antisportiva

#### ARTICOLO 1. Atti antisportivi

- a. Nessun giocatore, sostituto o coach potrà usare un linguaggio o gesti oltraggiosi, minacciosi od osceni oppure indulgere in qualunque condotta provocatoria nei confronti degli avversari o degli arbitri, ovvero lesiva per l'immagine della gara. *AR 9-2-1-II*
- b. Dopo una segnatura o qualunque altra azione il giocatore in possesso della palla deve immediatamente restituirla ad un arbitro oppure lasciare a terra vicino al punto di palla morta.
- c. È fallo non restituire immediatamente una flag strappata all'avversario o non lasciarla nel punto dove è stata strappata. I giocatori sono invitati a restituire la flag all'avversario.

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

#### ARTICOLO 2. Tattiche scorrette

- a. Nessun giocatore potrà bloccare un avversario.

**PENALITÀ - 5 yard, applicata dal punto base [S43].** Nessun portatore di palla potrà saltare o tuffarsi.

**PENALITÀ - 5 yard, anche perdita del down se commesso dalla squadra di attacco prima di un cambio di possesso, applicata dal punto del fallo [S51].** Nessun portatore di palla potrà proteggersi le flag. *AR 9-2-2-I-VI*

**PENALITÀ - 5 yard, anche perdita del down se commesso dalla squadra di attacco prima di un cambio di possesso, applicata dal punto del fallo [S52].**

- b. Nessun giocatore potrà togliere una o entrambe le flag ad un avversario diverso dal portatore di palla o da un avversario che finge di essere il portatore di palla. *AR 9-2-2-X-XII*

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

- e. Nessun giocatore potrà calciare intenzionalmente un lancio o un **fumble**. Questo fallo non cambia lo stato della palla.

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

- f. La partecipazione al gioco di 6 o più giocatori è illegale.

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

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

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

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

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

**VIOLAZIONE – Timeout caricato alla squadra che commette la violazione [S3]. PENALITÀ – 5 Yard, se la squadra non ha più timeout disponibili [S21].**

## **SEZIONE 3. Sostituzioni**

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

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

**PENALITÀ – La palla rimane morta, 5 yard, applicata dal punto di palla morta [S22].**

- c. Nessuna finto sostituto o sostituzioni possono essere usate per confondere gli avversari. Nessuna tattica associata a giocatori sostituiti o al processo di sostituzione può essere usata per confondere gli avversari.

**PENALITÀ – La palla rimane morta, 10 yard, applicata dal punto di palla morta [S22].**

## REGOLA 10. Applicazione delle penalità

### SEZIONE 1. Generalità

#### ARTICOLO 1. Falli volontari

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

Un giocatore o un coach che commette un secondo fallo di condotta antisportiva durante la stessa partita deve essere espulso.

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

#### ARTICOLO 2. Tattiche scorrette

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

### SEZIONE 2. Penalità completata

#### ARTICOLO 1. Come e quando completata

- a. Una penalità è completata quando viene accettata, declinata o cancellata.
- b. Qualunque penalità può essere declinata da un capitano o un coach della squadra che ha subito il fallo, 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 il down successivo.
- d. I coach ed i capitani sono gli unici autorizzati a chiedere chiarimenti regolamentari al referee.

#### ARTICOLO 2. Simultaneo allo snap

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

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

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

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

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

Eccezioni:

1. Quando si ha un cambio di possesso di squadra durante un down e la squadra che guadagna per ultima il possesso non ha commesso fallo prima di guadagnare l'ultimo possesso, può declinare l'offset dei falli ed in questo modo mantenere il possesso della palla, dopo l'applicazione della penalità relativa al proprio fallo.
2. Quando un fallo a palla viva viene amministrato come un fallo palla morta non si può avere un offset con nessun altro fallo, e ogni penalità verrà applicata secondo l'ordine in cui i falli sono accaduti.

AR 10-2-4-I-IV

#### ARTICOLO 5. Falli a palla morta

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

#### ARTICOLO 6. Falli negli intervalli

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

## SEZIONE 3. Procedure per le applicazioni

### ARTICOLO 1. Punto base

Il punto base è la scrimmage line.

Eccezioni:

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

*AR 10-3-1-O-I-VI, AR 10-3-1-D-I-VIII, AR 10-3-1-C-I-VI*

### ARTICOLO 2. Procedure

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

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

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

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

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

*AR 10-3-2-I-VIII*

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

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

*AR 10-3-3-I-II*

#### Filosofia delle applicazioni

*Una breve guida per aiutare la comprensione delle regole. Le applicazioni ufficiali devono essere fatte secondo le regole.*

I falli commessi prima dello snap fanno rimanere la palla morta e l'applicazione avviene sul punto di palla morta (scrimmage line).

*Snap illegale, ritardo di gioco, encroachment, falsa partenza, offside, creare confusione nei segnali dell'attacco, segnale illegale del blitz, sostituzione illegale.*

I falli tecnici sono applicati dalla scrimmage line.

*Ritardo di lancio, tocco illegale, gioco di corsa illegale, blitz illegale, interferenza della sideline.*

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

*Lancio illegale (in avanti e all'indietro), saltare, tuffarsi, protezione della flag*

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

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

*Hand-off illegale, bloccare, flag pull illegale, calciare intenzionalmente un lancio, pass interference, contatto illegale, targeting, interferenza con l'amministrazione della gara, partecipazione illegale.*

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

I falli di condotta antisportiva sono applicati come falli a palla morta.

