



REGOLAMENTO DI GIOCO FOOTBALL 11

NOVITA EDITORIALI INTRODOTTE IN QUESTA VERSIONE

- Evidenziati con un background azzurrino tutte le nuove regole ed i cambi editoriali
- Allineata la terminologia, la grafica e l'impaginazione al manuale originale NCAA

CONTENUTI

- ❖ Principali regole cambiate nel 2013 e 2014
- ❖ Indice dei cambi editoriali
- ❖ Punti di enfasi
- ❖ Dichiarazione sulla condotta
- ❖ Il codice del Football
- ❖ Regole ufficiali del Football NCAA
- ❖ Regola 1 – Il gioco, il campo, giocatori e equipaggiamento
- ❖ Regola 2 – Definizioni
- ❖ Regola 3 – Periodi, fattori del tempo e sostituzioni
- ❖ Regola 4 – Palla in gioco, palla morta e fuori campo
- ❖ Regola 5 – Serie dei down, line to gain
- ❖ Regola 6 – Calci
- ❖ Regola 7 – Snappare e lanciare la palla
- ❖ Regola 8 – Segnature
- ❖ Regola 9 – Condotta dei giocatori e altri soggetti alle regole
- ❖ Regola 10 – Applicazione delle penalità
- ❖ Regola 11 – Gli arbitri: giurisdizione e compiti
- ❖ Regola 12 – Instant Replay

- ❖ Sommario delle penalità
- ❖ Appendice A – Linee guida per infortuni gravi in campo
- ❖ Appendice B – Linee guida per lampi
- ❖ Appendice C – Linee guida per le commozioni cerebrali
- ❖ Appendice D – Diagramma del campo
- ❖ Appendice E – Linee guida per l'equipaggiamento
- ❖ Codici dei segnali arbitrali

- ❖ Interpretazioni delle regole del Football NCAA
- ❖ Tavola dei contenuti delle regole approvate
- ❖ Lista delle nuove regole approvate
- ❖ Regola 1 – Il gioco, il campo, giocatori ed equipaggiamento
- ❖ Regola 2 – Definizioni
- ❖ Regola 3 – Periodi, fattori del tempo e sostituzioni
- ❖ Regola 4 – Palla in gioco, palla morta e fuori campo
- ❖ Regola 5 – Serie dei down, line to gain
- ❖ Regola 6 – Calci
- ❖ Regola 7 – Snappare e lanciare la palla
- ❖ Regola 8 – Segnature
- ❖ Regola 9 – Condotta dei giocatori e altri soggetti alle regole
- ❖ Regola 10 – Applicazione delle penalità
- ❖ Indice delle regole

Regole principali cambiate per il 2013 e 2014

I numeri e le lettere nella colonna di sinistra si riferiscono rispettivamente alla regola, sezione e articolo. I cambiamenti o le modifiche alle regole sono evidenziati con lo sfondo grigio a meno che il cambio sia una cancellazione.

REGOLE PRINCIPALI CAMBIATE NEL 2013

3-2-4-c-13	Casco che si sfilava – influenza sul cronometro di gioco
3-3-2-e-16	Casco che si sfilava – influenza sul cronometro di gara
3-3-9	Casco che si sfilava – sottrazione dei 10 secondi
6-1-1	Kickoff dalla linea delle 35-yard line
6-1-2-b	Squadra che calcia entro 5 yard dalla palla nei free kick
6-1-7-b	Touchback sui kickoff: lo snap della palla è dalla 25 yard
6-4-1	Interferenza con la presa al volo del calcio
8-6-2	Touchback sui kickoff: lo snap della palla è dalla 25 yard
9-1-6	Blocco sotto la cintura
9-1-11-c	Un giocatore non può saltare sul gruppo di giocatori per bloccare un punt
9-1-17	Partecipazione in un gioco senza indossare il casco
9-2-1-a-1-2	Togliersi il casco quando la palla è viva: comportamento antisportivo

REGOLE PRINCIPALI CAMBIATE NEL 2014

1-4-2	Un giocatore che entra in campo dopo aver cambiato numero lo deve dichiarare
1-4-2	Giocatori che giocano nella stessa posizione devono avere numeri differenti
1-4-4	Il colore dei numeri deve essere in contrasto con il colore della maglia
2-27-14	E' stata allargata la definizione di giocatore indifeso
3-2-5	Ridotto il tempo per giocare dopo uno spike della palla
3-3-5	10 secondi runoff dopo l'infortunio di un giocatore
3-3-9	Casco che si sfilava: un timeout consente al giocatore di rimanere in campo
9-1-3	Targeting con la parte superiore del casco: espulsione automatica
9-1-4	Targeting alla testa o al collo: espulsione automatica
9-1-6	Blocco sotto la cintura
12-3-5	La review può influenzare la squalifica in caso di penalità per targeting

INDICE DEI CAMBI EDITORIALI

Per le stagioni 2012, 2013 e 2014 ci sono un numero considerevole di cambi editoriali.

I cambi significativi sono elencati qui sotto e tutti i cambi fatti sono stati concepiti con l'intenzione di ottenere una maggiore chiarezza e semplicità.

CAMBI EDITORIALI 2013

1-4-6-a	Asciugamani
2-12-10	Definizione di sideline adiacente
2-20	Introduzione nelle penalità della sottrazione di secondi al cronometro di gara
3-2-4-c-6	Cronometro dei 25 secondi sui primi down della squadra B
3-4-4-a, e	Sottrazione dei secondi dal cronometro di gara
6-1-11, 12	Paragrafi f & g spostati dalla 6-1-2
7-3-2-h-Eccezione	Chiarito il lancio legale a terra sui lanci in avanti
8-3-3	Inclusa l'applicazione del comportamento antisportivo
10-1-4	Eccezione, chiarimenti per i falli di post scrimmage kick
12-3-3-h	Chiarimenti su quando si tocca la sideline
12-3-5-c-2	Le trasformazioni sono escluse dall'aggiustamento del tempo alla fine del tempo

PRINCIPALI CAMBI EDITORIALI 2014

2-4-3	Chiarita la definizione di presa al volo (catch)
3-2-4	Cronometro di gioco quando ci sono i 10 secondi di runoff
6-3-13	Penalità per i falli della squadra che calcia
7-3-2	Tutti gli intentional grounding: solo perdita del down
10-2-3	Applicazione del Postscrimmage Kick

PUNTI DA ENFATIZZARE

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

PROTEZIONE DEI GIOCATORI SENZA DIFESA – nel 2008 il comitato ha introdotto una regola a parte per proibire i contatti portati con il casco e le cariche contro i giocatori avversari indifesi. Queste azioni sono adesso divise in due regole: Targeting/Contatto iniziale con la parte superiore del casco (Regola 9-1-3) e Giocatore Indifeso: Contatto alla testa o nella zona del collo (Regola 9-1-4). L’uso del casco intenzionale (targeted) e come arma che colpisce la testa o la zona del collo ha serie conseguenze per la salute. **Novità ne 2013, i falli commessi in violazione alle regole 9-1-3 e 9-1-4 includono l’espulsione automatica.** Il comitato continua ad enfatizzare che gli allenatori e gli arbitri devono essere diligenti nell’assicurarsi che i giocatori capiscano e rispettino queste regole. La regola 2-27-14 definisce ed elenca le caratteristiche di un giocatore indifeso.

CASCHI - Il casco è inteso per proteggere il giocatore da infortuni alla testa. Deve quindi essere correttamente indossato in modo che non si slacci durante il gioco. Allenatori e trainers devono essere diligenti nell’osservare che i giocatori indossino il casco in modo corretto, e gli arbitri devono applicare in modo fermo le regole che asserisce che la mentoniera deve essere saldamente allacciata. **La regola 3-3-9 cita adesso che il giocatore a cui si sfilia il casco deve stare fuori per un down, a meno che sia stato in conseguenza diretta di un fallo. Il giocatore potrà rimanere in campo se alla sua squadra viene accordato un timeout.**

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

Il campo di gioco non è per gli spettatori. Il campo di gioco è per coloro che svolgono un servizio inerente con l’azione in campo e per l’amministrazione del gioco. Semplicemente, se non si ha un lavoro da svolgere non si ha un pass per la sideline.

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

Le persone direttamente coinvolte nella gara includono (Regole 1-1-6 e 1-2-4-b): allenatori, managers della squadra, componenti dello staff medico e atletico, componenti dello staff di comunicazioni atletiche e componenti dello staff delle operazioni della partita (per esempio addetti alla catena, ball boys, ufficiali di collegamento con i media, tecnici responsabili delle comunicazioni tra l'allenatore e la tribuna).

Mentre si sta giocando la gara, la zona dalle linee di limitazione verso i posti a sedere dello stadio, all'esterno della panchina, deve essere limitata ai cameraman e agli operatori audio accreditati, ai componenti del cheer team in uniforme e al personale di sicurezza dello stadio in uniforme. Il personale che gestisce la gara e il personale della sicurezza dello stadio è responsabile di fare applicare queste restrizioni.

CONSIDERAZIONI MEDICHE E SULLA SICUREZZA – In accordo con l'Associazione Nazionale degli Allenatori (NATA), il Comitato per le regole incoraggia in modo determinato allenatori e arbitri ad essere diligenti nell'assicurarsi che i giocatori indossino l'equipaggiamento obbligatorio. È specialmente importante che l'equipaggiamento e le protezioni coprano le parti del corpo per le quali sono state create. Particolare attenzione è posta nell'indossare i pantaloni in modo che coprano le ginocchia, che possono facilmente rimanere scorticati quando non sono protetti.

I giocatori di football sono particolarmente suscettibili al methicillin-resistant staphylococcus aureus (MRSA), che è resistente agli antibiotici più usati. Un'infezione da MRSA può costare il dover saltare qualche partita. Più seriamente l'infezione da MRSA ha causato la morte di molti giocatori di football nel corso degli ultimi anni.

L'MRSA tipicamente si trasmette attraverso un contatto corpo a corpo con una ferita infetta o anche attraverso il contatto con un oggetto, ad esempio un asciugamano, che è stato in contatto con una persona affetta dall'infezione. Non si trasmette per via aerea e non è stato trovato né nel fango né nell'erba e non vive sull'erba sintetica.

Il comitato raccomanda le seguenti precauzioni per ridurre l'incidenza dell'infezione da MRSA. Consultare il Manuale della Medicina Sportiva della NCAA, che può essere trovato su www.ncaapublications.com.

COMMOZIONE CEREBRALE - Gli allenatori e il personale medico devono prestare particolare prudenza nel consentire il ritorno in campo ai giocatori che hanno subito una commozione cerebrale. Vedere l'appendice C per informazioni più dettagliate.

DICHIARAZIONE SULLA CONDOTTA SPORTIVA

Comitato per le regole del Football NCAA

Adottata nel Febbraio 2009

- Dopo aver visionato innumerevoli giochi che coinvolgono un comportamento antisportivo, il comitato ribadisce il suo supporto a come e regole che riguardano il comportamento antisportivo, sono attualmente scritte e applicate. Molti di questi falli riguardano azioni che tendono ad attirare l'attenzione su di se in modo premeditato, eccessivo e prolungato. Ai giocatori va insegnata la disciplina che rinforza il concetto che questo è un gioco di squadra.
- Il comitato delle regole ricorda ai capi allenatore la loro responsabilità per il comportamento dei propri giocatori prima e dopo la gara e non solo durante la stessa. I giocatori vanno avvisati dall'evitare comportamenti antisportivi in campo prima della gara che possano portare a un attrito fra le due squadre. Queste azioni possono portare all'applicazione di una penalità al kickoff incluso l'eventuale espulsione dei giocatori. Azioni come queste da parte della stessa squadra che si ripetessero nel tempo possono portare ad azioni punitive nei confronti del capo allenatore e della squadra.

IL CODICE DEL FOOTBALL

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

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

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

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

ETICA SU COME ALLENARE

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

Le seguenti sono azioni non etiche:

- a. Cambiare i numeri di maglia per confondere gli avversari
- b. Usare il casco come arma. Il casco serve per la protezione del giocatore.
- c. Usare un apparato meccanico per insegnare i blocchi e i placcaggi
- d. Mirare e iniziare il contatto. Giocatori, allenatori e arbitri devono enfatizzare l'eliminazione del targeting e di iniziare un contatto contro un giocatore avversario indifeso e/o con la parte superiore del casco.
- e. Usare droghe non terapeutiche nel gioco del football. Questo non ha niente a che fare con gli scopi e i propositi dello sport dilettantistico ed è proibito.
- f. "battere la palla" usando scorrettamente i segnali di partenza del gioco; questo non è altro che rubare un vantaggio all'avversario. È necessario l'uso di un onesto segnale di partenza, ma un segnale che ha come scopo quello di fare partire la squadra una frazione di secondo prima che la palla sia messa in gioco, nella speranza che non sia scoperto dagli arbitri, è illegale. Sarebbe come se un velocista in una gara dei 100 metri avesse un accordo segreto con lo starter per essere avvisato un decimo di secondo prima del colpo di pistola.
- g. Muoversi in modo tale da simulare la partenza del gioco oppure usare qualsiasi altra tattica con lo scopo di attirare in fuorigioco l'avversario; può essere interpretato soltanto come un tentativo deliberato di guadagnare un vantaggio non meritato.
- h. Fingere un infortunio per qualsiasi motivo non è etico. A un giocatore infortunato deve essere data completa protezione secondo quanto previsto nel regolamento, ma fingere di

essere infortunato è disonesto, antisportivo e contrario allo spirito delle regole. Tali tattiche non possono essere tollerate fra gli sportivi.

PARLARE AGLI AVVERSARI

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

PARLARE AGLI ARBITRI

Quando un arbitro impone una penalità o prende una decisione, sta semplicemente facendo il suo dovere per come vede le cose dal suo punto di vista. È sul campo per sostenere l'integrità del gioco del football, e le sue decisioni sono finali e conclusive e devono essere accettate da giocatori e allenatori.

Il codice dell'AFCA stabilisce:

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

HOLDING

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

SPORTIVITÀ

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

Parte 1: LE REGOLE

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

Le regole amministrative che possono essere modificate con il mutuo consenso delle istituzioni sono:

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

Le regole amministrative che non possono essere modificate sono:

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

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

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

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

REGOLA 1

Il gioco, campo, giocatori ed equipaggiamento

SEZIONE 1. Prescrizioni generali

Il Gioco

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

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

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

Linea di goal

ARTICOLO 2. Le linee di goal, una per ciascuna squadra, saranno tracciate alle due estremità del rettangolo di gioco, e a ogni squadra saranno garantite opportunità di avanzare la palla oltre la linea di goal avversaria correndo con essa, lanciandola o calciandola.

Squadra Vincente e Punteggio Finale

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

b. Quando il Referee dichiara la fine della gara, il punteggio finale è quello acquisito.

Arbitri della Gara

ARTICOLO 4. La gara sarà disputata sotto la supervisione degli arbitri della gara.

Capitani delle Squadre

ARTICOLO 5. Ogni squadra indicherà al Referee non più di quattro giocatori come suoi capitani in campo. Un giocatore per volta parlerà a nome della sua squadra con gli arbitri.

Persone Soggette alle Regole

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

b. Queste persone soggette alle regole sono: tutti coloro che sono nella team area, giocatori, sostituti, giocatori sostituiti, allenatori, preparatori atletici, cheerleaders, componenti delle bande musicali, mascottes, gli annunciatori pubblicitari, operatori d'impianti audio e video e le altre persone affiliate con le squadre o con le istituzioni.

Membri delle Istituzioni Soggette alle Regole

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

- b. Le organizzazioni arbitrali affiliate alla NCAA useranno il Manuale degli Arbitri di football in vigore pubblicato sotto la giurisdizione del College Football Officiating (CFO).
- c. Le istituzioni che fanno parte della NCAA e le organizzazioni arbitrali affiliate che non si atterranno alle regole ufficiali dell'Associazione per il gioco del football che non hanno una penalità specifica sono soggette alle sanzioni NCAA.

SEZIONE 2. Il campo¹

Dimensioni

ARTICOLO 1. Il campo sarà un'area rettangolare con dimensioni, linee, zone, porte e piloncini come indicato nell'Appendice D.

- a. Tutte le linee del campo devono essere bianche e tracciate con larghezza di 4 pollici. (Eccezioni: le linee laterali e le end line possono essere larghe più di 4 pollici, le linee di goal possono essere larghe 4 o 8 pollici, e Regola 1-2-1-g)
- b. Sono obbligatorie brevi linee indicanti le yard, larghe 4 pollici, all'interno delle linee laterali e delle hash mark, e tutte le linee indicanti le yard saranno a 4 pollici dalle linee laterali (2-12-6).
- c. Un'area intera di colore bianco tra le linee laterali e le linee degli allenatori è obbligatoria.
- d. Sono permesse nelle end zone altre segnature di colore bianco oppure materiali decorativi di colore contrastante (cioè loghi, nomi delle squadre, emblemi, nome della gara, etc.), ma non dovranno essere più vicini di 4 piedi da qualunque linea.
- e. Colori contrastanti nelle end zone non devono toccare alcuna linea.
- f. Marcature decorative di colore contrastante, incluso logo della conference, nome e logo dell'università o del college, nome e logo della squadra, sono permesse all'interno delle linee laterali e tra le goal line, sottostando alle seguenti condizioni (vedi Appendice D).
 - 1. Tutte le linee delle yard, delle goal line e delle side line devono essere completamente visibili nella loro interezza. Nessuna porzione di queste linee deve essere coperta da marchi decorativi.
 - 2. Nessuno di questi marchi deve toccare o circondare le hash mark.
- g. Le linee di goal possono essere di un colore contrastante con il bianco.
- h. La pubblicità di carattere commerciale è proibita sul campo eccetto quando:
 - 1. In una gara di post season lo sponsor principale, il cui nome è associato al nome della gara, può avere una pubblicità nel campo, con la restrizione che ci potranno essere al massimo tre pubblicità: una pubblicità potrà essere sulla linea della 50 yards e non più di due pubblicità più piccole lateralmente. Queste pubblicità devono aderire a quanto descritto nel paragrafo f precedente. Sul campo non ci potranno essere altre pubblicità, sia dello sponsor principale o di qualsiasi altra entità commerciale. Ciò include simboli dei social network come gli URL e gli hashtags.
 - 2. E' consentito il logo NCAA Football
 - 3. Se un'entità commerciale ha acquisito i diritti di pubblicità nello stadio, il nome di questa entità, ma non il logo commerciale, possono essere dipinti sul campo in non più di due posizioni.
- i. Sul campo sono raccomandati numeri (indicanti le yard) non più larghi di 6 piedi in altezza e 4 piedi in larghezza con il lato superiore a 9 yard dalle linee laterali.