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

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

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

## REGOLA 11. Gli arbitri: giurisdizione e doveri

### SEZIONE 1. Doveri generali

#### ARTICOLO 1. Giurisdizione degli arbitri

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

#### ARTICOLO 2. Numero di arbitri

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

#### ARTICOLO 3. Responsabilità

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

### SEZIONE 2. Referee (R)

#### ARTICOLO 1. Posizione

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

#### ARTICOLO 2. Responsabilità di base

- a. Il referee ha la supervisione generale ed il controllo della gara, **ha la responsabilità ultima relativa al punteggio** e le sue decisioni sono finali in merito al regolamento e ad altre materie riguardanti la gara.
- b. Il referee ispezionerà la superficie di gioco e ne riferirà **ogni** irregolarità agli organizzatori, ai coach e agli altri arbitri.
- c. Il referee ha giurisdizione in merito all'equipaggiamento dei giocatori.
- d. Dichiarerà la palla pronta al gioco (*ready for play*), dirigerà il game clock e il play clock, **controllerà** il numero dei timeout caricati, assegnerà una nuova serie ed amministrerà le penalità.
- e. Avviserà entrambi i coach in merito a qualsiasi espulsione.
- f. Il referee conterà il numero dei giocatori dell'attacco.
- g. Dopo lo snap, il referee sarà responsabile di giudicare la legalità del gioco nelle vicinanze della palla quando è dietro la scrimmage line. Il referee è responsabile della copertura del quarterback.

### SEZIONE 4. Linesman (LM)

#### ARTICOLO 1. Posizione

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

#### ARTICOLO 2. Responsabilità di base

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

## **SEZIONE 5. Field Judge (FJ)**

### **ARTICOLO 1. Posizione**

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

### **ARTICOLO 2. Responsabilità di base**

- a. In una crew a 2 o a 3, il field Judge è responsabile del game clock o della supervisione dell'operatore del cronometro da stadio.
- b. Il field judge conterà il numero dei giocatori della difesa.
- c. Il field judge ha giurisdizione sulla sua side line.
- d. Una volta che la palla attraversa la scrimmage line dal suo lato del campo, il Linesman sarà responsabile di giudicare la legalità del gioco attorno alla palla **dal suo lato del campo**. Il field judge indica al referee il massimo avanzamento della palla sul suo lato del campo.

## **SEZIONE 8. Side Judge (SJ)**

### **ARTICOLO 1. Posizione**

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

### **ARTICOLO 2. Responsabilità di base**










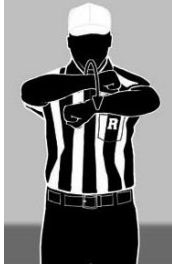








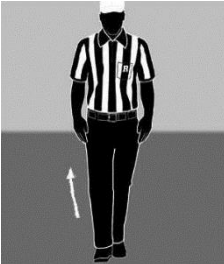

- a. Il side judge è responsabile del game clock o della supervisione dell'operatore del cronometro da stadio.
- b. Il side judge conterà il numero dei giocatori della difesa.
- c. Il side judge sarà responsabile di osservare i ricevitori **che corrono tracce lunghe per** giudicare sui lanci lunghi e lo stato della palla nella sua area di competenza. Il side judge indica al referee il massimo avanzamento della palla sui giochi profondi.

## Sommario delle penalità

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

	O	R-S-A	E
<b>PRIMO DOWN AUTOMATICO (AFD)</b>			
Defensive pass interference [anche perdita di 10 yard] .....	33	7-3-3	PB
Contatto illegale della Difesa [anche perdita di 10 yard] .....	38	9-1-1	PB
Targeting della Difesa [anche perdita di 10 yard] .....	38	9-1-2	PB
Interferenza con l'amministrazione della gara della Difesa [anche perdita di 10 yard] ....	38	9-1-3	PB
<b>PERDITA DEL DOWN (LOD)</b>			
Delay of pass .....	21	7-1-3	SL
Tocco illegale .....	9	7-2-4	SL
Lancio illegale all'indietro [anche perdita di 5 yard] .....	35	7-2-1	PF
Lancio illegale in avanti [anche perdita di 5 yard] .....	35	7-3-2	PF
Saltare o Tuffarsi [anche perdita di 5 yard] .....	51	9-2-2	PF
Proteggere le flag [anche perdita di 5 yard] .....	52	9-2-2	PF
<b>PERDITA DI 5 YARD</b>			
Calcio illegale del portatore di palla.....	19	6-1-1	PM
Snap illegale .....	19	7-1-1	PM
Delay of game .....	21	7-1-1	PM
Encroachment, Falsa partenza .....	19	7-1-3	PM
Illegal motion, Corsa illegale, Gioco di corsa illegale ( <i>Illegal run play</i> ), Illegal shift ...	19	7-1-3	SL
Offside, Creare confusione nei segnali dell'attacco, Segnale illegale del blitz .....	18	7-1-3	PM
Blitz illegale .....	18	7-1-4	SL
Hand-off illegale .....	19	7-1-5	PB
Lancio illegale all'indietro [anche LOD].....	35	7-2-1	PF
Lancio illegale in avanti [anche LOD] .....	35	7-3-2	PF
Bloccare .....	43	9-2-2	PB
Saltare o Tuffarsi [anche LOD].....	51	9-2-2	PF
Proteggere le flag [anche LOD].....	52	9-2-2	PF
Flag pull ( <i>deflag</i> ) illegale .....	52	9-2-2	PB
Calciare illegalmente un lancio .....	19	9-2-2	PB
Partecipazione illegale .....	22	9-2-2	PB
Interferenza della side line .....	27	9-2-2	SL
Sostituzione illegale [anche 10 yard] .....	22	9-3-1	PM
<b>PERDITA DI 10 YARD</b>			
Offensive pass interference [anche LOD] .....	33	7-3-3	PB
Defensive pass interference [anche AFD].....	33	7-3-3	PB
Contatto illegale [anche AFD se commesso dalla Difesa].....	38	9-1-1	PB
Targeting [anche AFD se commesso dalla Difesa].....	38	9-1-2	PB
Interferenza con l'amministrazione della gara [anche AFD se commesso dalla Difesa]...	38	9-1-3	PB
Condotta antisportiva .....	27	9-2-1	PM
Sostituzione illegale come tattica [anche 5 yard] .....	22	9-3-1	PM
<b>TIMEOUT CARICATO</b>			
Giocatore che indossa equipaggiamento illegale che non lascia il campo .....	3	9-3-2	PM
Giocatore che non indossa equipaggiamento obbligatorio che non lascia il campo .....	3	9-3-2	PM
Giocatore che sanguina che non lascia il campo.....	3	9-3-2	PM
<b>PERDITA DI META' DISTANZA DALLA GOAL LINE</b>			
Se la penalità in yard eccede metà della distanza .....	-	10-2-3	-