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

- j. Sono raccomandate frecce direzionali a lato dei numeri sul campo (eccetto quelli delle 50 yard) che indichino la direzione verso la linea di goal più vicina. La freccia è un triangolo con base di 18 pollici e i due lati lunghi 36 pollici ognuno.
- k. Le hash mark saranno a 60 piedi dalle linee laterali. Le hash mark e le brevi linee delle yard saranno lunghe 24 pollici.
- l. A 9 yard dalle linee laterali saranno segnate delle linee lunghe 12 pollici ogni dieci yard. Queste non sono richieste se il campo è numerato secondo la regola 1-2-1-i.

Segnatura delle Aree Delimitanti

ARTICOLO 2. Le misurazioni saranno effettuate dal limite interno delle segnature perimetrali. L'intera larghezza di ogni linea di goal sarà considerata end zone.

Linee di Limitazione

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

b. Nessuna persona fuori dalla panchina (team area) dovrà essere all'interno delle linee di limitazione. Gli organizzatori della gara hanno la responsabilità e l'autorità di applicare questa regola.

c. Le linee di limitazione, dove lo stadio lo consente, dovranno anche essere segnate a 6 piedi dalla team area intorno ai lati e dietro la team area stessa.

Team Area e Coaching Box

ARTICOLO 4. a. Su ognuno dei due lati lunghi del campo, sarà segnata una "team area" dietro le linee di limitazione e tra le linee delle 25 yard per l'uso esclusivo delle riserve, degli allenatori e delle altre persone affiliate con la squadra. La parte anteriore del coaching box sarà tracciata con una linea intera 6 piedi all'esterno della linea laterale tra le linee delle 25 yard. L'area tra la linea degli allenatori e la linea di limitazione tra le linee delle 25 yard conterrà linee diagonali bianche o sarà segnata in modo diverso e sarà riservata agli allenatori (9-2-5). È obbligatorio un segno di 4x4 pollici per ogni linea delle 5 yard, linea estesa tra le goal line come estensione della linea che delimita l'area riservata agli allenatori e come riferimento dei 6 piedi di distanza dalla linea laterale per la catena delle yard e l'indicatore dei down (box).

b. L'accesso alla panchina sarà limitato ai componenti della squadra in uniforme completa (vedi Appendice D) e a un massimo di altri 60 individui direttamente coinvolti nella gara. Tutte le persone presenti nella team area sono soggette alle regole e sono governate dalle decisioni degli arbitri (Regola 1-1-6). Le 60 persone non in uniforme completa, dovranno indossare delle speciali credenziali per la panchina numerate da 1 a 60. Nessun'altra credenziale è valida per l'accesso alla panchina.

c. Gli allenatori possono stare nella coaching box (vedi Appendice D), che è un'area tra la linea di limitazione e la coaching line, tra le linee delle 25 yard.

d. Nessun addetto dei media, inclusi giornalisti, personale della radio e della televisione o il loro equipaggiamento, potrà stare in panchina oppure nel "coaching box", e nessun addetto dei media può comunicare in qualunque modo con le persone che si trovano in panchina oppure nel coaching box. Negli stadi dove la team area si estende fino alla zona dove sono seduti gli

spettatori, deve essere lasciata una zona di passaggio per consentire ai media (tv, radio) di potersi muovere da una end zone all'altra e su entrambi i lati del campo.

- e. L'organizzazione della gara provvederà ad allontanare tutte le persone non autorizzate per regolamento.
- f. Le reti di allenamento per i calci non sono permesse al di fuori della panchina. (*Eccezione*: negli stadi dove i recinti di gioco sono di dimensioni limitate le reti, gli holders e i calciatori possono essere all'esterno della panchina e delle linee di limitazione) (9-2-1-b-1).

Porte

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

- b. Sopra la traversa i pali verticali saranno bianchi oppure gialli distanti tra loro 18 piedi e 6 pollici da interno a interno.
- c. I pali verticali e la traversa saranno prive di materiale decorativo. (*Eccezione*: indicatori direzionali del vento rossi o arancioni di 4x42 pollici sono permessi sulla cima dei pali verticali).
- d. L'altezza della traversa sarà misurata dalla parte superiore di ogni estremità della traversa al terreno direttamente sottostante.
- e. Le porte saranno protette, con materiale imbottito, da terra sino a un'altezza di almeno 6 piedi. Sui pali è proibita la pubblicità. È permessa la presenza del marchio o del logo di un produttore su ognuna delle protezioni dei pali. Sono permessi i loghi delle istituzioni e delle conference.
- f. La squadra di casa è responsabile per la disponibilità di porte mobili se le porte originali vengono rimosse durante la gara per qualunque ragione.

Piloncini

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

Catena e Indicatore del Down

ARTICOLO 7. La catena e l'indicatore dei down (box) ufficiali saranno utilizzati approssimativamente a 6 piedi all'esterno della linea laterale opposta alla tribuna stampa eccetto negli stadi dove la superficie totale di gioco non lo permette.

- a. La catena unirà due bastoni alti non meno di 5 piedi, in modo che i lati interni dei due bastoni siano esattamente distanti 10 yard, quando la catena è completamente estesa.
- b. L'indicatore del down sarà montato su un bastone alto non meno di 5 piedi da usare approssimativamente a 6 yard all'esterno della linea laterale opposta alla tribuna stampa.
- c. È raccomandato l'utilizzo di un'altra catena e un indicatore dei down non ufficiali posti a 6 piedi all'esterno della linea laterale opposta.
- d. Sono raccomandati indicatori non ufficiali della linea da raggiungere in materiale antiscivolo, rossi oppure arancioni al di fuori delle linee laterali su entrambi i lati del campo. Questi

indicatori sono rettangolari, di materiale appositamente appesantito, di dimensioni pari a 10x32 pollici, un triangolo di 5 pollici di altezza è attaccato al rettangolo all'estremità rivolta verso la linea laterale.

- e. Tutti i bastoni della catena e dell'indicatore del down devono avere le estremità piatte.
- f. Sono proibite pubblicità sull'indicatore dei down e della line to gain. È permesso il logo o il marchio del produttore su ciascun indicatore. Sono consentiti loghi di istituzioni e conferenze.

Segnali Oppure Ostruzioni

ARTICOLO 8 a. Tutti i marchi e le ostruzioni all'interno del recinto di gioco saranno sistemati oppure costruiti in modo tale da evitare qualunque possibile rischio per i giocatori. Questo include qualunque cosa pericolosa per chiunque sulle linee di limitazione.

- b. Dopo l'ispezione al campo effettuata prima della gara da parte degli arbitri, il referee potrà ordinare la rimozione di qualsiasi ostacolo pericoloso all'interno delle aree delimitate.
- c. Il referee avviserà gli organizzatori della gara se qualsiasi marchio o ostruzione all'interno del recinto di gioco ma all'esterno delle linee di limitazione costituisce un pericolo. La valutazione finale dell'azione correttiva sarà responsabilità degli organizzatori.
- d. Dopo che gli arbitri hanno completato l'ispezione del terreno di gioco prima della gara, diventa responsabilità del personale che gestisce la gara di assicurarsi che il terreno di gioco rimanga sicuro per tutto la durata della gara.

Aree di Campo

ARTICOLO 9. a. Nessun materiale o attrezzo sarà utilizzato per migliorare oppure peggiorare la superficie di gioco oppure altre condizioni che possano dare a un giocatore oppure a una squadra un vantaggio. (*Eccezione* 2-16-4-b & c).

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

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

SEZIONE 3. La palla

Specifiche

ARTICOLO 1. La palla dovrà rispettare le seguenti specifiche:

- a. essere nuova o quasi nuova. (Una palla quasi nuova è una palla che non è stata alterata e mantiene le proprietà e le qualità di una palla nuova);
- b. l'esterno deve essere composto da quattro pezze di cuoio a superficie granulare senza corrugamenti se non quelle dovute alle cuciture;

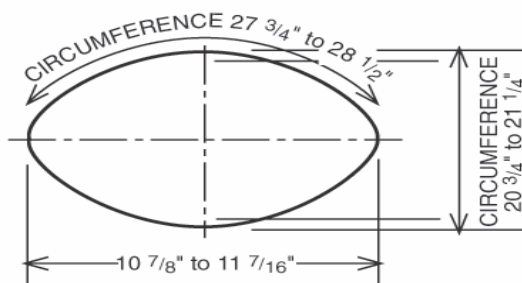


Diagram showing the longitudinal cross section of the standard ball. Maximum and minimum dimensions are used. This diagram is printed in order to secure uniformity in manufacture.

- c. avere un set di otto lacci equidistanti;
- d. essere di color cuoio naturale;
- e. deve avere due strisce bianche di un pollice distanti dalla fine della palla tra 3 e 3 ¼ di pollici e disegnate solo sulle due pezze adiacenti ai lacci;
- f. essere conforme alle dimensioni massime e minime e alla forma indicate nel diagramma allegato;
- g. essere gonfiata a una pressione compresa tra 12 ½ e 13 ½ psi (libbre per pollice quadrato);
- h. avere un peso compreso tra le 14 e le 15 onces;
- i. la palla non può essere alterata. Questo include l'uso di qualsiasi sostanza per asciugarla. Non sono permessi dispositivi meccanici per asciugare la palla vicino alla linea laterale o in panchina;
- j. sono proibiti loghi della lega professionistica di football;
- k. sono proibiti marchi pubblicitari sulla palla. [Eccezioni: 1) logo e nome dell'azienda che produce la palla; 2) logo delle istituzioni. 3) logo della conference e 4) logo della AFCA]

Amministrazione e Applicazione

ARTICOLO 2. a. Gli arbitri della gara verificheranno e saranno i soli giudici di non più di sei palloni consegnati da ciascuna squadra prima e durante la gara. Gli arbitri della gara potranno approvare palloni addizionali se ciò è reso necessario dalle condizioni climatiche. (D.A. 1-3-2-I)

- b. L'organizzazione di casa fornirà una pompa e un attrezzo adatto alla misurazione della pressione.
- c. La squadra di casa è responsabile per la fornitura dei palloni regolamentari e deve avvisare la squadra avversaria del tipo di palla che sarà usata.
- d. Durante l'intera gara, entrambe le squadre possono usare una palla nuova o quasi nuova di loro scelta quando sono in possesso, sempre che rispetti le specifiche richieste e sia stata misurata e controllata secondo le regole. (*Eccezione*: la palla ufficiale NCAA sarà usata per i campionati di Divisione I, II e III).
- e. La squadra ospite è responsabile per la fornitura dei palloni legali che vuole usare mentre è in possesso, se i palloni forniti dalla squadra di casa non sono accettabili.
- f. Tutti i palloni da usare dovranno essere presentati al Referee per il controllo, 60 minuti prima dell'inizio della gara. Una volta che la squadra ha presentato i palloni al referee, essi rimangono sotto la giurisdizione degli arbitri per tutta la durata della gara.
- g. Una palla in sostituzione sarà fornita, dall'apposito addetto, quando la palla muore più vicino alle linee laterali, è inutilizzabile per il gioco, è oggetto di una misurazione in una zona laterale oppure è inaccessibile. (D.A. 1-3-2-I).
- h. Il Referee oppure l'Umpire determineranno la legalità di ogni palla prima che sia messa in gioco.
- i. Quando si misura una palla vanno utilizzate le seguenti procedure:
 1. tutte le misurazioni saranno fatte dopo che la palla è stata legalmente gonfiata;
 2. la circonferenza maggiore sarà misurata intorno alle estremità della palla ma non sopra i lacci;
 3. il diametro maggiore sarà misurato con un calibro da un'estremità all'altra, ma non alla giuntura della punta;
 4. la circonferenza minore sarà misurata intorno alla palla sopra la valvola e sopra i lacci ma non sopra i lacci longitudinali.

Segnare i Palloni

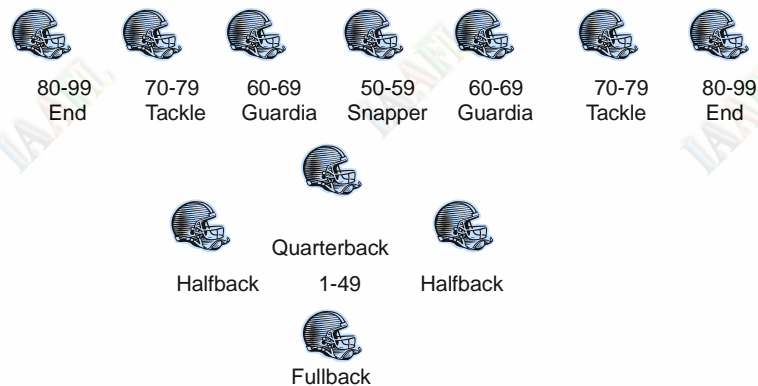
ARTICOLO 3. È proibito segnare una palla in modo che indichi una preferenza per un giocatore o una situazione di gioco.

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

SEZIONE 4. Giocatori ed equipaggiamento di gioco

Numerazione Raccomandata

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



Numerazione dei Giocatori

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

b. Due giocatori della stessa squadra non possono partecipare allo stesso down indossando numeri identici.

c. Non sono permessi segni vicino ai numeri.

Penalità [a-c]- Fallo a palla viva, 5 yard dal punto precedente [S23].

d. Quando un giocatore entra in campo dopo aver cambiato il numero della sua maglia, deve segnalarlo al referee, che informerà il capo allenatore della squadra avversaria e lo annuncerà al microfono. Un giocatore che entra in campo dopo aver cambiato il numero di maglia e non lo comunica al referee commette un fallo di comportamento antisportivo [S27]. (D.A. 1-4-2-I)

e. Due giocatori che giocano nella stessa posizione non possono indossare lo stesso numero di maglia durante la partita.

Penalità [d-e] - Fallo a palla viva, comportamento antisportivo. 15 yard dal punto precedente [27]. Giocatori che lo commettono in modo flagrante possono essere espulsi [S47].

Equipaggiamento Obbligatorio

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

- Casco
- Protezioni ai fianchi
- Maglietta
- Protezione alle ginocchia
- Paradenti
- Pantaloni
- Protezione alle spalle
- Calze
- Paracosce

Specifiche: Equipaggiamento Obbligatorio

ARTICOLO 4. a. Casco. 1. Il casco deve comprendere una maschera ed una mentoniera a 4 o 6 attacchi, tutti gli attacchi devono essere allacciati ogni volta che la palla è in gioco;

2. i caschi di tutti i giocatori della stessa squadra devono essere dello stesso colore e forma;
 3. i caschi devono avere un'etichetta che avverta dei rischi d'infortunio e il certificato di ricondizionamento del fornitore indicante che ha superato i controlli standard del National Operating Committee for Athletic Equipment (NOCSAE). I caschi ricondizionati devono mostrare la ricertificazione indicante il passaggio dei test standard del NOCSAE.
- b. Protezione dei fianchi. La protezione ai fianchi deve comprendere il paracoccige.
 - c. Maglia.
 1. Forma: la maglia deve avere le maniche che coprono completamente il paraspalle. Non deve essere modificata oppure progettata per strapparsi. Deve essere conforme alla Regola 1-4-5 e paragrafo 3 a seguire. La maglia deve essere lunga fino alla vita e infilata nei pantaloni. Durante la gara non possono essere indossate contemporaneamente sopra maglia e/o una seconda maglia;
 2. colore: vedi Regola 1-4-5 per le specifiche riguardanti il colore delle maglie;
 3. numeri: la maglia deve avere numeri arabi fissi, chiaramente visibili, alti almeno 8 e 10 pollici rispettivamente davanti e dietro, di un colore in netto contrasto con il colore della maglia a prescindere dal colore del bordo intorno al numero. Tutti i giocatori di una squadra dovranno avere i numeri dello stesso stile e dello stesso colore davanti e dietro. Le barre individuali devono essere larghe circa un pollice e mezzo. Altri numeri in qualsiasi altra parte dell'equipaggiamento devono essere identici a quelli indicati sul fronte e retro della maglia.
 - d. Paraginocchia. I paraginocchia devono essere spessi almeno mezzo pollice e devono essere coperti dai pantaloni. È fortemente raccomandato che essi coprano le ginocchia. Nessuna protezione o altro equipaggiamento protettivo può essere indossato sopra i pantaloni.
 - e. Paradenti. Il paradenti deve essere un dispositivo intra-orale di qualsiasi colore chiaramente visibile. Non deve essere bianco o trasparente. Deve essere realizzato con materiali approvati FDA (FDCA) e coprire tutta l'arcata dentaria superiore. Si raccomanda che il paradenti sia indossato correttamente.
 - f. Pantaloni. I giocatori della stessa squadra devono indossare pantaloni dello stesso colore e forma.
 - g. Para spalle. Non ci sono specifiche per i paraspalle. (vedi Appendice E).
 - h. Calze. Tutti i componenti della squadra devono indossare calze o altre coperture delle gambe che siano dello stesso colore e forma. (Eccezioni: bendaggi per curare o prevenire infortuni, protezioni delle ginocchia e calciatori scalzi).
 - i. Paracosce: non esiste nessuna specifica per i paracosce (vedi Appendice E).

Colore e Forma delle Maglie

ARTICOLO 5 a. I giocatori di squadre opposte indosseranno maglie di colori contrastanti. I giocatori della stessa squadra indosseranno maglie dello stesso colore e forma.

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

PENALITÀ – amministrare come un fallo a palla morta. 15 yard al punto successivo dopo il kickoff. Se il ritorno del kickoff termina con un touchdown la penalità è applicata alla try o al kickoff successivo a scelta della squadra di casa. [S27].

- b. Oltre al numero del giocatore la maglia può contenere unicamente:
 - il nome del giocatore, il nome della scuola, il logo NCAA, strisce sulle maniche, l'emblema della scuola, della Conference, della mascotte, post-season game, emblemi commemorativi o militari o la bandiera nazionale o della Regione.
- c. Un emblema non deve essere superiore a 16 pollici quadrati (es. rettangolare, quadrato, parallelogramma), compreso qualsiasi materiale addizionale (es. una patch).
- d. È ammesso un bordo di non più di 1 pollice tutto intorno al colletto e ai polsini, una striscia al massimo di 4 pollici lungo la cucitura laterale (inserita dall'ascella alla cintura dei pantaloni).
- e. Se una maglia colorata contiene del bianco, deve apparire solo come uno degli articoli elencati nel paragrafo b sopra descritto.
- f. Le maglie non possono essere nastrate o strappate in nessun modo.

Equipaggiamento Opzionale

ARTICOLO 6. I seguenti articoli sono legali:

- a. *Asciugamani e scaldamani*. 1. Un asciugamano completamente bianco non più **piccola** di 4" x 12" **e non più larga di 6" x 12"** senza nessuna scritta, simbolo, lettera o numero. Può essere presente il logo della squadra. Essi possono inoltre avere una normale etichetta del costruttore o del distributore oppure il simbolo del costruttore non più grande di 2-1/4 pollici quadri. Asciugamani che non sono completamente bianchi non sono consentiti.
 - 2. Gli scaldamani vanno indossati quando il tempo è inclemente.
- b. *Guanti*. 1. Un guanto è una copertura della mano che ha sezioni separate per le dita e il pollice, senza nessun altro materiale che unisca le dita e/o il pollice, e che copra completamente ogni dito e il pollice. Non ci sono restrizioni per il colore dei guanti.
 - 2. I guanti devono avere un'etichetta o targhetta ("NF/NCAA Specifications") che indichi la conformità con la Sporting Good Manufacturing Association, a meno che sia fatto di un panno liscio non modificato.
- c. *Eye shields (protezione occhi)*. Le protezioni per gli occhi devono essere trasparenti, non colorate, e fatte di un materiale rigido o stampato. **Anche gli occhiali da sole e gli occhialini di protezione devono essere trasparenti e non colorati.** Non sono consentite eccezioni mediche.
- d. *Emblemi*. 1. Persone o eventi possono essere commemorati con un emblema che non sia più grande di un diametro di 1-1 ½ pollice sulla divisa o sul casco;
 - 2. sui caschi sono permesse decalcomanie delle istituzioni.
- e. *Eye shade*. Qualsiasi ombreggiatura sotto gli occhi di un giocatore deve essere completamente nera con nessuna parola, numero, logo o altro simbolo.
- f. *Informazioni sulla gara*. Qualsiasi giocatore può avere informazioni scritte relative alla gara sul polso o sul braccio.

Equipaggiamento Illegale

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

- a. equipaggiamento indossato da un giocatore che potrebbe essere pericoloso per gli altri giocatori;
- b. nastro o qualsiasi altro bendaggio altro che quello usato per proteggere un infortunio, soggetto all'approvazione dell'Umpire;
- c. equipaggiamento duro, abrasivo o non flessibile che non sia completamente coperto da una protezione, soggetto all'approvazione dell'Umpire;

- d. tacchetti per scarpe che siano più lunghi di ½ pollice dalla base della scarpa (vedi Appendice E per la completa spiegazione) (9-2-2-d) ;
- e. qualsiasi equipaggiamento che possa confondere o ingannare un avversario;
- f. qualsiasi equipaggiamento che possa portare un vantaggio non leale a qualsiasi giocatore;
- g. materiale adesivo, pittura, grasso, oppure qualunque altra sostanza scivolosa applicata all'equipaggiamento o sul corpo di un giocatore o su vestiti o accessori (*eccezione*: eyes shade) (Regola 1-4-6-e);
- h. accessori all'uniforme tranne gli asciugamani (Regola 1-4-6-a);
- i. protezione alle costole, paraspalle o protezione alla schiena che non siano completamente coperti;
- j. bandane che siano visibili indossate sul campo di gioco fuori dalla team area (D.A. 1-4-7-I e II)

Applicazione delle Regole sull'Equipaggiamento Obbligatorio e Illegale

ARTICOLO 8.a. Non può essere consentito di giocare a qualsiasi giocatore che indossi un equipaggiamento illegale.

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

Certificazione degli Allenatori

ARTICOLO 9. Il capo allenatore oppure il suo rappresentante designato dovrà certificare per iscritto all'Umpire, prima della gara, che tutti i giocatori:

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

Attrezzature di Comunicazione Proibite

ARTICOLO 10. I giocatori non possono essere equipaggiati con qualunque attrezzatura elettronica, meccanica oppure altro strumento di segnalazione allo scopo di comunicare con qualunque fonte. (*Eccezione*: un apparecchio acustico prescritto dal medico di tipo amplificatore per giocatori con problemi di udito).

PENALITÀ - Penalizzare come fallo a palla morta. 15 yard al punto successivo. Il giocatore va espulso. [S7, S27 e S47].

Equipaggiamento Proibito in Campo

ARTICOLO 11. a. I replay televisivi oppure l'equipaggiamento con monitor sono proibiti sulle linee laterali, in tribuna stampa oppure in altre zone all'interno del recinto di gioco per l'utilizzo da parte degli allenatori durante la gara. Film, oppure qualsiasi altro tipo di filmato, macchine per facsimile, videotape, fotografie, macchine per la trasmissione della scrittura e computer sono proibiti per l'utilizzo da parte degli allenatori in qualsiasi momento durante la gara o tra i due tempi regolamentari.

(*Eccezione*: i monitor possono essere usati solo per vedere le trasmissioni in diretta via televisione o via web. La squadra di casa è responsabile per assicurare che gli allenatori di entrambe le squadre abbiano le stesse possibilità di utilizzo. Queste possibilità non includono strumenti per il replay o per la registrazione).

- b. Sono permesse solo comunicazioni verbali tra la tribuna-stampa e la panchina. Dove lo spazio della tribuna-stampa non sia adeguato, solo comunicazioni verbali possono originarsi da qualsiasi posto sugli spalti tra le linee delle 25 yard estese sino alla cima dello stadio. Nessun altro tipo di comunicazione per l'utilizzo da parte degli allenatori è concessa da nessuna altra parte.
- c. Gli equipaggiamenti di comunicazione dei media, incluse telecamere, attrezzature sonore, computer e microfoni, sono proibiti su o sopra il campo oppure su o sopra la panchina (2-31-1).
Eccezioni:
 - 1. un'attrezzatura televisiva attaccata a un supporto sulla porta dietro i pali e la traversa;
 - 2. una telecamera, senza componenti audio, può essere attaccata al cappello dell'umpire, con l'approvazione preventiva dell'umpire e delle istituzioni partecipanti;
 - 3. una telecamera, senza componenti audio, può essere attaccata a cavi sospesi sopra la panchina e il campo di gioco, incluse le end zone.
- d. Durante la partita sono proibiti microfoni sugli allenatori per trasmissioni dei media. Il personale della squadra non può essere intervistato dal momento dell'inizio del primo periodo finché il referee dichiara conclusa la gara. (*Eccezione*: soltanto gli allenatori possono essere intervistati tra la conclusione del secondo quarto e l'inizio del terzo quarto).
- e. In panchina e nell'area degli allenatori nessuno può usare amplificatori di suono artificiali per comunicare con i giocatori in campo.
- f. Ogni tentativo di registrare, attraverso apparecchiature radio o video, qualsiasi segnale dato da un giocatore, allenatore o altro personale della squadra avversaria è proibito.
- g. La giurisdizione per quello che riguarda la presenza e la dislocazione dell'equipaggiamento per le comunicazioni (telecamere, microfoni etc) dentro il recinto di gioco è demandata al personale che gestisce la gara.

Telefoni per gli Allenatori

ARTICOLO 12. Microfoni per gli allenatori e cuffie non sono soggetti alle regole prima o durante la gara.

Microfono del Referee

ARTICOLO 13. È obbligatorio un microfono per il referee per essere usato durante tutta la gara per gli annunci. È fortemente raccomandato che sia un microfono di tipo lapel. Il microfono deve essere controllato dal referee. Non deve essere acceso in altri momenti. Microfoni per gli altri arbitri sono proibiti. (*Eccezione*: è consentita la comunicazione fra la crew ed il supervisor dell'incontro attraverso un sistema wireless protetto riservato)

Uso di Tabacco

ARTICOLO 14. È proibito l'uso di prodotti derivati dal tabacco a giocatori, componenti della squadra, personale della gara (per esempio allenatori, preparatori atletici, managers e arbitri) dal momento in cui gli arbitri assumono la giurisdizione e fino a quando il referee dichiara terminata la partita.

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

REGOLA 2

Definizioni

SEZIONE 1. Regole approvate e segnali degli arbitri

ARTICOLO 1. a. Una Regola Approvata (D.A.) è una decisione ufficiale su un preciso stato di fatto. Serve a illustrare lo spirito e l'applicazione delle regole. Il rapporto tra le regole e una Regola Approvata è analogo a quello che esiste tra le leggi e una decisione della Corte Suprema.

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

SEZIONE 2. La palla: viva, morta, libera, ready for play

Palla Viva

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

Palla Morta

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

Palla Libera

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

1. un gioco di corsa;
2. uno scrimmage kick o un free kick prima che il possesso sia guadagnato, riguadagnato, oppure la palla diventi morta per regolamento;
3. l'intervallo di tempo dopo che il lancio legale in avanti viene toccato e prima che finisca completo, incompleto o intercettato. Questo intervallo esiste durante un'azione di lancio in avanti e qualsiasi giocatore eleggibile a toccare la palla può batterla in qualunque direzione.

b. Tutti i giocatori sono eleggibili a toccare, prendere oppure recuperare una palla che è libera per un fumble (eccezioni: Regole 7-2-2-a-2, e 8-3-2-d-5) oppure un lancio all'indietro, ma l'eleggibilità a toccare una palla libera durante un calcio è governata dalle regole sui calci (Regola 6) e l'eleggibilità a toccare un lancio in avanti è governata dalle regole sui lanci (Regola 7).

Quando la Palla è Pronta al Gioco

ARTICOLO 4. Una palla morta è pronta al gioco quando:

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

SEZIONE 3. Bloccare

Bloccare

ARTICOLO 1. a. Bloccare significa ostruire un avversario contattandolo con qualunque parte del corpo del bloccatore.

b. Spingere è bloccare un avversario con le mani aperte.

Sotto la Cintura

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

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

Chop Block

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

Blocco nella Schiena

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

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

Tronco del Corpo

ARTICOLO 5. Il tronco del corpo di un giocatore è all'altezza delle spalle o al di sotto, esclusa la schiena [Regola 9-3-3-a-1-(c)-*Eccezione*].

Blocking Zone

ARTICOLO 6.a. La blocking zone è un rettangolo centrato sull'uomo al centro della formazione dell'attacco e che si estende per 5 yard lateralmente e 3 yard longitudinalmente in entrambe le direzioni (vedi Appendice D).

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

Low-Blocking Zone

ARTICOLO 7.a. La low-blocking zone è un rettangolo che si estende sette yard lateralmente in entrambe le direzioni rispetto allo snapper e cinque yard in avanti oltre la neutral zone e indietro verso la end line della squadra A. (Vedi Appendice D.)

b. La low-blocking zone sparisce quando la palla esce da questa area rettangolare.

SEZIONE 4. Presa al volo, recupero, possesso

In possesso

ARTICOLO 1. "In possesso" è un'abbreviazione che significa afferrare o controllare una palla viva o una palla che deve essere calciata per un free kick. Può essere riferito sia al possesso di un giocatore che al possesso di una squadra.

a. Un giocatore "guadagna il possesso" quando fa sua la palla in modo fermo afferrandola o controllandola mentre è in contatto con il terreno all'interno del rettangolo di gioco. La palla è allora giudicata in possesso del giocatore.

b. Una squadra ha il possesso:

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

Appartiene a

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

Presa al volo, Intercettata, Recuperata

ARTICOLO 3. Prendere al volo una palla significa che un giocatore:

1. Abbia il controllo assoluto, con le proprie mani o le braccia, di una palla viva in volo prima che la palla tocchi terra; e
 2. Atterri in campo con qualsiasi parte del suo corpo; e
 3. Mantenga il controllo della palla per un tempo sufficiente a compiere una normale azione di gioco cioè abbastanza a lungo per effettuare un pitch o una consegna alla mano della palla, avanzarla, evitare o aggirare un avversario, etc: e
 4. Soddisfare i paragrafi b, c & d qui sotto.
- b. Se un giocatore cade a terra nel tentativo di prendere al volo un lancio (con o senza il contatto di un avversario) egli deve mantenere il completo controllo della palla attraverso tutto il processo di presa e contatto con il terreno, sia all'interno del campo che nella end zone. Questo è altrettanto valido per il giocatore che sta cercando di prendere al volo la palla vicino alla sideline e finisce a terra fuori campo. Se egli perde il controllo della palla che tocca terra prima che egli ne riguadagni il controllo, non è una presa al volo. Se riguadagna il controllo in campo prima che la palla tocchi terra allora è una presa al volo.
- c. Se il giocatore perde il controllo della palla quando tocca contemporaneamente per terra con qualsiasi parte del suo corpo o se c'è un dubbio che la perdita ed il contatto siano stati simultanei, non è una presa al volo. Se il giocatore ha il controllo della palla, un leggero spostamento della palla, anche se tocca il terreno, non sarà considerato perdita di possesso; egli deve perdere il controllo della palla per essere considerato perdita di possesso.
- d. Se la palla tocca terra dopo che il giocatore se ne è assicurato il controllo e continua a mantenerne il controllo, e tutti le altre considerazioni esposte sopra sono soddisfatte, allora si ha una presa al volo.
- e. Un intercetto è una presa al volo di un lancio o un fumble di un avversario.
- f. Una presa al volo da parte di qualsiasi giocatore inginocchiato o steso a terra all'interno del terreno di gioco è un completo o un intercetto (Regole 7-3-6 e 7-3-7).
- g. Un giocatore recupera una palla se adempie ai criteri **nei paragrafi a, b, c & d** che descrivono la presa al volo della palla che è ancora viva dopo aver toccato terra.
- h. Quando in dubbio, la presa al volo, il recupero o l'intercetto non sono completati.

Preso al volo o recupero simultaneo

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

SEZIONE 5. Clipping

ARTICOLO 1. a. Il clipping è un blocco contro un avversario che avviene quando la forza del contatto iniziale è da dietro e all'altezza della cintura o al di sotto. (Regola 9-1-5).

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

SEZIONE 6. Avanzare deliberatamente una palla morta

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

SEZIONE 7. Down, tra i down, perdita del down

Down

ARTICOLO 1. Un down è una porzione della gara che inizia dopo che la palla è pronta al gioco con uno snap legale (giochi di scrimmage), oppure con un free kick legale (giochi di free kick), e finisce quando la palla muore.

[*Eccezione*: la trasformazione è uno scrimmage down che inizia quando il referee dichiara la palla pronta al gioco (Regola 8-3-2-b)].

Fra i down

ARTICOLO 2 La definizione di "tra i down" è quell'intervallo durante il quale la palla è morta.

Perdita del down

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

SEZIONE 8. Fair catch

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

b. Un fair catch di un free kick è una presa al volo effettuata da un giocatore della Squadra B che ha fatto un segnale valido durante un free kick non toccato.

c. Un segnale di fair catch valido o non valido priva la squadra in ricezione dell'opportunità di avanzare la palla, e la palla è dichiarata morta nel punto della presa al volo, del recupero, o al punto del segnale se la presa al volo precede il segnale.

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

Segnale valido

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

Segnale non valido

ARTICOLO 3. Un segnale non valido è un qualunque segnale da parte a parte effettuato da un giocatore della Squadra B:

- a. che non risponda ai requisiti dell'articolo 2 (sopra); oppure
- b. che viene dato dopo che uno scrimmage kick viene preso al volo oltre la neutral zone, tocca terra o tocca un altro giocatore oltre la neutral zone (D.A. 6-5-3-III-V); oppure
- c. che viene fatto dopo che un free kick è preso al volo, tocca terra o tocca un altro giocatore.
[Eccezione: 6-4-1-e]

SEZIONE 9. In avanti, oltre e massimo avanzamento

In avanti, oltre

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

Massimo avanzamento

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

SEZIONE 10. Fallo e violazione

Fallo

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

Violazione

ARTICOLO 2. Una violazione è un'infrazione alle regole per la quale non è prescritta una penalità. Poiché non è un fallo non è annullata con un altro fallo.

SEZIONE 11. Fumble, muff; battere e toccare la palla; bloccare un calcio

Fumble

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

Muff

ARTICOLO 2. Un muff è un tentativo non riuscito di prendere oppure recuperare una palla che viene comunque toccata nel tentativo stesso. Commettere un muff non cambia lo stato della palla.

Battere

ARTICOLO 3. Battere la palla è colpirla intenzionalmente oppure cambiarne intenzionalmente la direzione con mano/i oppure con braccio/a. Quando in dubbio, la palla è toccata accidentalmente piuttosto che battuta. Battere la palla non ne cambia lo stato.

Toccare

ARTICOLO 4. Toccare una palla non in possesso di un giocatore indica qualunque contatto con la palla stessa. (Eccezioni: Regole 6-1-4-a & b; 6-3-4-a & b). Può essere intenzionale oppure non

intenzionale e precede sempre il possesso e il controllo. Toccare intenzionalmente è un tocco deliberato o fatto apposta. Quando in dubbio la palla non è stata toccata durante un lancio in avanti o un calcio.

Bloccare uno scrimmage kick

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

SEZIONE 12. Le linee

Sideline

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

Linee di goal

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

End Line

ARTICOLO 3 Un end line corre fra le sideline 10 yard dietro ciascuna linea di goal e separa la end zone dall'area che è fuori dal campo. L'intera end line è fuori dal campo.

Linee di confine (boundary)

ARTICOLO 4 Le linee di confine (NdT boundary lines) sono le sideline e le end lines. L'area fra le linee di confine viene definite come "dentro il campo" (NdT in bounds) l'area intorno alle linee di confine, comprese queste, è definita come "fuori dal campo" (NdT out of bounds).