## Segnali degli Arbitri

<p><b>S 1</b></p>  <p>Ready for play</p>	<p><b>S 3</b></p>  <p>Stop the clock</p>	<p><b>S 5</b></p>  <p>Touchdown</p>	<p><b>S 6</b></p>  <p>Safety</p>
<p><b>S 8</b></p>  <p>First Down</p>	<p><b>S 9</b></p>  <p>Loss of down</p>	<p><b>S 10</b></p>  <p>Incomplete pass</p>	<p><b>S 14</b></p>  <p>End of period</p>
<p><b>S 18</b></p>  <p>Offside Illegal Blitz</p>	<p><b>S 19</b></p>  <p>False start Illegal procedure</p>	<p><b>S 21</b></p>  <p>Delay of game Delay of pass</p>	<p><b>S 22</b></p>  <p>Illegal participation Illegal substitution</p>
<p><b>S 27</b></p>  <p>Unsportsmanlike conduct</p>	<p><b>S 33</b></p>  <p>Pass Interference</p>	<p><b>S 35</b></p>  <p>Illegal forward pass Illegal backward pass</p>	<p><b>S 38</b></p>  <p>Illegal contact</p>
<p><b>S 43</b></p>  <p>Illegal block</p>	<p><b>S 47</b></p>  <p>Disqualification</p>	<p><b>S 51</b></p>  <p>Jumping Diving</p>	<p><b>S 52</b></p>  <p>Flag guarding Illegal Flag pull</p>

## INTERPRETAZIONI

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

### **AR 1-3-1 Equipaggiamento**

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

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

### **AR 3-2-4 Quando parte il game clock**

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

RULING: Il game clock **ripartirà** allo snap.

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

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

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

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

NOTA: Se l'attacco continua a consumare tempo utilizzando tattiche scorrette, il Referee potrà avvisare quella squadra che potrà avvalersi della R 10-1-2 e dare il possesso della palla agli avversari sulla loro linea delle 5 yard.

### **AR 3-2-5 Avvisi del Referee**

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

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

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

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

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

### **AR 5-1-1 Quando assegnare una serie**

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

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

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

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

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

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

### **AR 6-1-1 Calciare illegalmente una palla**

I. 4 & middle sulla linea delle 9 yard, il quarterback allontana la palla con un calcio (*punt*).

RULING: Penalità per calcio illegale del portatore di palla. La palla diventa morta, la serie finisce per fine dei down e la penalità verrà applicata sulla successiva scrimmage line. **Gioco successivo:** 1 & middle per gli avversari sulla linea delle 10 yard.

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

I. 2 & middle sulla linea delle 24,5 yard, il quarterback effettua un passo in avanti e allunga la palla oltre il middle prima di subire un flag pull.

RULING: Nessun Primo Down. Penalità per gioco di corsa illegale. 2 & middle sulla linea delle 19,5 yard.

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

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

RULING: Penalità per gioco di corsa illegale, nessuna penalità per *offside*. Quando il quarterback ha attraversato la scrimmage line (R 2-3-2) tutti i difensori hanno il diritto di togliere flag al portatore di palla. Gioco successivo: 2 & middle sulla linea delle 14 yard.

NOTA: Un attraversamento “tecnico” della scrimmage line da parte del difensore per un flag pull sarà ignorato. Se il quarterback attraversa la scrimmage line e successivamente torna dietro di essa prima che gli venga tolta una flag da un difensore posizionato a meno di 7 yard dalla scrimmage line al momento dello snap, il fallo per corsa illegale sarà applicato e il fallo per blitz illegale ignorato.

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

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

IV. 2 & goal sulla linea delle 4 yard, il quarterback effettua un lancio che viene ricevuto sulla linea delle 5 yard. Il ricevitore porta, poi, la palla in end zone.

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

V. 2 & goal sulla linea delle 8 yard, il quarterback effettua un lancio che viene deviato da un attaccante dietro la scrimmage line. Il quarterback prende al volo la palla e corre nella end zone avversaria.

RULING: Touchdown. Nessuna penalità per corsa illegale. Dopo aver riguadagnato il possesso di una palla che è stata toccata il quarterback può legalmente attraversare la scrimmage line.

NOTA: se questo avviene nella no-running zone sarebbe un fallo per non aver eseguito un lancio in avanti oltre la scrimmage line.

VI. 2 & goal sulla linea delle 8 yard, il quarterback riceve lo snap e rilascia la palla in avanti facendola rimbalzare all'indietro sulla schiena di un compagno di squadra, eseguendo un pitch corto; riprende quindi al volo la palla fra le mani, indietreggia, finge di passare la palla e poi invece corre fino alla end zone avversaria.

RULING: Touchdown, ma penalità per corsa illegale. Il quarterback può correre con la palla oltre la scrimmage line se avviene un chiaro lancio (in avanti o indietro) o un chiaro hand-off e in seguito riguadagna il possesso della palla in maniera legale.

#### **AR 7-1-4 Offside e Blitz**

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

RULING: La palla rimane morta. Penalità per *offside*, 5 yard applicate a palla morta.

NOTA: Se il difensore entra in contatto con un ricevitore con un impatto (il ricevitore viene spostato dalla sua posizione), si aggiungeranno 10 yard di penalità per contatto illegale.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- VI. Un difensore (#46), posizionato a 7,5 yard dalla scrimmage line, alza la sua mano segnalando di voler effettuare un blitz. Il giocatore poi anticipa la partenza dello snap ed è a 6 yard dalla scrimmage line quando avviene lo snap.  
RULING: Se il #46 dovesse continuare il blitz dopo lo snap la palla dovrebbe essere considerata morta e applicato un fallo a palla morta per segnale di blitz illegale. Se il #46 non dimostra di voler continuare il blitz dopo lo snap, il gioco può continuare senza fallo.

### AR 7-2-1 Lancio all'indietro

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

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

NOTA: è safety anche se il lancio all'indietro o il fumble cade incompleto in endzone.

- II. 2 & middle sulla linea delle 3 yard. Il quarterback, per evitare un flag pull, effettua un lancio all'indietro dalla linea della 1 yard che cade incompleto.

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

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

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

### AR 7-2-2 Lancio completo

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

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

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

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

RULING: Lancio completo.

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

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

RULING: Lancio completo.

- IV. Un giocatore dell'attacco riceve un lancio in volo e prima di toccare il terreno un difensore entra in contatto con lui egli fa perdere il controllo della palla. La palla cade a terra.

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

- V. Un giocatore dell'attacco si trova sul lato destro del campo dove un difensore entra in contatto con lui prima che la palla venga lanciata dal quarterback. Il lancio cade incompleto sul lato sinistro del campo.

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

- VI. Un giocatore dell'attacco riceve un lancio in volo e prima di toccare il terreno, quando è ancora in aria, effettua un lancio all'indietro verso un altro giocatore dell'attacco. Il secondo attaccante riceve il lancio ed avanza la palla per un ulteriore guadagno di yard.

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

NOTA: La stessa interpretazione si avrebbe se la palla venisse solo toccata e rimbalzasse in avanti o all'indietro. Se il ricevitore anziché in volo fosse a contatto con il terreno al momento del lancio sarebbe un fallo per lancio illegale all'indietro.

### **AR 7-2-4 Fumble**

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

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

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

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

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

### **AR 7-3-1 Lancio legale in avanti**

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

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

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

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

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

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

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

RULING: Penalità per corsa illegale, 5 yard dalla scrimmage line (R 7-1-3). Penalità per lancio illegale in avanti, 5 yard dal punto del fallo e perdita del down (LOD). La difesa ha l'opzione per giocare un 2 & middle sulla linea delle 10 yard (corsa illegale) o un 3 & middle sulla linea delle 12 yard (lancio illegale).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **AR 8-4-1 Safety**

- I. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Un blitz afferra i pantaloni del quarterback quando questo è nella sua end zone. Il quarterback effettua un lancio incompleto in avanti.

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

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

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

III. 3 & goal sulla linea delle 21 yard. Un difensore intercetta la palla sulla linea delle 7 yard e questa azione lo porta nella sua end zone. Dopo aver evitato un flag pull coprendo la flag con la palla, un altro avversario gli toglie una flag in end zone.

RULING: Safety, sia che la penalità per protezione della flag sia accettata che declinata. L'azione in sé risulta in una safety, perché la regola del momentum si applica solo per gli intercetti che avvengono nelle ultime 5 yard dalla end zone (R 8-5-1-b).

NOTA: Se il difensore fosse in grado di lasciare l'end zone prima della fine dell'azione, il punto di applicazione sarebbe il punto del fallo, che avviene in end zone. Accettare la penalità risulterebbe in una safety.

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

RULING: Safety, il punto di applicazione del fallo (contatto illegale) è il punto del fallo, che avviene in end zone, che è il basic spot (R 10-3-1 Eccezione 3).

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

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

RULING: Il ricevitore deve evitare il contatto sul primo passo, perché il difensore ha il diritto di posizione. Quando il difensore inizia a muoversi, perde il diritto di posizione, deve evitare il contatto e dare la precedenza all'attaccante.

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

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

III. Un difensore si allinea vicino alla scrimmage line, **direttamente** di fronte ad un ricevitore e allarga le braccia lateralmente per ostruire l'avversario. Dopo lo snap, il difensore non si muove e il ricevitore cerca di superarlo, ma entra in contatto con una mano dell'avversario.