Linea di restrizione

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

Yard line

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

Linee in campo (hash mark)

ARTICOLO 7. Le due hash mark sono a 60 piedi di distanza dalle linee laterali. Le hash mark e le piccole estensioni delle linee delle yard misureranno 24 pollici in lunghezza.

Linea delle nove yard

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

SEZIONE 13. Consegnare la palla alla mano

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

SEZIONE 14. Huddle

Un huddle è la riunione di due o più giocatori dopo che la palla è pronta al gioco e prima dello snap oppure prima di un free kick.

SEZIONE 15. Hurdling

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

SEZIONE 16. I calci, calciare la palla

Calciare la palla; Calci legali e illegali

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

Punt

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

Drop kick

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

Place kick

- ARTICOLO 4. a. Un field goal calciato con un place kick è un calcio effettuato da un giocatore della squadra in possesso mentre la palla è controllata sul terreno da un suo compagno di squadra.
- b. Un free kick calciato con un place kick è un calcio effettuato da un giocatore della squadra in possesso mentre la palla è posizionata su un sostegno (tee) oppure sul terreno. Può essere controllata da un compagno di squadra. La palla può essere posizionata sul terreno e toccare il tee.

c. Un sostegno (tee) è un oggetto che alza la palla allo scopo di calciarla. Non può sollevare la parte più bassa della palla a più di 1 pollice da terra. (D.A. 2-16-4-I)

Free kick

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

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

Kickoff

ARTICOLO 6. Un kickoff è un free kick che dà inizio a ogni metà gara e segue ogni trasformazione o field goal (Eccezione: i supplementari). Deve essere un place kick o un drop kick.

Scrimmage kick

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

b. Uno scrimmage kick ha attraversato la neutral zone quando tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre la neutral zone. (*Eccezione:* Regole 6-3-1-b). (D.A. 6-3-1-I-IV)

c. Uno scrimmage kick fatto quando l'intero corpo del kicker è oltre la neutral zone è un calcio illegale e un fallo a palla viva che fa morire la palla (Regola 6-3-10-c).

Calcio di ritorno

ARTICOLO 8. Un calcio di ritorno è un calcio fatto da un giocatore della squadra in possesso dopo un cambio di possesso di squadra durante un down. È un calcio illegale ed è un fallo a palla viva che fa morire la palla (Regola 6-3-10-b).

Tentativo di field goal

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

Formazione di scrimmage kick

ARTICOLO 10. a. Una formazione per uno scrimmage kick è una formazione con almeno un giocatore a sette o più yard dietro la neutral zone, nessun giocatore in posizione tale da ricevere uno snap diretto fra le gambe di colui che effettua lo snap ed è ovvio che possa essere tentato un calcio. (D.A. 7-1-3-VII e 9-1-14-I-III)

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

SEZIONE 17. La neutral zone

ARTICOLO 1.a. La neutral zone è lo spazio fra le due linee di scrimmage estese alle linee laterali ed ha larghezza pari alla lunghezza della palla.

b. La neutral zone è stabilita quando la palla è pronta al gioco ed è appoggiata sul terreno con l'asse maggiore perpendicolare alla linea di scrimmage e parallelo alle linee laterali.

c. La zona neutrale esiste fino a che c'è un cambio di possesso, fino a che lo scrimmage kick attraversa la neutral zone o fino a che la palla viene dichiarata morta.

SEZIONE 18. Encroachment e offside

Encroachment (Invasione)

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

Offside (Fuorigioco)

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

- a. si trova sulla oppure oltre la neutral zone quando la palla viene legalmente messa in gioco con uno snap;
- b. contatta un avversario oltre la neutral zone prima che la palla venga snappata;
- c. contatta la palla prima che venga snappata;
- d. minaccia un giocatore della linea d'attacco, provocandone una reazione immediata, prima che la palla venga snappata. (D.A. 7-1-3-V Nota);
- e. attraversa la neutral zone e carica in direzione di un back della squadra A (D.A. 7-1-5-III);
- f. non si trova dietro la sua linea di restrizione quando la palla è legalmente calciata per un free kick.

L'offside avviene quando uno o più giocatori della squadra che calcia non si trovano dietro la loro linea di restrizione quando la palla è legalmente calciata per un free kick. (*Eccezione*: il kicker e l'holder non commettono offside quando si trovano oltre la loro linea di restrizione). (Regola 6-1-2).

SEZIONE 19. Lanci

Lanciare

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

Lancio in avanti e all'indietro

ARTICOLO 2. a. Un lancio si dice in avanti se la palla tocca per prima il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre il punto da dove è partito il lancio. Tutti gli altri lanci sono all'indietro. Quando in dubbio, un passaggio lanciato sulla o dietro la neutral zone è un lancio in avanti piuttosto che un lancio all'indietro.

- b. Quando un giocatore dell'attacco sta tenendo la palla per lanciarla in avanti in direzione della neutral zone, qualsiasi movimento intenzionale in avanti della sua mano o del suo braccio, con la palla fermamente in suo controllo, dà inizio al lancio in avanti. Se un giocatore della difesa colpisce il lanciatore o la palla dopo che è iniziato il movimento in avanti e la palla lascia le mani del lanciatore l'azione viene considerata un lancio in avanti indipendentemente da dove la palla colpisce il terreno oppure un giocatore. (D.A. 2-19-2-I)
- c. Quando in dubbio, si ha un lancio e non un fumble durante un tentativo di lancio in avanti.
- d. Uno snap diventa un lancio all'indietro quando chi effettua lo snap lascia la palla. (D.A. 2-23-1-I)

Attraversa la neutral zone

ARTICOLO 3. a. Un lancio legale in avanti ha attraversato la neutral zone quando per prima cosa tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre la neutral zone in campo. Non ha

attraversato la neutral zone quando per prima cosa tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa su o dietro la neutral zone in campo.

b. Un giocatore ha attraversato la neutral zone se tutto il suo corpo è stato oltre la neutral zone.

c. Un lancio legale in avanti è oltre o dietro la neutral zone nel punto dove attraversa la linea laterale.

Lancio in avanti prendibile

ARTICOLO 4. Un lancio in avanti prendibile è un lancio legale in avanti oltre la neutral zone non toccato verso un giocatore eleggibile che ha una ragionevole opportunità di prendere la palla. Quando in dubbio, un lancio legale in avanti è prendibile.

SEZIONE 20. Penalità

Una penalità è il risultato imposto dal regolamento contro una squadra che ha commesso un fallo e può includere una o più delle seguenti alternative: perdita di yard, perdita del down, primo down automatico, espulsione, sottrazione dal cronometro di gara. (Regola 10-1-1-b)

SEZIONE 21. Scrimmage

Scrimmage

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

Linea di scrimmage

ARTICOLO 2. La linea di scrimmage per ciascuna squadra è stabilita quando la palla è pronta al gioco. È la linea relativa alla yard che definisce il piano verticale che passa attraverso il punto della palla più vicino alla linea di goal della squadra.

SEZIONE 22. Shift

ARTICOLO 1.a Una shift è un cambio simultaneo di posizione o di stance da parte di due o più giocatori d'attacco dopo che la palla è pronta al gioco prima dello snap in un gioco di scrimmage down. (D.A. 7-1-3-I e II, 7-1-2-I-IV).

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

c. La shift continua se uno o più giocatori sono in movimento prima della fine del secondo d'intervallo.

SEZIONE 23. "Snappare" la palla

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

b. Lo snap comincia quando la palla è mossa legalmente e finisce quando la palla lascia le mani di colui che effettua lo snap. (D.A. 7-1-5-I-II)

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

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

e. A meno che venga fatto all'indietro, il movimento della palla non dà inizio a uno snap legale. Non è uno snap legale se la palla è mossa prima in avanti oppure viene sollevata.

- f. Se la palla è toccata da un difensore durante uno snap legale, la palla resta morta e la Squadra B è penalizzata. Se la palla è toccata da un difensore durante uno snap illegale, la palla resta morta e la Squadra A è penalizzata. (D.A. 7-1-5-I-II)
- g. Lo snap non deve necessariamente passare tra le gambe di colui che effettua lo snap, ma per essere legale deve essere un movimento veloce e continuo all'indietro.
- h. La palla deve essere snappata sopra o fra le hash mark.

SEZIONE 24. Serie e serie di possessi

Serie

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

Serie di possessi

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

SEZIONE 25. Punti

Punto di applicazione

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

Punto precedente

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

Punto successivo

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

Punto di palla morta

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

Punto del fallo

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

Punto fuori campo

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

Punto in campo

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

Punto dove termina la corsa

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

- a. la palla muore in possesso di un giocatore;
- b. un giocatore perde il possesso a seguito di un fumble;
- c. viene effettuata una consegna alla mano della palla;
- d. viene effettuato un lancio illegale in avanti;
- e. viene effettuato un lancio all'indietro;
- f. viene effettuato uno scrimmage kick illegale oltre la neutral zone;
- g. viene effettuato un calcio di ritorno.
- h. un giocatore guadagna il possesso secondo quanto dice la regola del momentum (Regola 8-5-1-a Eccezioni).

Punto dove termina il calcio

ARTICOLO 9. Uno scrimmage kick che supera la neutral zone termina nel punto dove il possesso avviene con una presa al volo, un recupero oppure dove la palla muore secondo le regole. (Regola 2-16-1-c).

Basic spot (NdT punto base)

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

Punto di postscrimmage kick

ARTICOLO 11. Il punto di postscrimmage kick serve come basic spot quando è necessaria l'applicazione del post scrimmage kick enforcement. (Regola 10-2-3).

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

Casi speciali

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

SEZIONE 26. Placcare

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

SEZIONE 27. Definizione delle squadre e dei giocatori

Squadra A e B

ARTICOLO 1. La Squadra A è quella designata a mettere la palla in gioco e Squadra B indica gli avversari. Le squadre mantengono questa definizione sino a quando la palla è successivamente pronta al gioco.

Squadra in attacco e in difesa

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

Kicker e holder

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

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

Uomo di linea e back

ARTICOLO 4. a. Uomo di linea (lineman)

1. Un uomo di linea è qualunque giocatore della Squadra A che si trovi legalmente sulla propria linea di scrimmage (Regola 2-21-2).

2. Un giocatore della Squadra A è sulla propria linea di scrimmage quando è rivolto verso la linea di goal avversaria con la linea delle sue spalle parallela a essa e (a) è lo snapper (Regola 2-27-8) oppure (b) la sua testa rompe il piano della linea che passa attraverso la cintura dello snapper.

b. Uomo di linea interno. Un uomo di linea interno è un uomo di linea che non è posizionato alla fine della sua linea di scrimmage

c. Uomo di linea ristretto. Un uomo di linea ristretto è un uomo di linea interno o un qualsiasi uomo di linea che indossa una maglia numerata da 50 a 79, la cui mano (o mani) sia sotto le ginocchia.

d. Back

1. Un back è qualunque giocatore della squadra A che non è un uomo di linea e la cui testa o spalla non rompe il piano della linea che passa attraverso la cintura dell'uomo di linea di A più vicino a lui.

2. Un back è anche il giocatore in posizione per ricevere uno snap alla mano.

3. Un uomo di linea diventa un back prima dello snap quando si muove nella posizione di back e si ferma.

Lanciatore

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

Giocatore

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

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

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

Portatore di palla e runner

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

- b. Un portatore di palla è un runner in possesso di una palla viva.

Snapper

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

Sostituto

ARTICOLO 9. a. Un sostituto legale è un rimpiazzo per un giocatore, o un giocatore che prende un posto lasciato libero, durante l'intervallo fra i down.

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

Giocatore sostituito

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

Mancanza di un giocatore

ARTICOLO 11. Manca un giocatore quando una squadra ha meno di 11 giocatori in campo.

Giocatore espulso

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

- b. Un giocatore espulso deve lasciare il terreno di gioco entro un ragionevole lasso di tempo dopo la sua espulsione. Deve rimanere fuori dalla vista del campo sotto la supervisione della squadra per la durata della gara.

Componente della squadra

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

Giocatore indifeso

ARTICOLO 14. Un giocatore indifeso è colui che per la sua posizione fisica e focalizzazione e concentrazione è specialmente vulnerabile a un infortunio. Esempi di giocatori indifesi sono:

- a. Un giocatore che sta lanciando o ha appena lanciato;
- b. Un ricevitore che sta effettuando un tentativo di prendere al volo il lancio, oppure un ricevitore che ha appena completato la presa al volo e non ha avuto il tempo di proteggersi o non è diventato in modo palese un portatore di palla;
- c. Un kicker che sta calciando o ha appena calciato la palla, oppure durante il calcio o durante il ritorno;

- d. Un ritornatore del calcio che è focalizzato nel prendere al volo o recuperare un calcio;
- e. Un giocatore a terra;
- f. Un giocatore chiaramente fuori dal gioco;
- g. Un giocatore che riceve un blocco dal lato cieco.
- h. Un portatore di palla che è già stato bloccato da un avversario ed il cui massimo avanzamento è stato fermato.
- i. Un quarterback in qualsiasi momento dopo un cambio di possesso.

SEZIONE 28. Sgambetto – Tripping

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

SEZIONE 29. Dispositivi di cronometraggio

Cronometro di gara

ARTICOLO 1. Il cronometro di gara è qualunque dispositivo, sotto la direzione dell'arbitro designato, usato per cronometrare i 60 minuti della gara.

Cronometro di gioco

ARTICOLO 2. Ogni stadio deve avere, in entrambe le estremità del terreno di gioco, un cronometro visibile. L'orologio di gioco deve essere in grado di contare all'indietro sia da 40 che da 25 secondi. Deve andare automaticamente a 40 secondi e fatto partire non appena uno degli arbitri fa un segnale di palla morta alla fine dell'azione.

SEZIONE 30. Classificazione dei giochi

Gioco di lancio in avanti

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

Gioco di free kick

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

Gioco di scrimmage kick

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

Gioco di corsa e corsa

ARTICOLO 4. a. Un gioco di corsa è qualunque azione a palla viva tranne che durante un free kick, uno scrimmage kick oppure un lancio legale in avanti.

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

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

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

SEZIONE 31. Le zone del campo

Il campo

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

Il terreno di gioco

ARTICOLO 2. Il terreno di gioco è l'area fra le sideline e la linea di goal.

Le end zone

ARTICOLO 3. a. L'end zone, a ciascuna delle estremità del campo, è un rettangolo racchiuso da linea di goal, linee laterali ed end line.

b. La linea di goal e i piloncini sulla linea di goal sono "nella" end zone.

c. L'end zone di una squadra è quella che sta difendendo. (D.A. 8-5-1-VII e D.A. 8-6-1-I)

Superficie di gioco

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

Recinto di gioco

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

Zona laterale

ARTICOLO 6. La zona laterale (side zone) è l'area fra le hash mark e la sideline più vicina.

SEZIONE 32. Rissa

ARTICOLO 1. Rissa è un qualsiasi tentativo di un giocatore, allenatore o componente della squadra in uniforme, di colpire un avversario in modo violento e non relativo al football. Tali atti includono, ma non sono limitati a:

- a. un tentativo di colpire un avversario con braccio/a, mano/i, gamba/e o piede/i, che ci sia o meno contatto;
- b. un comportamento antisportivo verso un avversario che causi la reazione di un qualsiasi avversario e scateni una rissa (Regole: 9-2-1 & 9-5-1-a-c).

SEZIONE 33. Principio del 3-e-1

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

SEZIONE 34. Tackle box

ARTICOLO 1. a. La tackle box è un'area rettangolare compresa fra la neutral zone, due linee parallele alla sideline a cinque yard dallo snapper e la end line della Squadra A. (Vedi Appendice D)

b. La tackle box svanisce quando la palla esce da questo rettangolo.

REGOLA 3

Quarti di gioco, fattori del tempo e sostituzioni

SEZIONE 1. Inizio di ciascun quarto

Primo e terzo quarto

ARTICOLO 1.a. Ogni metà dovrà iniziare con un kickoff.

- b. Tre minuti prima dell'orario stabilito per l'inizio della gara, il referee effettuerà a centro campo il lancio della monetina in presenza di non più di quattro capitani per ogni squadra e di un altro arbitro, dopo aver stabilito che il capitano della squadra ospite effettuerà la scelta. Prima di iniziare il secondo tempo, il referee riceverà la scelta delle squadre per il secondo tempo.
- c. Durante il coin toss tutti gli altri giocatori di ciascuna squadra dovranno rimanere nella zona compresa tra la linea delle 9 yard e la linea laterale o nella loro panchina. Il coin toss inizia quando i capitani lasciano la linea delle nove yard e finisce quando i capitani rientrano nelle rispettive linee delle nove yard.

Penalità - 5 yard dal punto successivo [S19].

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

Secondo e quarto quarto

ARTICOLO 2. Tra il primo e il secondo quarto, ed anche tra il terzo e il quarto quarto, le squadre difenderanno le opposte linee di goal.