RULING: Targeting del difensore. Anche con il diritto di posizione, il difensore non può cercare il contatto con azioni o comportamenti non necessari.

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

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

RULING: Targeting da parte dell'attacco. Anche con il diritto di traiettoria, agli attaccanti non è permesso mirare e colpire un avversario. (R 9-1-2)

V. Un difensore sta costringendo il portatore di palla verso la side line. Il portatore di palla tenta di rimanere in campo mantenendo la sua traiettoria ed arriva al contatto con un difensore.

RULING: **Targeting** del portatore di palla. Il portatore di palla deve evitare il contatto, non ha il diritto di traiettoria.

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

RULING: **Targeting** del portatore di palla. Il portatore di palla deve evitare il contatto anche quando lo costringe a terminare l'azione.

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

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

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

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

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

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

I. **Un blitzer** corre velocemente verso il quarterback e un ricevitore che sta correndo **una traccia deve modificare la propria direzione per evitare il blitzer**.

RULING: Nessuna penalità. Un ricevitore deve dare al blitz il diritto di traiettoria. **Se fosse stato un altro difensore, che non aveva fatto un segnale valido per guadagnare il diritto di traiettoria, ad effettuare il blitz, sarebbe stato un fallo della difesa (blocco).**

II. Un blitz corre velocemente verso il quarterback e un ricevitore, che sta correndo una traccia, **blocca o arriva al contatto col blitz.**

RULING: Penalità per blocco (5 yard) o contatto illegale (10 yard) contro l'attacco. **Tutti i giocatori d'attacco devono evitare le direzioni di corsa dei blitz.**

III. Un blitz corre lentamente verso il quarterback e un ricevitore, che sta correndo una traccia, **viene bloccato.**

RULING: Penalità per blocco (5 yard) contro il difensore. Un blitz ha il diritto di traiettoria solamente se si muove velocemente (R 2-2-6), l'attaccante deve aver la possibilità di poter calcolare la traccia del blitz.

IV. Un blitz corre verso il quarterback e quando il quarterback inizia a muoversi lateralmente (roll out), il blitz **cambia direzione.**

RULING: Il blitz perde il diritto di traiettoria quando cambia direzione e **da quel momento** deve aver cura di non bloccare alcun ricevitore.

V. Un blitz corre contro verso lo snapper, **fermo in piedi fin dallo snap.**

RULING: Penalità per targeting (10 yard + AFD) contro la difesa. Il diritto di posizione vale più del diritto di traiettoria (R 2-13-2).

VI. Un blitz si allinea di fronte allo snapper e **dopo lo snap effettua un blitz verso il quarterback. Lo snapper rimane stazionario**, utilizzando il suo diritto di posizione, e il blitz cambia la sua traiettoria per evitare il contatto con lo snapper. Successivamente dopo, lo snapper **inizia a correre una** traccia che punta verso il blitz e lo fa entrare in collisione con l'avversario.

RULING: Penalità per targeting (10 yard) contro l'attacco. Il blitz perde il diritto di traiettoria quando cambia direzione, ma questo non autorizza lo snapper a provocare una collisione.

NOTA: Non sarà chiamato un fallo di contatto se il blitz trova lo spazio per cambiare direzione per una seconda volta evitando il contatto.

VII. Un blitz corre verso la scrimmage line, ma si ferma prima di superarla.

RULING: Nessuna penalità. Il blitz non è obbligato a superare la scrimmage line, ma, **fermandosi**, perde il diritto di traiettoria e da quel momento deve evitare i giocatori dell'attacco.

VIII. Un ricevitore attraversa la traccia del blitz. Il blitz cerca di evitare il contatto, ma entra in collisione con l'attaccante.

RULING: Penalità per contatto illegale (10 yard) contro l'attacco.

IX. Un ricevitore attraversa la traccia del blitz. Il blitz non cerca di evitare il contatto ed entra in collisione con l'attaccante.

RULING: Penalità per blocco (5 yard) contro l'attacco e penalità per targeting (10 yard + AFD) contro la difesa, offset dei falli.

X. Un ricevitore sta attraversando la traiettoria del blitz, senza bloccarlo. Il blitz colpisce il ricevitore estendendo il braccio quando gli passa nelle vicinanze.

RULING: Targeting del blitz. Anche con il diritto di traiettoria, il blitz non può **iniziare appositamente un** contatto.

XI. Il blitz si ferma di fronte al quarterback dopo che la palla è stata **rilasciata** e tocca **il quarterback** con le mani sui fianchi.

RULING: Nessuna penalità per il tocco, perché il contatto deve avere un impatto.

XII. Il blitz si ferma di fronte al quarterback dopo che la palla è stata **rilasciata** e spinge **il quarterback** con le mani sui fianchi, **obbligandolo a** fare due passi per mantenere l'equilibrio.

RULING: Penalità per contatto illegale della difesa.

XIII. Il blitz si ferma nel momento in cui il quarterback lancia la palla. Il movimento naturale del lancio porta il quarterback a fare un passo in avanti lo porta ad entrare in contatto con il blitz.

RULING: Nessuna penalità per il contatto, poiché entrambi i giocatori sono fermi ed hanno il diritto di posizione, nel significato della R 2-13-1.

XIV. Il blitzer salta in verticale senza spostarsi dalla posizione nel momento in cui il quarterback **rilascia** la palla. Il quarterback effettua 3 passi in avanti dopo il lancio e arriva al contatto con il blitzer.

RULING: Penalità per contatto illegale dell'attacco. Il blitzer ha il diritto di posizione anche se salta. Se il momentum del salto **portasse** il blitzer verso il quarterback, sarebbe fallo della difesa.

XV. Il blitzer salta in avanti nel tentativo di deviare la palla, nel momento in cui il quarterback rilascia la palla e tocca la palla prima che lasci la mano del quarterback o tocca il braccio del quarterback dopo che la palla è stata rilasciata

RULING: Penalità per targeting, perché il punto di attacco era una palla in possesso di un portatore di palla (R 9-1-2).

### **AR 9-2-1 Atti antisportivi**

I. Il quarterback lancia un intercetto e un difensore ritorna la palla per un facile touchdown. Prima di superare la goal line, il difensore sbeffeggia il quarterback a parole o a gesti.

RULING: Touchdown. La penalità per condotta antisportiva verrà applicata sulla try, che verrà giocata dalla linea delle 15 yard per 1 punto e dalla linea delle 20 yard per 2 punti.

### **AR 9-2-2 Flag pull**

I. Un portatore di palla muove le mani sopra i suoi fianchi nel momento in cui un difensore tenta di toglierli una flag. Non c'è contatto, ma il difensore manca la flag.

RULING: Penalità per protezione della flag. **Una mano (o la palla) davanti alla flag rende più difficile raggiungerla e crea uno svantaggio, anche senza contatto.**

II. Un portatore di palla muove le mani sopra i suoi fianchi nel momento in cui un difensore effettua un tentativo disperato in salto di flag pull. Non c'è contatto e il difensore manca ampiamente la flag.

RULING: Nessuna penalità. Ci deve essere un serio tentativo di flag pull per rendere il movimento sopra le flag del portatore di palla un fallo. Per i difensori è legale saltare.

III. Un portatore di palla sta correndo **diretto** verso un difensore ed appena si trova a distanza ravvicinata sposta il suo corpo in avanti.

RULING: Penalità per tuffo contro l'attacco (R 2-12-2). Il difensore deve evitare la testa ed il corpo del portatore di palla e l'azione del portatore di palla in questa situazione rende più difficile il tentativo di flag pull.

IV. Un portatore di palla sta correndo **diretto** verso un difensore ed **estende la palla** in avanti per guadagnare una yard extra prima di farsi togliere un flag.

RULING: Penalità per protezione della flag. Il difensore deve evitare la palla in possesso del giocatore e l'azione del portatore di palla, in questa situazione, rende più difficile il tentativo di flag pull.

V. Un portatore di palla è inseguito da un difensore ed appena prima di essere raggiunto **estende la palla** in avanti per guadagnare yard extra prima di farsi togliere un flag.

RULING: Nessuna penalità. L'estensione della palla per un flag pull che viene da dietro non ostruisce il difensore.

VI. Un portatore di palla effettua una giravolta (*spinning*) per evitare un flag pull da parte di un difensore. Quando sta girando, il portatore di palla colpisce l'avversario con un gomito.

RULING: Contatto illegale del portatore di palla. **Il movimento *spinning*, anche se di per sé non illegale, presuppone che il portatore di palla sia responsabile per il contatto**

NOTA: Questo si applica anche se il portatore di palla provoca un contatto abbassandosi (*dipping*).

VII. Il portatore di palla si abbassa (*dipping*) per evitare un flag pull con la palla fra le mani di fronte al petto e i gomiti aperti verso l'esterno. Il difensore riesce a raggiungere le flag ma entra in contatto con il braccio del portatore di palla che è all'altezza delle flag in seguito al dipping.

RULING Fallo di protezione delle flag da parte del portatore di palla. Il movimento del portatore di palla non è illegale di per sé ma deve fare attenzione a non proteggere le flag.

VIII. Un portatore di palla si ferma e salta facendo un movimento di spin per evitare un flag pull.

RULING: Fallo per salto da parte del portatore di palla. Il movimento di spin, che di per sé è legale, non può essere accompagnato da un salto.

- IX. Un portatore di palla sta correndo lungo la sideline puntando un angolo della end zone avversaria. Un difensore prova a indurlo a uscire dal campo (senza contatto) senza tentare un flag pull. Il portatore di palla salta verso la gol line, contatta il difensore e con la palla tocca il piloncino della end zone prima di toccare terra fuori dal campo.

RULING: Touchdown, ma contatto illegale da parte del portatore di palla. Non c'è fallo per salto o tuffo perché il difensore non sta facendo un tentativo di flag pull, ma il contatto da parte del portatore di palla è illegale in quanto responsabile di evitare qualsiasi contatto.

NOTA: Sarebbe stato fallo di tuffo (e salto) se il difensore avesse fatto un tentativo di flag pull. La difesa può scegliere se accettare la penalità per tuffo con LOD o la penalità per contatto illegale.

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

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

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

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

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

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

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

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

### AR 9-3-1 Sostituzioni

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

RULING: La palla rimane morta, fallo dell'attacco per tattica scorretta (10 yard dal punto precedente). Una volta che un giocatore si dirige verso la sua sideline, la difesa è legittimata a pensare che ci sarà una sostituzione e che quindi lo snap non è imminente.

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

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

- I. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback effettua un lancio completo o lancia un intercetto sulla linea delle 15 yard di A. Prima della ricezione lo snapper blocca il blitzzer sulla linea delle 10 yard e un difensore entra in contatto un ricevitore sulla linea delle 20 yard.

RULING: Offsetting fouls, il down verrà rigiocato.