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

Tempi supplementari

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

- a. immediatamente dopo la conclusione del quarto quarto, gli arbitri chiederanno ai giocatori di entrambe le squadre di ritornare alle rispettive team area. Gli arbitri si incontreranno quindi a centro campo per rivedere le procedure per lo svolgimento dei tempi supplementari.
- b. Gli arbitri scoteranno i capitani (Regola 3-1-1) a centro campo per il coin toss. Il referee effettuerà a centro campo il lancio della monetina in presenza di non più di quattro capitani per ogni squadra e di un altro arbitro, dopo aver stabilito che il capitano della squadra ospite effettuerà la scelta. Il vincitore del coin toss non potrà rifiutare la scelta e dovrà scegliere tra una delle seguenti opzioni:
 - 1. giocare per primi in attacco o in difesa, con l'attacco che parte dalla linea delle 25 yard difensive degli avversari per l'inizio della prima serie;

2. quale lato del campo usare per entrambe le serie di quel periodo supplementare.
- c. Il perdente eserciterà la propria scelta sull'opzione rimanente per il primo periodo supplementare ed avrà diritto di prima scelta sulle due opzioni per tutti i successivi tempi supplementari pari.
- d. Tempi supplementari: un tempo supplementare è composto da due serie di possessi con ogni squadra che mette in gioco la palla con uno snap, su oppure tra le hash mark, dalla linea delle 25 yard prescelta (a meno che ci sia da applicare una penalità), che diventa così la linea difensiva delle 25 yard degli avversari. Lo snap sarà in mezzo alle hash mark a meno che la squadra in attacco scelga una posizione differente, su o tra le hash mark prima che sia dato il ready for play. Dopo il segnale di pronti al gioco, la palla può essere ricollocata dopo un timeout caricato a una squadra, a meno che venga preceduto da un fallo di A o da penalità che si annullano.
- e. Serie di possessi: ogni squadra mantiene il possesso della palla durante una serie di possessi sino a che segna o non riesce a guadagnare un nuovo primo down. La palla resta viva dopo un cambio di possesso sino a che è dichiarata morta. Comunque, la squadra A non avrà diritto a un nuovo primo e 10 se ha ancora il possesso della palla dopo un cambio di possesso di squadra. (D.A. 3-1-3-I-IX).
- Le definizioni Squadra A e Squadra B sono le stesse definite alla regola 2-27-1.
- f. Segnature: la squadra che avrà segnato più punti al termine dei tempi regolamentari e dei supplementari sarà dichiarata vincitrice. Ci potranno essere un pari numero di possessi, come definite al punto (e) qui sopra, in ognuno dei tempi supplementari, a meno che la Squadra B realizzi una segnatura in un down che non sia un tentativo di trasformazione. Con l'inizio del terzo tempo supplementare, la squadra che segna un touchdown deve tentare la trasformazione da due punti. Una trasformazione da un punto, anche se non illegale, non assegnerà alcun punto. (D.A. 3-1-3-X).
- g. Falli dopo un cambio di possesso (D.A. 3-1-3-XI-XIV):
1. le penalità contro entrambe le squadre sono declinate per regolamento durante i tempi supplementari. (Eccezione: penalità per falli personali flagranti, comportamenti antisportivi, falli a palla morta, falli a palla viva penalizzati come falli a palla morta sono applicati al gioco successivo);
 2. una segnatura da parte di una squadra che ha commesso un fallo durante il down, viene cancellata;
 3. se entrambe le squadre commettono un fallo durante un down e la squadra B non ha commesso il fallo prima del cambio di possesso, i falli si annullano e il down non viene rigiocato.
- h. Timeout: ogni squadra ha diritto a un timeout per ogni periodo supplementare. I timeout non utilizzati durante i tempi regolamentari non possono essere utilizzati nei supplementari. Un timeout non utilizzato durante un tempo supplementare non può essere utilizzato in un successivo supplementare. I timeout utilizzati fra due tempi supplementari saranno conteggiati come utilizzati nel tempo supplementare successivo.
- I timeout per radio e televisione sono permessi solo negli intervalli fra i tempi supplementari (tra il primo e il secondo, il secondo e il terzo, ecc.). I timeout di squadra non possono essere allungati per scopi televisivi e radiofonici. Il/i tempo/i supplementare/i comincia/no quando la palla viene snappata.

SEZIONE 2. Tempi di gioco e intervalli

Lunghezza dei quarti e intervalli

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

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

Aggiustamenti del cronometraggio

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

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

Estensione dei quarti

ARTICOLO 3.a. Un quarto sarà esteso per far giocare un down a tempo scaduto se durante il down il tempo finisce e succede una o più delle seguenti cose (D.A. 3-2-3-I-VIII):

1. viene accettata una penalità per un fallo/i a palla viva (*eccezione*: Regola 10-2-5-a). Il quarto non viene esteso se il fallo è della squadra in possesso e la penalità include la perdita del down. (D.A. 3-2-3-VIII);
 2. ci sono falli che si annullano;
 3. un arbitro fischia inavvertitamente oppure segnala incorrettamente palla morta.
- b. Si giocheranno tanti down addizionali fino a che un down non incorre in alcuna delle situazioni descritte nei paragrafi 1, 2 e 3 della Regola 3-2-3-a (qui sopra).

- c. Se viene segnato un touchdown durante un down in cui il tempo finisce, il quarto viene esteso per far giocare la trasformazione (*Eccezione*: Regola 8-3-2-a).

Cronometri

ARTICOLO 4. a. *Cronometro di Gara*. Il tempo di gioco sarà cronometrato con un orologio che potrà essere un cronometro manovrato in campo dal line judge, dal back judge, dal field judge o dal side judge, oppure un orologio da stadio manovrato da un assistente sotto la supervisione dell'arbitro preposto. Il tipo di cronometro sarà deciso dall'organizzazione della gara.

b. *Cronometro dei 40 secondi*. 1. Quando un arbitro fa il segnale di palla morta va fatto partire il cronometro dei 40 secondi.

2. Se il conteggio dei 40 secondi non parte oppure viene interrotto per una ragione fuori dal controllo degli arbitri o del cronometrista (es. malfunzionamento del cronometro), il referee interromperà il cronometro di gara e segnalerà (muovendo entrambe i palmi delle mani aperte in un movimento di pompaggio sopra la testa) che il cronometro di gara deve essere resettato a 40 secondi e fatto partire immediatamente.

3. Nel caso che il cronometro dei 40 secondi stia andando e la palla non sia pronta per essere snappata dopo che sono trascorsi 20 secondi, il referee chiamerà un timeout e segnalerà che il cronometro di gioco deve essere settato a 25 secondi. Quando il gioco riprende il referee da il segnale di pronti al gioco [S1] e il cronometro di gioco partirà dai 25 secondi. Il cronometro di gara partirà allo snap a meno che stesse correndo quando il referee ha chiamato il timeout; in questo caso partirà al segnale del referee (Regola 3-3-2-f)

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

1. amministrazione di una penalità;
2. timeout di squadra accordato;
3. timeout per i media;
4. timeout per infortunio solo per un giocatore della squadra in attacco. Per un infortunio di un giocatore della squadra in difesa il cronometro viene settato a 40 secondi;
5. misurazione;
6. la squadra B guadagna un primo down;
7. dopo un gioco di calcio;
8. segnatura;
9. partenza di ogni quarto;
10. inizio di una nuova serie di possesi di squadra durante un tempo supplementare;
11. richiesta di un instant replay;
12. altri fermi di carattere amministrativo.
13. un giocatore della squadra d'attacco perde completamente il casco durante il gioco. Se il casco viene perso completamente da un giocatore della difesa il cronometro viene settato a 40 secondi. [Eccezione: se c'è l'opzione di sottrarre i 10 secondi in uno qualsiasi dei due tempi, il cronometro viene settato a 25 secondi a prescindere se il giocatore sia dell'attacco o della difesa]

Quando il gioco sta per essere ripreso il referee darà il segnale di pronti al gioco [S1] e il cronometro di gioco comincerà il conteggio dei 25 secondi.

d. *Malfunzionamento dei cronometri*. Se il cronometro dei 25/40 secondi smette di funzionare correttamente, entrambi i capi allenatore verranno immediatamente informati dal referee e i cronometri verranno spenti.

Tempo minimo per riprendere il gioco dopo che è stato fatto uno spike della palla

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

b. Con uno o due secondi da giocare ci può essere tempo solo per un down (D.A. 3-3-5-I)

SEZIONE 3. I timeout: quando parte e quando si ferma il cronometro

Timeout

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

b. Quando i timeout di squadra sono finiti e ne viene richiesto uno, l'arbitro non acconsentirà alla richiesta. (Regola 3-3-4)

c. Quando la gara è iniziata i giocatori non possono esercitarsi con la palla sul terreno di gioco o in end zone tranne che durante l'intervallo fra il primo e secondo tempo.

Quando parte e quando si ferma il cronometro

ARTICOLO 2. a *Free Kick*. Quando la palla viene calciata con un free kick, il cronometro di gara viene fatto partire al segnale di un arbitro quando la palla viene legalmente toccata all'interno del terreno di gioco, o quando supera la linea di goal dopo essere stata toccata legalmente da un giocatore di B nella sua end zone. Viene successivamente fermato al segnale di un arbitro quando la palla muore per regolamento.

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

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

d. *Partenza allo snap*. Per ciascuno dei seguenti casi il tempo è fermato al segnale degli arbitri. Se il gioco successivo inizia con uno snap il tempo partirà allo snap.

1. Touchback.

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

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

4. Un lancio in avanti è giudicato incompleto.

5. Una squadra ha chiamato e ottenuto un timeout.

6. La palla diventa illegale.

7. Violazione alla regola di indossare un equipaggiamento obbligatorio (Regola 1-4-4) oppure indossare un equipaggiamento illegale (Regola 1-4-7).

8. Finisce un down di calcio legale. (D.A. 3-3-2-VI)

9. Viene effettuato un calcio di ritorno.
 10. Viene effettuato uno scrimmage kick oltre la neutral zone.
 11. La squadra A commette un fallo di ritardo di gioco mentre è in formazione di scrimmage kick.
 12. Finisce un quarto.
- e. *Partenza al segnale del referee.* Per ognuna delle seguenti ragioni il tempo è fermato per un segnale di un arbitro. Se il gioco successivo parte con uno snap, il cronometro di gara partirà al segnale del referee quando:
1. è assegnato alla squadra A un primo down sia come risultato di una penalità che per risultato del gioco.
 2. un fumble in avanti della squadra A finisce fuori campo.
 3. tranne che quando mancano meno di due minuti alla fine di un tempo, un portatore di palla della squadra A, un fumble o un lancio all'indietro vengono giudicati fuori campo.
 4. si applica una penalità. (*Eccezione:* Regola 3-4-4-c).
 5. c'è un infortunio di uno o più giocatori o di un arbitro (D.A. 3-3-5-I-V).
 6. c'è un fischio intempestivo.
 7. c'è una misurazione per un possibile primo down.
 8. c'è un ritardo nel mettere in gioco la palla causato da entrambe le squadre. (D.A. 3-3-1-III).
 9. una palla viva si trova in possesso di un arbitro.
 10. viene chiesta una coach conference o un instant replay.
 11. il referee accorda un timeout per la TV.
 12. il referee chiama un timeout a sua discrezione.
 13. il referee chiama un timeout per rumori antisportivi. (Regola 9-1-2-b-5).
 14. viene effettuato un lancio illegale per fermare il tempo. (D.A. 7-3-2-II-VII) (*Eccezione:* Regola 3-4-4-c)
 15. quando il referee interrompe il conteggio dei 40/25 secondi.
 16. un giocatore perde completamente il casco durante il gioco.
 17. una delle due squadre commette un fallo a palla morta.
- f. *Lo snap prevale sul segnale del referee.* Ogni volta che una o più cause che farebbero partire il tempo al segnale del referee (Regola 3-3-2-e) avvengono in concomitanza con qualsiasi causa che farebbe partire il tempo allo snap (Regole 3-3-2-c & 3-3-2-d) il tempo partirà allo snap. (*Eccezione Regola 3-4-4*)

Sospensione della gara

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

- b. Quando la gara è sospesa per azioni di una o più persone non soggette alle regole, o per qualsiasi altra ragione non prevista dalle regole e che non consente di continuare il referee deve:
1. sospendere il gioco e mandare i giocatori nelle rispettive team area;
 2. riferire il problema al responsabile dell'organizzazione della gara;
 3. riprendere il gioco quando le condizioni lo consentono.
- c. Se il gioco è sospeso per le Regole 3-3-3-a & b, prima della fine del quarto quarto e non può essere ripresa, ci sono quattro possibili opzioni:
1. riprende la partita in una data successiva;
 2. terminare la gara con il risultato acquisito in campo;
 3. dichiarare nulla la gara;
 4. dichiarare un nulla di fatto.

L'opzione sarà scelta secondo il regolamento previsto se ambedue le squadre appartengono alla stessa conference. In una gara fra conference diverse, i direttori degli atleti delle istituzioni partecipanti o i loro designati, consultandosi con i coaches, devono raggiungere un accordo su una delle quattro opzioni. Questo accordo include il punteggio finale se la gara è terminata (Regola 8-1-2).

- d. Se la gara è sospesa secondo le Regole 3-3-3-a & b dopo la fine del quarto quarto e non può essere ripresa, il risultato sarà dichiarato di parità. Il risultato della gara sarà quello conseguito alla fine dell'ultimo quarto completato. (Nota: se deve essere dichiarato un vincitore durante una fase di playoff, le regole della conference decideranno quando e dove la gara dovrà essere ripresa).
- e. Una gara sospesa, se ripresa, comincerà con lo stesso tempo restante da giocare e identiche condizioni di down, distanza, posizione in campo ed eleggibilità dei giocatori.

Timeout di squadra

ARTICOLO 4. Quando i timeout a disposizione non sono stati esauriti, a palla morta un arbitro accorderà un timeout di squadra richiesto da qualunque giocatore o dal capo allenatore.

- a. Ogni squadra ha diritto a tre timeout per ogni tempo.
- b. Dopo che la palla è stata dichiarata morta e prima dello snap, un sostituto legale può richiedere un timeout se si trova all'interno del segnale delle nove yard. (D.A. 3-3-4-I)
- c. Un giocatore che ha preso parte al gioco nel down precedente può richiedere un timeout tra il momento in cui la palla è dichiarata morta e lo snap senza doversi essersi trovato tra il segnale delle nove yard. (D.A. 3-3-4-I)
- d. Un capo allenatore che si trova nella o nelle vicinanze della panchina può richiedere un timeout tra il momento in cui la palla è dichiarata morta e lo snap successivo.
- e. Un giocatore, un sostituto che entra in campo o un capo allenatore, possono richiedere un colloquio del capo allenatore con il referee, se l'allenatore ritiene che vi sia stato un errore nell'applicazione delle regole. Se l'applicazione non è modificata, la squadra di quell'allenatore si vedrà attribuito un timeout, o una penalità per il ritardo di gioco se tutti i suoi timeout erano stati già utilizzati.
 - 1. Solo il referee può fermare il cronometro per un colloquio con il capo allenatore.
 - 2. Una richiesta per un colloquio o per un challenge con il capo allenatore possono essere effettuate solo prima che la palla sia messa in gioco con uno snap o un free kick per l'azione successiva, e prima della fine del secondo o del quarto quarto (Regole 5-2-9, 11-1-1).
 - 3. Dopo un colloquio con il capo allenatore o un challenge, l'intero timeout potrà essere utilizzato dalle squadre se accordato dagli arbitri.

Timeout per infortunio

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

- 1. un arbitro si caricherà un timeout ed il/i giocatore/i dovrà/nno poi uscire dal campo. Dovrà rimanere fuori almeno per un down. Quando in dubbio, gli arbitri si caricheranno un timeout per un giocatore infortunato;
- 2. il/i giocatore/i non può/possono ritornare in gioco fino a che riceve l'approvazione dal personale medico delegato per la gara;
- 3. arbitri e allenatori devono prestare particolare attenzione a giocatori che mostrano segni di commozione cerebrale (Vedi Appendice C);
- 4. quando un qualsiasi partecipante al gioco (giocatore o arbitro), si ferisce, ha del sangue sulla divisa, o subisce una lacerazione con perdita di sangue su una parte di pelle a vista, il

giocatore o l'arbitro dovrà andare in panchina per ricevere le appropriate medicazioni. Non potrà ritornare a giocare senza l'approvazione del personale medico. (D.A. 3-3-5-I-VII)

- b. Per impedire una possibile tattica scorretta tesa a guadagnare tempo fingendo un infortunio, l'attenzione deve essere diretta a quanto fortemente raccomandato in merito nel Codice del Football (Etica per gli allenatori, Sezione h).
- c. Un timeout per infortunio può seguire un altro timeout caricato ad una squadra.
- d. Il referee può attribuirsi un timeout nel caso di un infortunio occorso a un altro arbitro.
- e. Dopo un timeout per un giocatore infortunato della squadra in difesa il cronometro di gioco verrà settato a 40 secondi.
- f.
 1. Se l'infortunio del giocatore è la sola ragione per cui si è fermato il tempo (tranne che a lui o un suo compagno di squadra si sia sfilato il casco, Regola 3-3-9) con meno di un minuto da giocare alla fine di uno dei due tempi, gli avversari hanno l'opzione dei 10 secondi di runoff.
 2. Il cronometro di gioco verrà settato a 40 secondi a seguito di un infortunio di un giocatore della difesa ed a 25 secondi per un infortunio di un attaccante (Regola 3-2-4-c-4).
 3. Se ci sono i 10 secondi di runoff il cronometro di gioco partirà al segnale del referee. Se non ci sono i 10 secondi di runoff il cronometro di gioco partirà allo snap.
 4. I 10 secondi di runoff possono essere evitati se si ha ancora un timeout disponibile.
 5. Non c'è l'opzione dei 10 secondi runoff se si infortunano due avversari. (D.A. 3-3-5-VIII & IX).

Timeout in seguito ad una violazione

ARTICOLO 6. Per non aver rispettato le Regole 1-4-7, 1-4-8 o 9-2-2-d durante un down oppure per non avere rispettato quanto previsto dalla Regola 3-3-4-e mentre la palla è morta, verrà attribuito un timeout di squadra al punto successivo (Regola 3-4-2-b).

Durata dei timeout

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

- b. Solo per partite trasmesse in diretta televisiva, un timeout caricato alla squadra potrà essere di 30 secondi più i 25 secondi dell'intervallo di gioco.
- c. Ogni timeout di squadra caricato potrà essere di 30 secondi se viene indicato con un segnale delle mani che toccano le spalle fatto dal capo allenatore della squadra che chiede il timeout. Il segnale deve essere fatto subito dopo aver richiesto il timeout.
- d. Gli altri timeout non potranno essere più lunghi di quanto il referee ritenga necessario per completare il motivo per cui sono stati richiesti, inclusi i timeout per radio e TV, ma ogni timeout potrà essere allungato a discrezione del referee a beneficio di un giocatore infortunato (Riferirsi all'Appendice A per le linee guida che gli arbitri devono seguire durante un serio infortunio di un giocatore in campo).
- e. Se la squadra alla quale viene caricato un timeout di un minuto e 30 secondi, vuole riprendere il gioco prima che sia passato un minuto e la squadra avversaria è pronta, il referee può dichiarare il pronti al gioco.
- f. La lunghezza dei timeout chiamati dal referee dipende dalle circostanze di ogni timeout.
- g. Le scelte sulle penalità devono essere effettuate prima che venga caricato un time out di squadra.
- h. L'intervallo dopo una safety, una trasformazione o un field goal che ha avuto successo non sarà più lungo di un minuto. Può essere esteso per la radio o la televisione.

Avvisi del referee

ARTICOLO 8. Durante un timeout da 1 minuto e 30 secondi (Regola 3-3-7-a) il referee avviserà entrambe le squadre dopo che è trascorso un minuto. Cinque secondi più tardi dichiarerà la palla pronta al gioco. Durante un timeout di squadra da 30 secondi (3-3-7-b, c) il referee avviserà entrambe le squadre allo scadere dei 30 secondi. Cinque secondi dopo dichiarerà la palla ready for play.

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

Casco sfilato - Timeout

ARTICOLO 9.a. Se a un giocatore si sfilta completamente il casco durante il gioco, tranne che come conseguenza diretta di un fallo da parte di un avversario, il giocatore deve lasciare il campo per un down. Il cronometro di gara si fermerà alla fine del down. **Il giocatore può rimanere in campo se la sua squadra ha un timeout a sua disposizione.**

- b. Quando la perdita del casco è la sola ragione per fermare il tempo, **tranne che per un infortunio del giocatore o di un suo compagno di squadra (Regole 3-3-5)**, si applicano le seguenti condizioni (D.A. 3-3-9-I-III):
 1. Se manca un minuto o più in uno dei due tempi il cronometro di gioco verrà settato a 25 secondi se è un giocatore dell'attacco o a 40 secondi se è un giocatore della difesa. Il cronometro di gara partirà al segnale del referee.
 2. Se manca meno di un minuto l'avversario ha l'opzione di sottrarre 10 secondi. Il cronometro di gara verrà settato a 25 secondi. Se non c'è la sottrazione dei 10 secondi il cronometro di gara partirà allo snap. Se c'è la sottrazione dei 10 secondi il cronometro di gara partirà al segnale del referee. La sottrazione dei 10 secondi può essere evitata utilizzando un timeout se ce ne sono ancora a disposizione. Non c'è l'opzione della sottrazione dei 10 secondi se il casco viene perso da due giocatori di squadre opposte.
- c. Se il portatore di palla perde il casco come descritto nel paragrafo a (qui sopra) la palla muore (Regola 4-1-3-q). Se il giocatore non è il portatore di palla, la palla rimane viva, ma egli non può continuare a partecipare al gioco oltre all'immediata azione in cui è coinvolto. Continuare a giocare comporta un fallo personale (Regola 9-1-17). Per definizione questo giocatore è palesemente fuori dal gioco (Regola 9-1-12-b).
- d. Un giocatore che si toglie intenzionalmente il casco durante il gioco commette un fallo di comportamento antisportivo (Regola 9-2-1-a-1-i).

SEZIONE 4. Tattiche di ritardo e tempo

Ritardo nell'inizio di un tempo

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

Penalità - 15 yard dal punto successivo [S21].

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

Penalità - 10 yard dal punto successivo [S21].

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

Ritardo illegale di gioco

ARTICOLO 2. a. Gli arbitri renderanno la palla pronta al gioco in modo coerente e continuativo durante tutta la gara. Il cronometro di gara partirà il suo conteggio a scalare da 40 o 25 secondi per regolamento a seconda delle circostanze. Si ha un fallo per ritardi illegale se il cronometro di gioco va a :00 prima che la palla sia messa in gioco (Regola 3-2-4).

b. Il ritardo illegale di gioco include inoltre:

1. avanzare deliberatamente la palla dopo che è stata dichiarata morta;
2. quando una squadra ha esaurito i suoi timeout regolamentari e commette un'infrazione alle Regole 1-4-8, 3-3-4-e oppure 9-2-2-d;
3. quando una squadra non è pronta a giocare dopo l'intervallo tra i quarti (che non sia l'intervallo tra le due metà), dopo una segnatura, dopo un timeout di squadra, per radio o televisione, o in qualunque altro caso in cui il referee ordini di mettere in gioco la palla (D.A. 3-4-2-I);
4. tattiche verbali della difesa che sconcertino i segnali dell'attacco (Regola 7-1-5-a-3);
5. azioni difensive messe in atto con lo scopo di causare una falsa partenza (Regola 7-1-5-a-4);
6. mettere la palla in gioco prima del pronti al gioco (Regola 4-1-4);
7. interferenza della panchina (Regola 9-2-5);
8. azioni chiaramente disegnate per ritardare gli arbitri dal dichiarare la palla pronta al gioco (D.A. 3-4-2-II).

Penalità – Fallo a palla morta. 5 yard dal punto successivo [S7 e S21].

Tattiche scorrette riguardanti il tempo

ARTICOLO 3. Il referee può fermare o far ripartire il cronometro di gara o il cronometro di gioco ogni qualvolta ritenga che una delle due squadre consumi o risparmi tempo con tattiche ovviamente scorrette. Ciò può includere far ripartire il cronometro allo snap se il fallo è stato commesso dalla squadra in vantaggio nel punteggio. Il cronometro partirà al pronti al gioco dopo che la Squadra A effettua un lancio illegale in avanti o un lancio all'indietro che serva a "risparmiare" tempo. (Regola 3-3-2-e-14) (D.A. 3-4-3-I-V)

10-secondi sottratti dal cronometro di gara

ARTICOLO 4.a. Con il cronometro di gara che corre e meno di un minuto da giocare in uno dei due tempi, prima di un cambio di possesso di squadra se un giocatore di una delle due squadre

commette un fallo che provoca il fermo del tempo, gli arbitri possono sottrarre 10 secondi dal cronometro di gara a scelta della squadra che ha subito il fallo. I falli che rientrano in questa categoria includono ma non sono limitati a:

1. qualsiasi fallo che evita lo snap (es. falsa partenza, encroachment, offside della difesa con contatto nella neutral zone, ecc.); (D.A. 3-3-4-IV)
2. intentional grounding per fermare il tempo;
3. lancio illegale incompleto in avanti;
4. lancio all'indietro fuori dal campo per fermare il tempo;
5. ogni altro fallo commesso con l'intenzione di fermare il tempo.

La squadra che subisce il fallo può accettare la distanza della penalità e declinare la sottrazione dei 10 secondi. Se la distanza della penalità viene declinata la sottrazione dei 10 secondi viene declinata per regolamento.

- b. La regola dei 10 secondi non si applica se il cronometro di gara non sta correndo quando avviene il fallo oppure se il fallo non provoca il fermo del cronometro di gara (es. formazione illegale).
- c. Dopo che la penalità è amministrata, se ci sono i 10 secondi da sottrarre, il cronometro di gara partirà al segnale del referee. Se non ci sono i 10 secondi da sottrarre il cronometro di gara parte allo snap.
- d. Se la squadra che commette fallo ha ancora un timeout può usarlo per evitare la sottrazione dei 10 secondi. In questo caso il tempo parte allo snap dopo il timeout.
- e. La sottrazione dei 10 secondi non si applica quando ci sono falli che si annullano tra loro. (D.A. 3-4-4-IV)

SEZIONE 5. Sostituzioni

Procedure per le sostituzioni

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

Sostituzioni legali

ARTICOLO 2. Un sostituto legale può rimpiazzare un giocatore o occupare un posto vacante, se nessuna delle seguenti restrizioni viene violata:

- a. nessun sostituto può entrare nel campo o nella end zone mentre la palla è viva;
- b. nessun giocatore, oltre agli undici previsti, lascerà il campo di gioco o la end zone mentre la palla è in gioco (D.A. 3-5-2-I);
- c. 1. un sostituto legale deve entrare in campo direttamente dalla propria panchina, e un sostituto, un giocatore o un giocatore sostituito deve uscire dal campo dalla linea laterale più vicina alla propria panchina e deve proseguire verso la sua panchina;
2. un giocatore sostituito deve immediatamente lasciare il campo di gioco, incluse le end zones. Un giocatore sostituito che lascia l'huddle o la propria posizione entro tre secondi dopo che il sostituto è diventato giocatore, viene considerato come se fosse uscito immediatamente;
- d. i sostituti che diventano giocatori devono rimanere in gioco per almeno un down e i giocatori sostituiti devono restare fuori per almeno un down, eccetto che nell'intervallo tra i quarti, dopo una segnatura oppure quando viene caricato un timeout agli arbitri o a una squadra con l'eccezione di una palla viva fuori dal campo di gioco o dopo un lancio in avanti incompleto (D.A. 3-5-2-III & VII).

PENALITÀ [a-d]– Per un fallo a palla morta: 5 yard dal punto successivo [S22]; Per un fallo a palla viva: 5 yard dal punto precedente [S22];

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

PENALITÀ – (Prima Occorrenza) - Fallo a palla morta. Ritardo di gioco contro la squadra B per non avere completato con sollecitudine le sue sostituzioni, oppure ritardo di gioco contro la squadra A per avere fatto scadere il cronometro di gioco. 5 yard dal punto successivo [S21]. Il referee quindi avviserà il capo allenatore che qualsiasi altro uso di tale tattica porterà a una penalità per comportamento antisportivo.

PENALITÀ – (Seconda e successive occorrenze) - Fallo a palla morta, comportamento antisportivo. Un arbitro fischierà immediatamente. 15 yard dal punto successivo [S27].

Più di 11 giocatori in campo

ARTICOLO 3.a. La squadra A non può rompere l'huddle con più di 11 giocatori e neppure avere più di 11 giocatori in huddle o in una formazione per più di 3 secondi. Gli arbitri dovranno fermare l'azione sia o meno che la palla sia stata snappata.

b. Alla squadra B è consentito di avere per un tempo breve più di 11 giocatori in campo per anticipare la formazione dell'attacco, ma non potrà avere più di 11 giocatori nella sua formazione se lo snap è imminente. Sia che lo snap sia imminente o che sia appena avvenuto, gli arbitri dovranno fermare l'azione. **(D.A. 3-5-3-V)**

PENALITÀ [a-b] – Fallo a palla morta. 5 yard dal punto successivo [S22]

c. Se gli arbitri non si accorgono nel numero eccessivo di giocatori durante il down o dopo che il down è finito, l'infrazione viene trattata come un fallo a palla viva.

PENALITÀ – Fallo a palla viva. 5 yard dal punto precedente [S22]

REGOLA 4

Palla in gioco, palla morta, fuori campo

SEZIONE 1. Palla in gioco - Palla morta

Palla morta diventa viva

ARTICOLO 1. Dopo che una palla morta è pronta al gioco, diventa una palla viva quando è legalmente messa in gioco con uno snap, oppure è calciata legalmente con un free kick. Una palla snappata oppure calciata prima che sia pronta al gioco rimane palla morta. (D.A. 2-16-4-I, 4-1-4-I e II, 7-1-3-IV, 7-1-5-I e II).

Palla viva diventa morta

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

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

1. quando la palla è in possesso di un giocatore, la squadra in possesso può scegliere di rimettere in gioco la palla nel punto in cui è morta, oppure rigiocare il down;
2. quando la palla è libera per un fumble, un lancio all'indietro oppure per un lancio illegale, allora la squadra in possesso può scegliere di rimettere in gioco la palla nel punto in cui il possesso è stato perso, oppure rigiocare il down (*eccezione*: Regola 12);
3. durante un lancio legale in avanti oppure durante un free o scrimmage kick: - la palla è riportata al punto precedente e il down è rigiocato (*eccezione*: Regola 12);
4. quando la Squadra B ottiene il possesso in una trasformazione o durante un tempo supplementare, la trasformazione è conclusa o la serie di possessi dei tempi supplementari è finita.

c. Se viene commesso un fallo o una violazione durante uno qualunque dei casi sopracitati, le penalità o il privilegio della violazione saranno amministrati come in qualunque altra situazione di gioco se non in conflitto con altre regole (D.A. 4-1-2-I e II).

Palla dichiarata morta

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

- a. esce dal campo, se non si tratta di un calcio che realizza un field goal dopo aver toccato i pali o la traversa della porta, quando un portatore di palla è fuori campo oppure quando un portatore di palla è "tenuto" in modo tale che il suo massimo avanzamento è stato fermato. Quando in dubbio, la palla è morta (D.A. 4-2-1-II);
- b. qualunque parte del corpo del portatore di palla, eccetto mano o piede, tocca il terreno oppure quando il portatore di palla è placcato, oppure cade per qualsiasi motivo e perde il possesso della palla nel contatto con il terreno con qualunque parte del suo corpo, eccetto mano o piede. [*Eccezione*: la palla resta viva quando un giocatore della squadra in attacco ha simulato un calcio oppure allo snap è in posizione per calciare la palla tenuta in posizione per un place kick da un suo compagno di squadra. La palla può essere calciata, lanciata oppure avanzata secondo le regole] (D.A. 4-1-3-I);

- c. c'è un touchdown, un touchback, una safety, un field goal oppure una trasformazione realizzata; oppure quando un tentativo di field goal che non ha avuto successo, che ha attraversato la neutral zone e non è successivamente toccato dalla Squadra B, tocca terra nella end zone della Squadra B o fuori campo (D.A. 6-3-9-I);
- d. durante una trasformazione, si applicano le regole di palla morta (Regola 8-3-2-d-5);
- e. un giocatore della squadra che calcia prende oppure recupera un qualunque free kick oppure uno scrimmage kick che ha superato la neutral zone;
- f. una palla calciata in un free kick oppure in uno scrimmage kick o qualsiasi altra palla libera, si ferma in campo e nessun giocatore cerca di impossessarsene;
- g. uno scrimmage kick oltre neutral zone o un free kick sono presi oppure recuperati da un qualunque giocatore in seguito ad un segnale valido o non valido di fair catch oppure quando viene fatto un segnale non valido di fair catch dopo una presa o un recupero da parte della Squadra B (Regole 2-8-1, 2-8-2, 2-8-3);
- h. viene effettuato un calcio di ritorno oppure uno scrimmage kick da un punto oltre la neutral zone;
- i. un lancio in avanti è giudicato incompleto;
- j. prima di un cambio di possesso in un quarto down o in una trasformazione, un fumble della squadra A viene recuperato da un giocatore della squadra A che non sia quello che ha commesso il fumble (Regole 7-2-2-a & b; 8-3-2-d-5);
- k. una palla viva che non è in possesso di un giocatore tocca qualunque cosa in campo che non sia un giocatore, l'equipaggiamento di un giocatore, un arbitro, l'equipaggiamento di un arbitro, oppure il terreno (si applica quanto previsto in caso di fischio intempestivo);
- l. avviene una presa oppure il recupero simultaneo di una palla viva;
- m. la palla diventa illegale mentre è in gioco (si applica quanto previsto in caso di fischio intempestivo);
- n. una palla viva è in possesso di un arbitro (si applica quanto previsto in caso di fischio intempestivo);
- o. un portatore di palla finge di toccare il terreno con il ginocchio;
- p. un ricevitore in volo, di una delle due squadre, è trattenuto e poi portato in modo da impedirgli di ritornare a terra immediatamente (D.A. 7-3-6-III);
- q. il portatore di palla perde completamente il casco.

Palla pronta al gioco

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

Penalità - Fallo a palla morta per ritardo di gioco. 5 yard dal punto successivo [S21].

Conteggio del cronometro di gioco

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

Penalità - Fallo a palla morta per ritardo di gioco. 5 yard dal punto successivo [S21].

SEZIONE 2. Fuori campo

Giocatore fuori campo

ARTICOLO 1. a. Un giocatore è fuori campo quando qualunque parte del suo corpo tocca qualunque cosa, che non sia un altro giocatore oppure un arbitro della gara, su o fuori dalla linea laterale. (D.A. 4-1-2-I & II)

b. Un giocatore che tocca un pyloncino è fuori campo.

Palla in possesso fuori campo

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

Palla fuori campo

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

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

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

Fuori campo al punto di massimo avanzamento

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

b. Viene segnato un touchdown se la palla è in campo e ha "rotto" il piano della linea di goal (Regola 2-12-2) prima oppure simultaneamente al portatore di palla che esce dal campo.

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

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

REGOLA 5

Serie dei down, linea da raggiungere

SEZIONE 1. Una serie: iniziata, interrotta, riguadagnata

Quando si guadagna una serie

ARTICOLO 1. a. Una serie (Regola 2-24-1) fino a quattro scrimmage down consecutivi sarà guadagnata dalla squadra che deve rimettere in gioco la palla con uno snap dopo un free kick, un touchback, un fair catch oppure un cambio di possesso di squadra, o alla squadra in attacco nei tempi supplementari.

b. Una nuova serie sarà assegnata alla squadra A se è in possesso legale della palla sulla oppure oltre la linea da raggiungere, quando la palla è dichiarata morta.

c. Una nuova serie sarà assegnata alla squadra B se, dopo il quarto down, la squadra A non ha ottenuto un primo down. (D.A. 10-1-5-I) .

d. Una nuova serie sarà assegnata alla squadra B se lo scrimmage kick di A esce fuori campo oppure si ferma in campo e nessun giocatore cerca di impossessarsene (*eccezione*: Regola 8-5-1-a).

e. Una nuova serie sarà assegnata alla squadra in possesso legale quando la palla viene dichiarata morta:

1. se si ha un cambio di possesso di squadra durante il down;

2. se uno scrimmage kick ha attraversato la neutral zone. [Eccezione: (1) quando il down è rigiocato, (2) Regola 6-3-7];

3. se una penalità accettata assegna la palla alla squadra che ha subito il fallo;

4. se una penalità accettata comporta un primo down.

f. Una nuova serie sarà assegnata alla squadra B ogni volta che la squadra B, dopo uno scrimmage kick, sceglie di avere il possesso della palla nel punto di un tocco illegale. (*Eccezione*: quando il down è rigiocato) (Regole 6-3-2-a & b).

Linea da raggiungere

ARTICOLO 2. La linea da raggiungere per una nuova serie sarà stabilita a 10 yard dal punto più avanzato della palla; ma se questa linea è nella end zone avversaria, la linea di goal diventa la linea da raggiungere.