- II. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback lancia un intercetto sulla linea delle 15 yard di A che viene ritornato sulla linea delle 6 yard. Prima della ricezione lo snapper blocca il blitzzer sulla linea delle 10 yard e durante il ritorno il blitzzer blocca (5 yard) lo snapper sulla linea delle 12 yard.

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

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

RULING: Offsetting fouls, il down verrà rigiocato.

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

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

#### **AR 10-3-1-O Punto base (falli dell'attacco)**

I. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra in end zone e gli viene tolta una flag in end zone. Lo snapper blocca il blitzter sulla linea delle 10 yard.

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

II. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard e subisce un flag pull sulla linea della 1 yard. Lo snapper blocca il blitzter in end zone.

RULING: il punto base è il punto del fallo. La penalità è applicata in end zone, risultando in una safety. Declinare il fallo porterebbe a un 3 & middle sulla linea della 1 yard.

III. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard e subisce un flag pull sulla linea della 1 yard. Lo snapper blocca il blitzter sulla linea delle 5 yard.

RULING: il punto base è il punto del fallo. La penalità è applicata dalla linea delle 5 yard. **Gioco successivo:** 2 & middle sulla linea delle 2,5 yard. Declinare il fallo porterebbe a un 3 & middle sulla linea della 1 yard.

IV. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard e completa il lancio sulla linea delle 15 yard di A. Lo snapper blocca il blitzter sulla linea delle 5 yard.

RULING: il punto base è il punto del fallo. La penalità è applicata dalla linea delle 5 yard. **Gioco successivo:** 2 & middle sulla linea delle 2,5 yard. Declinare il fallo porterebbe a un 3 & middle sulla linea delle 15 yard.

NOTA: In caso di incompleto l'applicazione sarebbe stata la stessa. Declinare il fallo porterebbe a un 3 & middle sulla linea delle 7 yard.

V. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard e completa il lancio sulla linea delle 15 yard. Lo snapper blocca il blitzter sulla linea delle 20 yard.

RULING: il punto base è la scrimmage line. La penalità è applicata dalla linea delle 7 yard. **Gioco successivo:** 2 & middle sulla linea delle 3,5 yard. Declinare il fallo porterebbe a un 3 & middle sulla linea delle 15 yard.

NOTA: In caso di incompleto l'applicazione sarebbe stata la stessa, **ma in questo caso** declinare il fallo porterebbe a un 3 & middle sulla linea delle 7 yard.

VI. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard, il lancio viene completato e il ricevitore porta la palla in touchdown. Durante la corsa e prima che ci sia la segnatura, lo snapper blocca un difensore nell'end zone avversaria.

RULING: il punto base è la scrimmage line. La penalità è applicata dalla linea delle 7 yard. **Gioco successivo:** 2 & middle sulla linea delle 3,5 yard.

#### **AR 10-3-1-D Punto base (falli della difesa)**

I. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra in end zone e subisce un flag pull in end zone. Un difensore blocca lo snapper sulla linea delle 10 yard.

RULING: il punto base è la scrimmage line, la penalità è applicata dalla linea delle 7 yard. **Gioco successivo:** 2 & middle sulla linea delle 12 yard.

NOTA: L'applicazione sarebbe stata la stessa anche in caso di lancio incompleto da parte del quarterback per evitare il sack.

II. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard e subisce un flag pull sulla linea della 1 yard. Un difensore blocca lo snapper sulla linea delle 5 yard.

RULING: il punto base è la scrimmage line. La penalità è applicata dalla linea delle 7 yard. **Gioco successivo:** 2 & middle sulla linea delle 12 yard.

III. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard e completa il lancio sulla linea delle 15 yard di A. Un difensore blocca lo snapper che esegue la sua traccia in end zone.

RULING: il punto base è il punto di palla morta. La penalità è applicata dalla linea delle 15 yard di A. **Gioco successivo:** 2 & middle sulla linea delle 20 yard.

IV. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard e completa il lancio sulla linea delle 15 yard di A. Un difensore blocca un ricevitore sulla linea delle 20 yard.

RULING: il punto base è il punto di palla morta. La penalità è applicata dalla linea delle 15 yard di A. **Gioco successivo:** 2 & middle sulla linea delle 20 yard.

V. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback arretra sulla sua linea della 1 yard, il lancio viene completato e il ricevitore porta la palla in touchdown. **Prima del lancio,** un difensore blocca lo snapper sulla linea delle 10 yard.

RULING: il punto base è il punto di palla morta (la goal line di B). La penalità è declinata per regolamento (R 10-3-2-1) e la segnatura è valida.

NOTA: Se il fallo fosse stato un contatto illegale, la penalità sarebbe stata applicata sulla try.

VI. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Un blitz prende i pantaloni del quarterback dietro la scrimmage line, ma il quarterback effettua comunque un lancio completo sulla linea delle 12 yard di A.

RULING: Penalità per contatto illegale (holding). Il punto base è il punto di palla morta. La penalità sarà applicata dalla linea delle 12 yard e primo down automatico. **Gioco successivo:** 1 & middle sulla linea delle 22 yard.

VII. 4 & middle sulla linea delle 9 yard, un giocatore della difesa calcia la palla nell'intenzione di difendere su un gioco di lancio, la palla cade a terra incompleta.

RULING: Penalità per calcio illegale di un lancio, il punto base è la scrimmage line. La penalità sarà applicata dalla linea delle 9 yard. **Gioco successivo:** 4 & middle sulla linea delle 14 yard.

VIII. 4 & middle sulla linea delle 9 yard, un giocatore della difesa calcia la palla nell'intenzione di difendere su un gioco di lancio, la palla viene ricevuta dall'attacco e avanzata sino alla linea delle 22 yard.

RULING: Penalità per calcio illegale di un lancio. Il punto base è il punto di palla morta. La penalità sarà applicata dalla linea delle 22 yard. **Gioco successivo:** 1 & goal sulla linea delle 23 yard di B.

#### **AR 10-3-1-C Punto base (cambio di possesso)**

I. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback lancia un intercetto sulla linea delle 21 yard di A ed il ritorno si ferma sulla linea delle 12 yard. Dopo il cambio di possesso, lo snapper trattiene (contatto illegale) il portatore di palla sulla linea delle 18 yard.

RULING: il punto base è il punto di palla morta. La penalità sarà applicata dalla linea delle 12 yard. **Gioco successivo:** 1 & goal sulla linea delle 6 yard.

II. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback lancia un intercetto sulla linea delle 21 yard di A ed il ritorno si ferma sulla linea delle 12 yard di A. Dopo il cambio di possesso, un compagno di squadra del ritornatore blocca lo snapper sulla linea delle 18 yard di A.

RULING: il punto base è il punto del fallo. La penalità sarà applicata dalla linea delle 18 yard. **Gioco successivo:** 1 & goal sulla linea delle 23 yard.

III. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback lancia un intercetto sulla linea delle 21 yard di A ed il ritorno si ferma sulla linea delle 12 yard di A. Dopo il cambio di possesso, un compagno di squadra del ritornatore blocca lo snapper sulla linea delle 10 yard di A.

RULING: il punto base è il punto di palla morta. La penalità sarà applicata dalla linea delle 12 yard. **Gioco successivo:** 1 & goal sulla linea delle 17 yard.

IV. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. Il quarterback lancia un intercetto sulla linea delle 21 yard di A e il ritornatore perde la palla (fumble) sulla linea delle 12 yard di A, lo snapper prende la palla al volo e corre sino alla linea delle 20 yard di A. Dopo il primo cambio di possesso, un compagno di squadra dello snapper trattiene il ritornatore sulla linea delle 18 yard di A.

RULING: Penalità per contatto illegale (holding). L'attacco **otterrà la palla**, il punto base è il punto di palla morta (R 10-3-1 **Eccezione 3**). **Gioco successivo:** 1 & middle sulla linea delle 10 yard di A.

V. 2 & middle sulla linea delle 7 yard. 7 yard. Il quarterback lancia un intercetto sulla linea delle 21 yard e il ritornatore perde la palla (fumble) sulla linea delle 12 yard, lo snapper prende la palla al volo e corre sino alla linea delle 20 yard. Dopo il secondo cambio di possesso, un compagno di squadra dello snapper blocca un avversario sulla linea delle 18 yard.

RULING: Penalità per blocco. L'attacco **otterrà la palla**, il punto base è il punto del fallo (R 10-3-1 **Eccezione 3** ultima corsa relativa). **Gioco successivo:** 1 & middle sulla linea delle 13 yard di A.

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

RULING: L'attacco declinerà le proprie penalità per evitare l'offset e avrà la palla dopo l'applicazione della penalità per contatto illegale (R 10-2-4). Il punto base è il punto del fallo (R 10-3-1 Eccezione 3 ultima corsa relativa).

Gioco successivo: 1 & middle sulla linea delle 7,5 yard di A.

### AR 10-3-2 Procedure

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

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

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

RULING: La penalità sarà applicata dal punto del fallo, il che porta indietro la palla dietro la middle. Gioco successivo: 3 & middle sulla linea delle 23 yard di A.

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

RULING: Nessuna penalità per calcio illegale di un lancio, perché il contatto è stato non intenzionale. La serie finisce per fine dei down. Gioco successivo: 1 & middle per B sulla linea delle 5 yard.

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

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

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

RULING: Touchdown, la try da 1 punto è valida. Gioco successivo: 1 & middle per B sulla linea delle 2,5 yard.

VI. Try dalla linea delle 5 yard. Il lancio viene completato in end zone. L'attacco commette contatto illegale durante il gioco nella end zone.

RULING: Nessuna segnatura. La penalità sarà applicata e la try ripetuta dalla linea delle 15 yard per 1 punto.

NOTA: Se fosse stato pass interference (con LOD) non ci sarebbe stata nessuna segnatura e la try sarebbe finita. La penalità non viene applicata sullo snap successivo (R 10-3-2-3). Gioco successivo: 1 & middle dalla linea delle 5 yard.

VII. Durante i tempi supplementari, la squadra 1 segna un touchdown. Try sulla linea delle 5 yard. Il lancio è completato per un touchdown. La difesa commette un fallo di contatto illegale durante il gioco.

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

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

VIII. Durante i tempi supplementari la squadra 1 segna un touchdown e la try da 1 punto. Anche la squadra 2 segna un touchdown. Try dalla linea delle 5 yard. Il lancio è completo per un touchdown. La difesa (squadra 1) commette fallo di contatto illegale durante il gioco.

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

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

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

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

II. 4 & goal sulla linea delle 3 yard. La difesa commette una pass interference in end zone. Il lancio è incompleto.

RULING: Penalità applicata dalla linea delle 3 yard e primo down automatico. Gioco successivo: 1 & goal sulla linea delle 1,5 yard.