Massimo avanzamento

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

b. Ogni volta che c'è un dubbio su un primo down deve essere fatta la misurazione anche se non richiesta. Misurazioni non necessarie per determinare il primo down non dovranno essere accordate.

c. Nessuna richiesta per una misurazione sarà accordata dopo che la palla è pronta al gioco.

Continuità dei down interrotta

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

- a. il possesso della palla da parte di squadra cambia durante un down;
- b. uno scrimmage kick attraversa la neutral zone;
- c. un calcio esce fuori campo;
- d. una palla calciata si ferma in campo e nessun giocatore cerca di impossessarsene;
- e. alla fine di un down, la squadra A ha guadagnato un nuovo primo down;
- f. dopo un quarto down, la squadra A non ha raggiunto un nuovo primo down (D.A. 8-7-2-V);
- g. una penalità accettata comporta un primo down;
- h. si ha una segnatura;
- i. viene assegnato un touchback a una delle due squadre;
- j. termina il secondo quarto;
- k. Termina il quarto quarto.

SEZIONE 2. Down e possesso dopo una penalità

Fallo durante un free kick

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

Penalità che risulta in una nuova serie

ARTICOLO 2. Si ha una nuova serie con una nuova linea da raggiungere:

- a. dopo una penalità che lascia la palla in possesso della squadra A oltre linea da raggiungere;
- b. quando una penalità comporta un primo down.

Fallo prima di un cambio di possesso di squadra

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

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

Fallo dopo un cambio di possesso di squadra

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

Penalità declinata

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

Fallo tra i down

ARTICOLO 6. Dopo l'applicazione di una penalità di distanza per un fallo tra i down, il numero del down successivo sarà lo stesso stabilito prima che il fallo fosse commesso, a meno che

l'applicazione per un fallo della squadra B lasci la palla sulla oppure oltre la linea da raggiungere oppure una penalità comporti un primo down (Regola 9-1). (D.A. 5-2-6-I e D.A. 10-1-5-I-III)

Fallo tra le serie

ARTICOLO 7. a) La penalità per qualsiasi fallo a palla morta (inclusi falli a palla viva penalizzati come falli a palla morta) che avviene dopo la fine di una serie e prima che la palla sia pronta al gioco, sarà applicata prima che sia stabilita la linea da raggiungere.

b) La penalità per qualsiasi fallo a palla morta che accade dopo che la palla è pronta al gioco, sarà applicata dopo che la linea da raggiungere è stata stabilita. (D.A. 5-2-7-I-V)

Falli di entrambe le squadre

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

Decisione finale sulle regole

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

REGOLA 6

I calci

SEZIONE 1. Free kicks

Linee di restrizione

ARTICOLO 1. Per qualunque formazione di free kick, la linea di restrizione della squadra che calcia sarà la linea della yard che passa attraverso il punto più avanzato da cui sarà calciata la palla, e la linea di restrizione della squadra in ricezione sarà la linea di yard posta a 10 yard oltre quel punto. A meno che venga riposizionata a causa di una penalità, la linea di restrizione per la squadra che calcia un kickoff sarà la propria linea delle 35 yard, e per un free kick dopo una safety quella delle 20 yard.

Formazione per un free kick

ARTICOLO 2. a. Da una formazione di free kick la palla deve essere calciata legalmente da un punto sulla linea di restrizione della squadra A (*Eccezione*: Regola 6-1-2-c-4) sopra oppure tra le hash mark. Il referee dichiarerà la palla pronta al gioco quando gli arbitri sono in posizione dopo che il kicker ha ricevuto la palla. Dopo che la palla è pronta al gioco e per qualunque ragione cade dal suo supporto (tee), la squadra A non dovrà effettuare il calcio e l'arbitro preposto dovrà fischiare immediatamente.

b. Dopo che la palla viene dichiarata pronta al gioco tutti i giocatori della squadra che calcia, tranne il kicker, devono essere a non più di cinque yard dietro la loro restraining line. Un giocatore soddisfa questa regola quando un suo piede è sulla o oltre la linea delle 5 yard dietro la restraining line. Se un giocatore è a più di cinque yard dietro la restraining line e un altro giocatore calcia la palla, si commette un fallo. (D.A. 6-1-2-VII)

c. Quando la palla è calciata (D.A. 6-1-2-I-IV):

1. ogni giocatore della squadra A, eccetto l'holder e il kicker di un place kick, deve essere dietro la palla (D.A. 6-1-2-V) [S18];
2. tutti i giocatori della squadra A devono essere in campo [S19];
3. almeno quattro giocatori della squadra A devono essere a ogni lato del kicker [S19] (D.A. 6-1-2-II-IV);
4. dopo una safety, quando si usa un punt oppure un drop kick, la palla sarà calciata dietro la linea di restrizione della squadra che calcia. Se viene applicata una penalità dal punto precedente con perdita di yard per un fallo a palla viva, l'applicazione è dalla linea delle 20 yard, a meno che la linea di restrizione della squadra che calcia sia stata riposizionata a causa di una penalità precedente (S18 o segnale appropriato);
5. tutti i giocatori della squadra A devono essere stati tra le linee delle 9 yard dopo il segnale di pronti al gioco [S19];

PENALITÀ [a-c5]- Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente oppure cinque yard dal punto dove la successiva palla morta appartiene alla squadra B oppure dal punto dove la palla viene piazzata a seguito di un touchback [S18 o S19]. (D.A. 6-1-2-VI)

6. tutti i giocatori della squadra B devono essere in campo [S19];
7. tutti i giocatori della squadra B devono essere dietro la loro restraining line [S18].

PENALITÀ [c6-c7]- Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente [S18 o S19]

Tocco e recupero di un free kick

ARTICOLO 3. a. Nessun giocatore della squadra A può toccare una palla calciata in un free kick fino a dopo che:

1. viene toccata da un giocatore della squadra B. (Eccezioni: Regola 6-1-4 & 6-5-1-b);
2. rompe il piano della linea di restrizione della squadra B, e rimane oltre questo piano. (Eccezione: Regola 6-4-1) (D.A. 2-12-5-I);
3. tocca qualunque giocatore, il terreno, un arbitro o qualsiasi cosa oltre la linea di restrizione della squadra B.

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

- b. Ogni altro tocco della squadra A è un tocco illegale, una violazione che, quando la palla muore, dà alla squadra in ricezione il privilegio di avere il possesso della palla nel punto della violazione.
- c. Se viene accettata una penalità per un fallo a palla viva di una delle due squadre, oppure ci sono falli che si annullano, il privilegio per il tocco illegale viene cancellato. (D.A. 6-1-3-I).
- d. Un tocco illegale nella end zone della squadra A viene ignorato.

Tocco forzato non viene considerato

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

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

Free kick fermo in campo

ARTICOLO 5. Se un free kick si ferma in campo e nessun giocatore tenta di impossessarsene, la palla è morta e appartiene alla squadra in ricezione nel punto di palla morta.

Free kick preso oppure recuperato

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

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

Palla morta nella end zone

ARTICOLO 7. a. Quando un free kick non toccato dalla Squadra B tocca il terreno sopra oppure dietro la linea di goal della squadra B, la palla muore e appartiene alla squadra B.

- b. Se il risultato del free kick è un touchback (Regola 8-6) per la squadra B, questa metterà in gioco la palla dalla sua linea delle 25 yard.

Falli della squadra che calcia

ARTICOLO 8. Le penalità per tutti i falli della squadra che calcia, tranne che l'interferenza con il prendere al volo il calcio (Regola 6-4) durante un gioco di free kick, possono essere applicate al

punto precedente, rigiocando il down, o al punto dove la palla morta successiva appartiene alla Squadra B.

Fallo contro il kicker

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

PENALITÀ – 15 yard dal punto precedente [S40]

Formazione illegale della wedge

ARTICOLO 10. a. Una wedge è definita come due o più giocatori allineati spalla contro spalla a non più di due yard l'uno dall'altro.

b. Solo nei free kick: dopo che la palla è stata calciata, è illegale se 3 o più giocatori della squadra in ricezione formano intenzionalmente una wedge allo scopo di formare un blocco in favore del portatore di palla. Questo è un fallo a palla viva a prescindere che si sia o meno contatto con un avversario.

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

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

d. Non c'è fallo se il risultato del gioco è un touchback.

Giocatore fuori dal campo

ARTICOLO 11. Un giocatore della squadra A che esce dal campo durante un free kick non può tornare in campo durante quel down (Eccezione; questo non si applica al giocatore della squadra A che viene bloccato fuori dal campo e rientra in campo immediatamente)

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

Eleggibilità a bloccare

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

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

SEZIONE 2. Free kick fuori campo

Squadra che calcia

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

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

Squadra che riceve

ARTICOLO 2. Quando un free kick esce fuori campo tra le linee di goal, la palla appartiene alla squadra che riceve sulle hash mark. Quando un free kick esce fuori campo dietro la linea di goal, la palla appartiene alla squadra che difende quella linea di goal. (D.A. 6-2-2-I-IV)

SEZIONE 3. Scrimmage kicks

Dietro la neutral zone

ARTICOLO 1. a. Uno scrimmage kick che non supera la neutral zone continua a essere in gioco. Tutti i giocatori possono prendere oppure recuperare la palla dietro la neutral zone e avanzarla. (D.A. 6-3-1-I-III)

b. Il blocco di uno scrimmage kick, da parte di un avversario della squadra che ha calciato che si trova a non più di tre yard oltre la neutral zone, si considera che sia avvenuto sulla o dietro la neutral zone (Regola 2-11-5).

Oltre la neutral zone

ARTICOLO 2. a. Nessun giocatore in campo della squadra che calcia potrà toccare uno scrimmage kick che ha superato la neutral zone prima che la palla tocchi un avversario. Questo tocco illegale è una violazione che, quando la palla muore, dà alla squadra in ricezione il privilegio di prendere la palla nel punto della violazione. (*Eccezione*: Regola 6-3-4). (D.A. 2-12-2-I, 6-3-2-I)

b. Questo privilegio viene cancellato se c'è una penalità accettata per un fallo a palla viva di una delle due squadre. (*Eccezione*: Regole 6-3-11). (D.A. 6-3-2-I-IV, D.A. 6-3-11-I-III, D.A. 10-1-4-VII)

c. Il privilegio viene cancellato se ci sono falli che si annullano.

d. Il tocco illegale nella end zone della squadra A viene ignorato.

Tutti diventano eleggibili

ARTICOLO 3. Quando uno scrimmage kick che ha superato la neutral zone tocca un giocatore in campo della squadra in ricezione, qualunque giocatore può prendere al volo oppure recuperare la palla (Regola 6-3-1-b). (*Eccezione*: Regola 6-3-4 e 6-5-1-b).

Tocco forzato non considerato

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

b. Un giocatore in campo che viene toccato dalla palla battuta da un avversario, non è considerato responsabile di avere toccato la palla. (D.A. 6-3-4-II)

Preso al volo oppure recuperato dalla squadra che riceve

ARTICOLO 5. Se uno scrimmage kick è preso al volo oppure recuperato da un giocatore della squadra che riceve, la palla continua a essere in gioco. (*Eccezioni*: Regole 4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1 e 2). (D.A. 8-4-2-V)

Preso al volo oppure recuperato dalla squadra che calcia

ARTICOLO 6. a. Se un giocatore della squadra che calcia prende al volo oppure recupera uno scrimmage kick che ha superato la neutral zone, la palla muore. (D.A. 6-3-1-IV). La palla appartiene alla squadra in ricezione sul punto di palla morta, a meno che la squadra che ha calciato sia in possesso legale della palla quando viene dichiarata morta. In questo caso la palla appartiene alla squadra che ha calciato.

b. Quando giocatori avversari, tutti eleggibili a toccare la palla, recuperano simultaneamente un calcio che rotola oppure prendono al volo uno scrimmage kick, il possesso simultaneo fa morire

la palla. Un calcio dichiarato morto in possesso contemporaneo di giocatori avversari è assegnato alla squadra in ricezione (Regole 2-4-4 e 4-1-3-1).

Fuori campo tra le linee di goal oppure fermo in campo

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

Fuori campo dietro la linea di goal

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

Tocca terra sopra oppure dietro la linea di goal

ARTICOLO 9. La palla muore e appartiene alla squadra che difende la propria linea di goal quando uno scrimmage kick che ha attraversato la neutral zone e non è successivamente toccato dalla squadra B prima che tocchi il terreno sopra oppure dietro la linea di goal (Regola 8-4-2-b). (D.A. 6-3-9-I-II).

Calci legali e illegali

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

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

PENALITÀ - Per un calcio di ritorno (fallo a palla viva): 5 yard dal punto del fallo [S31].

c. Uno scrimmage kick eseguito quando l'intero corpo del kicker è oltre la neutral zone è un calcio illegale e un fallo a palla viva che rende la palla morta.

PENALITÀ - Per un calcio illegale oltre la neutral zone (fallo a palla viva): 5 yard dal punto precedente e perdita del down [S31 e S9].

d. Nessun attrezzo o materiale può essere usato per segnare il punto di uno scrimmage place kick oppure per elevare la palla.

PENALITÀ - 5 yard dal punto precedente [S19].

Palla libera dietro la linea di goal

ARTICOLO 11. Se uno scrimmage kick non toccato dalla squadra B dopo che ha superato la neutral zone viene battuto nella end zone della squadra B da un giocatore della squadra A, è una violazione per tocco illegale (Regola 6-3-2). Questa è un caso speciale di tocco illegale: il privilegio della squadra B per questa violazione non viene cancellato da una penalità accettata. Viene cancellato da falli che si annullano (Regola 6-3-2-b). Il punto della violazione è la linea delle 20 yard della squadra B, che è il punto di postscrimmage kick per i falli della squadra B (Regola 2-25-11). La linea delle 20 yard di B può anche essere un punto di applicazione di una penalità per un fallo della squadra A durante un gioco di calcio (Regole 6-3-13 e 10-2-4) (D.A. 6-3-11-I-III e D.A. 2-12-2-I)

Giocatore fuori campo

ARTICOLO 12. Nessun giocatore della squadra A che va fuori campo durante uno scrimmage kick down può ritornare in campo durante il down stesso. (*Eccezione*: questo non si applica a un

giocatore della squadra A che viene bloccato fuori campo e che tenta di ritornare in campo immediatamente).

PENALITÀ - Fallo a palla viva. 5 yard dal punto precedente oppure 5 yard dal punto dove la successiva palla morta appartiene alla squadra B [S19].

Falli della squadra che calcia

ARTICOLO 13. Le penalità per tutti i falli della squadra che calcia, tranne che per interferenza con la presa al volo del calcio (Regola 6-4), durante un gioco di scrimmage kick (eccetto che in un tentativo di field goal) nel quale la palla oltrepassa la neutral zone, possono essere applicati a scelta della Squadra B al punto precedente, rigiocando il down, oppure al punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B. (D.A. 6-3-13-I-III)

Uomo di linea della difesa in un place kick

ARTICOLO 14. Se la squadra A è in una formazione per tentare un place kick (field goal o trasformazione) è illegale per tre giocatori della squadra B sulla propria linea di scrimmage dentro la blocking zone di allinearsi spalla contro spalla e muoversi in avanti insieme dopo lo snap con un contatto primario contro un singolo giocatore della squadra A (D.A. 6-3-14-I e II).

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

SEZIONE 4. Opportunità di prendere al volo un calcio

Interferenza con l'opportunità

ARTICOLO 1. a. Un giocatore della squadra in ricezione, che si trovi all'interno delle linee che delimitano il campo, mentre tenta di ricevere un calcio, e posizionato in modo tale da poter effettivamente prendere un free kick oppure uno scrimmage kick che è oltre la neutral zone, deve avere una possibilità non molestata di ricevere il calcio al volo. (D.A. 6-3-1-III, 6-4-1-V e IX)

b. E' un fallo di interferenza se, prima che il ricevitore tocchi la palla, un giocatore della squadra A entra nell'area definita dalla larghezza delle spalle del ricevitore estesa una yard di fronte allo stesso ricevitore. Quando si è in dubbio è fallo. (D.A. 6-4-1-X-XIII)

c. Questa protezione termina quando il calcio tocca il terreno (*Eccezione*: free kick, paragrafo f qui sotto), quando qualsiasi giocatore della squadra B tocca o commette un muff di uno scrimmage kick oltre la neutral zone, oppure quando qualsiasi giocatore della squadra B tocca o commette un muff di un free kick all'interno del terreno di gioco o nella end zone. (*Eccezione*: Regola 6-5-1-b). (D.A. 6-4-1-IV)

d. Se l'interferenza con un potenziale ricevitore è il risultato del fatto che un giocatore è stato bloccato da un avversario, non si ha fallo.

e. Si ha un fallo di interferenza se un componente della squadra che calcia tocca il potenziale ricevitore prima, oppure simultaneamente, del suo primo contatto con la palla. (D.A. 6-4-1-II, III, VIII) Quando si è in dubbio è un fallo di interferenza.

f. Durante un free kick un giocatore della squadra in ricezione in posizione di ricevere la palla ha la stessa protezione sulla presa al volo della palla e per un fair catch sia che la palla è calciata direttamente dal tee o tocca direttamente il terreno, colpisce il terreno una volta e va in aria allo stesso modo di quando è calciata direttamente dal tee.

g. Un contatto della squadra A che può essere definito come fallo di targeting (Regola 9-1-3 & 9-1-4) o qualsiasi altro fallo personale che interferisce con l'opportunità di prendere al volo il calcio può essere giudicato come interferenza, come targeting oppure come fallo personale. Le 15 yard di penalità vengono applicate dal punto in cui la palla morta appartiene alla squadra B oppure nel punto del fallo, a scelta della squadra B.

PENALITÀ – [a-g] Per un fallo commesso tra linee di goal: palla alla squadra in ricezione, primo down, 15 yard oltre il punto del fallo per un fallo di interferenza [S33]. Per un fallo commesso dietro la linea di goal: assegnare un touchback e penalizzare dal punto successivo. I giocatori ritenuti colpevoli di un fallo flagrante verranno espulsi [S47].

SEZIONE 5. Fair catch

Morta dove presa

ARTICOLO 1. a. Quando un giocatore della squadra B segnala un fair catch, la palla muore dove è presa e appartiene alla squadra B in quel punto.

b. Quando un giocatore della squadra B fa un segnale valido di fair catch, l'opportunità non molestata di prendere un free o uno scrimmage kick continua se questo giocatore mufia il calcio ed ha ancora l'opportunità di completare la presa al volo. Questa protezione termina quando il calcio tocca terra. Se il giocatore prende in seguito il calcio, la palla verrà posizionata dove è stata toccata la prima volta (D.A. 6-5-1-II)

c. Le regole concernenti il fair catch si applicano solo quando uno scrimmage kick supera la neutral zone oppure durante i free kicks.

d. Lo scopo dell'utilizzo del fair catch è quello di proteggere il ricevitore il quale, con il suo segnale di fair catch, annuncia che lui oppure un suo compagno non avanzeranno la palla dopo la presa al volo. (D.A. 6-5-5-III)

e. La palla sarà messa in gioco con uno snap dalla squadra in ricezione nel punto della presa al volo, se la palla è presa al volo. (*Eccezione*: Regole 6-5-1-b, 7-1-3, 8-6-1-b).

Nessun avanzamento

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

Penalità - Fallo a palla morta. 5 yard dal punto successivo [S7 e S21].

Segnali non validi: presa al volo o recuperata

ARTICOLO 3. a. Una presa al volo dopo un segnale non valido non è un fair catch e la palla muore dove viene presa al volo o recuperata. Se il segnale segue la presa al volo o il recupero, la palla muore nel punto dove è stato fatto il segnale. (D.A. 6-5-1-I)

b. Segnali non validi oltre la neutral zone si applicano solo alla squadra B.

c. Un segnale non valido oltre la neutral zone è possibile solo quando la palla ha superato la neutral zone stessa (Regola 2-16-7). (D.A. 6-5-3-I)

Blocco o contatto illegale

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

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

Nessun placcaggio

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

PENALITÀ - Fallo a palla morta. Palla alla squadra in ricezione, 15 yard dal punto successivo [S7 e S38].

REGOLA 7

Snappare e lanciare la palla

SEZIONE 1. Lo scrimmage

Iniziare con uno snap

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

PENALITÀ - Fallo a palla morta. 5 yard dal punto successivo [S7 e S19].

b. La palla non potrà essere snappata in una zona laterale (Regola 2-31-6). Se il punto di partenza di un qualsiasi scrimmage down è in una zona laterale, la palla sarà trasferita sulla hash mark.

Shift e falsa partenza

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

b. *Falsa partenza*. Ognuno dei seguenti punti è una falsa partenza da parte della squadra A se avviene prima dello snap dopo che la palla è pronta al gioco e tutti i giocatori sono in formazione di scrimmage:

1. ogni movimento di uno o più giocatori che simula la partenza del gioco;
2. lo snapper che si muove in un'altra posizione;
3. un uomo di linea ristretto (Regola 2-27-4) che muove la sua mano(i) oppure fa un qualsiasi movimento veloce [*eccezione*: non è falsa partenza se l'uomo di linea della squadra A reagisce immediatamente quando viene minacciato da un giocatore della squadra B che si trova nella neutral zone (Regola 7-1-5-a-2) (D.A. 7-1-3-V)];
4. un giocatore dell'attacco che fa un movimento veloce, a scatti prima dello snap, incluso ma non limitato a:
 - a. un uomo di linea che muove un piede, una spalla, un braccio il corpo o la testa in un movimento veloce e repentino in qualsiasi direzione;
 - b. lo snapper che muove o riposiziona la palla, muove il pollice o le dita, flette i gomiti, fa cenni con la testa, o abbassa le spalle o il sedere;
 - c. il quarterback che fa un movimento veloce, a scatti che simula l'inizio del gioco;
 - d. un back che simula di ricevere la palla facendo un movimento veloce, a scatti che simula l'inizio del gioco;
5. la squadra in attacco non si è mai fermata per un secondo prima dello snap dopo che la palla è stata dichiarata pronta al gioco (D.A. 7-1-2-IV).

Obblighi per la squadra in attacco – Prima dello snap

ARTICOLO 3. Ognuno dei seguenti punti (a-d) è un fallo a palla morta. Gli arbitri dovranno fischiare e non consentire che il gioco continui. Dopo che la palla è dichiarata pronta al gioco e prima che venga snappata:

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

1. non si può muovere in una nuova posizione e non può avere nessuna parte del suo corpo oltre la neutral zone;

2. non può alzare la palla, muoverla oltre la neutral zone o simulare la partenza del gioco;
 3. può togliere la mano (o le mani) dalla palla, ma solo se questo non simula la partenza del gioco.
- b. *Nine-Yard Marks*– *segni delle nove yard*:
1. ogni sostituto della squadra A deve essere stato fra i segni delle nove yard. I giocatori della squadra A che hanno partecipato al gioco precedente devono essere stati fra i segni delle nove-yard dopo il down precedente e prima dello snap successivo (D.A. 3-3-4-I);
 2. tutti i giocatori della squadra A devono essere stati fra i segni delle nove yard dopo un timeout di squadra, un timeout per infortunio, un timeout per i media o la fine del quarto.
- c. *Encroachment*:
- Dopo che lo snapper si è posizionato nessun altro giocatore della squadra A può trovarsi sulla o oltre la neutral zone [*Eccezione*: (1) sostituti e giocatori che escono dal campo; e (2) giocatori dell'attacco in una formazione di scrimmage kick che rompono la neutral zone con la loro mano (mani) per puntare un avversario.
- d. *Falsa partenza*:
- Nessun giocatore della squadra A può commettere una falsa partenza (Regola 7-1-2-b) o contattare un avversario (D.A. 7-1-3-III)

PENALITÀ - [a-d] Fallo a palla morta 5 yard dal punto successivo. [S7 e 19 o 20].

Obblighi per la squadra in attacco – Allo snap

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

1. *Formazione*. Allo snap la squadra A deve essere in una formazione che soddisfa i seguenti requisiti:
 1. tutti i giocatori devono essere in campo;
 2. tutti i giocatori devono essere uomini di linea o back (Regola 2-27-4);
 3. almeno cinque uomini in linea devono avere una maglia numerata da 50 a 79 (eccezione: quando lo snap è da una formazione di scrimmage kick, paragrafo 5 qui sotto);
 4. non più di quattro giocatori possono essere dei backs;
 5. in una formazione di scrimmage kick allo snap (Regola 2-16-10) la squadra A può avere meno di cinque uomini in linea numerati da 50-79 soggetti alle seguenti condizioni:
 1. ognuno e tutti gli uomini di linea non numerati da 50-79 che sono ricevitori ineleggibili per posizione diventano un'eccezione alla regola della numerazione una volta che lo snapper si è posizionato;
 2. ognuno e tutti i giocatori che sono un'eccezione alla regola della numerazione devono essere sulla linea e non possono essere alla fine della linea. Altrimenti la squadra A commette un fallo per formazione illegale;
 3. ognuno e tutti quei giocatori sono un'eccezione alla regola della numerazione durante tutto il down e rimangono ricevitori ineleggibili a meno che diventino eleggibili per la Regola 7-3-5 (lancio in avanti toccato da un arbitro o da un giocatore della squadra B).

Le condizioni in 5(a) – 5(c) non sono più valide se prima dello snap finisce un quarto o c'è un timeout caricato dal referee o da una delle squadre.
2. *Uomo in motion*.
 1. Un uomo del back può andare in motion, ma non può muoversi in direzione della linea di goal avversaria.
 2. Il giocatore che va in motion non può partire dalla linea di scrimmage a meno che egli non diventi prima un back e si fermi completamente.

3. Un giocatore in motion al momento dello snap deve soddisfare la regola del secondo di stop – cioè. non può partire in motion prima che tutti gli shift siano terminati. (Regola 2-22-1-c).

3. *Shift illegale.* Allo snap la squadra A non può eseguire una shift illegale (Regola 7-1-2-a) (D.A. 7.1.3.I.III).

PENALITÀ [a-c] - Fallo a palla viva: 5 yard dal punto precedente [S19 oppure S20]. Per falli a palla viva occorsi in concomitanza o dopo lo snap durante giochi di scrimmage kick tranne che giochi di field goal: 5 yard dal punto precedente o 5 yard dal punto dove la palla morta successiva appartiene alla squadra B [S18, S19, S20]

Obblighi per la squadra in difesa

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

a. ognuno dei seguenti paragrafi (1-5) è un fallo a palla morta. Gli arbitri dovranno fischiare e non consentire di continuare il gioco. Dopo che la palla è pronta al gioco e prima che la palla sia snappata:

1. nessun giocatore può toccare la palla eccetto quando è mossa illegalmente rispetto a quanto previsto nella Regola 7-1-3-a-1, né qualunque giocatore può entrare in contatto con un avversario, oppure in qualunque altro modo interferire con lui. (D.A. 7-1-5-I-II);

2. nessun giocatore può entrare nella neutral zone causando l'immediata reazione di un uomo di linea d'attacco o commettere qualsiasi altro fallo di offside a palla morta. (Regola 2-18-2 & 7-1-2-b-3-Eccezione) (D.A. 7-1-3-V e D.A. 7-1-5-III);

3. nessun giocatore potrà usare parole oppure segnali che disorientino gli avversari quando si preparano a mettere la palla in gioco. Nessun giocatore può chiamare segnali difensivi che simulino il suono oppure la cadenza dei (oppure in altro modo interferiscano con) i segnali di partenza dell'attacco;

4. giocatori allineati in una posizione stazionaria entro una yard dalla linea di scrimmage non possono fare azioni veloci, improvvisate o esagerate, che non facciano parte di un normale movimento di un difensore (D.A. 7-1-5-IV);

5. nessun giocatore può attraversare la neutral zone e senza contattare nessuno continuare la sua carica verso un giocatore del back.

PENALITÀ [1-5]- Fallo a palla morta. 5 yard dal punto successivo [S18 o S21];

b. quando lo snap parte:

1. nessun giocatore può essere dentro o oltre la neutral zone al momento dello snap;

2. tutti i giocatori devono essere in campo.

PENALITÀ - Fallo a palla viva. 5 yard dal punto precedente [S18].

Consegnare la palla in avanti

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

a. un back della squadra A può consegnare la palla in avanti a un altro back solo se entrambi si trovano dietro la loro linea di scrimmage;

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

PENALITÀ - 5 yard dal punto del fallo; anche perdita del down se commesso dalla squadra A prima che il possesso di squadra cambi durante uno scrimmage down [S35 e S9].

Palla libera intenzionale

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

PENALITÀ - 5 yard dal punto precedente e perdita del down [S19 e S9]

SEZIONE 2. Lancio all'indietro e fumble

A palla viva

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

PENALITÀ - 5 yard dal punto del fallo; anche perdita del down se commesso dalla squadra A prima di un cambio di possesso di squadra durante uno scrimmage down (D.A. 3-4-3-III) [S35 e S9]

Preso al volo oppure recuperato

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

Eccezioni:

1. regola 8-3-2-d-5. (Fumble della squadra A durante una try);
 2. in un quarto down, prima di un cambio di possesso di squadra, quando un fumble della squadra A è preso al volo o recuperato da un giocatore della squadra A, che non sia quello che ha commesso il fallo, la palla è morta. Se la presa al volo o il recupero della palla avvengono oltre il punto del fumble, la palla viene riportata nel punto del fumble. Se la presa al volo o il recupero avvengono dietro il punto del fumble la palla rimane nel punto della presa al volo o del recupero.
- b. Quando un lancio all'indietro o un fumble vengono presi al volo oppure recuperati simultaneamente da giocatori avversari, la palla muore e appartiene alla squadra che ne ha avuto per ultima il possesso. (*Eccezione:* Regola 7-2-2-a-Eccezioni).

Dopo che la palla è messa in gioco con uno snap

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

PENALITÀ - Fallo a palla viva. 5 yard dal punto precedente [S19].

Fuori campo

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

b. *Fumble:* quando un fumble esce fuori dal campo fra le linee di goal:

1. in avanti rispetto al punto del fumble, la palla appartiene alla squadra che ha commesso il fumble nel punto del fumble (Regola 3-3-2-e-2);
 2. indietro rispetto al punto del fumble, la palla appartiene alla squadra che ha commesso il fumble nel punto di uscita della palla.
- c. Dietro o oltre la linea di goal: quando un fumble o un lancio all'indietro va fuori dal campo dietro o oltre la linea di goal, sarà una safety o un touchback a seconda dell'impeto e della responsabilità. (Regole: 8-5-1, 8-6-1, 8-7). (D.A. 7-2-4-I, 8-6-1-I, 8-7-2-I)

Fermo in campo

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

SEZIONE 3. Lancio in avanti

Lancio legale in avanti

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

Lancio illegale in avanti

ARTICOLO 2. Un lancio in avanti è illegale se:

- a. viene effettuato da un giocatore della squadra A il cui intero corpo è oltre la neutral zone quando rilascia la palla;
- b. viene effettuato da un giocatore della squadra B;
- c. viene effettuato dopo un cambio di possesso di squadra durante il down;
- d. è il secondo lancio in avanti durante lo stesso down;
- e. è lanciato da su o dietro la zona neutrale dopo che l'intero corpo del portatore di palla e la palla stessa sono stati oltre la zona neutrale;

PENALITÀ [a-e] – 5 yard dal punto del fallo; anche perdita del down se commesso dalla squadra A prima che il possesso di squadra cambi durante uno scrimmage down (D.A. 3-4-3-IV, D.A.7-3-2-II) [S35 e S9];

- f. il lanciatore per conservare il tempo, lancia la palla direttamente a terra (1) dopo che la palla ha già toccato terra; oppure (2) non immediatamente dopo che l'ha controllata;
- g. il lanciatore per conservare tempo lancia la palla in avanti in un'area dove non ci sono ricevitori eleggibili della squadra A. (D.A. 7-3-2-II e VII);
- h. il lanciatore per non perdere yard lancia la palla in avanti in un'area dove non c'è nessun giocatore eleggibile della Squadra A. (D.A. 7-3-2-I);
[*Eccezione* : se il lanciatore si trova o si è trovato all'esterno del tackle box, può lanciare la palla in modo tale che attraversi o atterri oltre la neutral zone o la neutral zone estesa (Regola 2-19-3) (D.A. 7-3-2-VIII-X). Questo si applica solo al giocatore che controlla lo snap o il lancio all'indietro che ne deriva.]

PENALITÀ [f-h] - Perdita del down sul punto del fallo [S36 e S9].

Eleggibilità a toccare un lancio legale in avanti

ARTICOLO 3.a. Le regole sull'eleggibilità si applicano durante un down in cui viene effettuato un lancio legale in avanti.

- b. Tutti i giocatori della squadra B sono eleggibili a toccare oppure prendere un lancio.
- c. Quando viene effettuato lo snap, i seguenti giocatori della Squadra A sono eleggibili:
 1. ogni giocatore di linea che si trovi alla fine della sua linea di scrimmage e che indossi un numero diverso da quelli compresi tra il 50 e il 79;
 2. ogni back che indossi un numero diverso da quelli compresi tra il 50 e il 79.

Eleggibilità persa uscendo fuori campo

ARTICOLO 4. Nessun ricevitore eleggibile dell'attacco che va fuori campo durante un down potrà toccare un lancio legale in avanti nel campo di gioco oppure nella end zone oppure quando lui

stesso è in volo sino a quando la palla non sia stata toccata da un avversario o da un arbitro. (D.A. 7-3-4-I-II e IV)

[*Eccezione*: questo non si applica a un giocatore d'attacco eleggibile che tenta di ritornare in campo immediatamente dopo essere andato fuori campo a seguito di un contatto con un avversario. (D.A. 7-3-4-III)]

PENALITÀ - Perdita del down al punto precedente [S16 e S9].

Eleggibilità guadagnata o riguadagnata

ARTICOLO 5. Quando un giocatore della squadra B o un arbitro toccano un lancio legale in avanti tutti i giocatori diventano eleggibili. (D.A. 7-3-5-I)

Lancio completo

ARTICOLO 6. Qualunque lancio in avanti è completato quando è preso al volo da un giocatore della squadra che ha effettuato il lancio che si trova all'interno del campo, e la palla continua a essere in gioco a meno che sia stato completato nella end zone avversaria, oppure il lancio sia stato preso al volo simultaneamente da giocatori di squadre opposte. Se un lancio in avanti è preso al volo simultaneamente da giocatori di squadre opposte all'interno del terreno di gioco, la palla muore e appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio (Regola 2-4-3 e 2-4-4). (D.A. 2-4-3-III, 7-3-6-I-VIII)

Lancio incompleto

ARTICOLO 7. a. Qualunque lancio in avanti è incompleto se la palla è fuori campo per regolamento o se tocca il terreno quando non è completamente controllata da un giocatore. Si ha anche un incompleto quando un giocatore salta e riceve il lancio ma per prima cosa tocca terra sopra oppure fuori da una linea laterale a meno che il suo massimo avanzamento sia stato fermato nel campo di gioco o nella end zone (Regola 4-1-3-p). (D.A. 2-4-3-III, 7-3-7-I).

b. Quando un lancio legale in avanti è incompleto, la palla appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio al punto precedente.

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

Contatto illegale e interferenza sul lancio

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

b. L'interferenza d'attacco sul lancio commessa da un giocatore della squadra A oltre la neutral zone durante un'azione di lancio legale in avanti, quando un lancio in avanti supera la neutral zone, è il contatto che interferisce con un giocatore eleggibile della squadra B. È responsabilità del giocatore dell'attacco di evitare gli avversari. Non è interferenza d'attacco sul lancio (D.A. 7-3-8-IV, V, X, XV, XVI) quando:

1. dopo lo snap, un giocatore ineleggibile della squadra A carica immediatamente e contatta un avversario in un punto a non più di una yard oltre la neutral zone e non porta avanti il contatto per più di tre yard oltre la neutral zone;

2. due o più giocatori eleggibili stanno facendo un tentativo simultaneo e in buona fede per raggiungere, prendere al volo oppure battere il lancio. I giocatori eleggibili di entrambe le squadre hanno eguali diritti sulla palla (D.A. 7-3-8-IX);
3. il lancio è in volo e due o più giocatori eleggibili sono nell'area dove potrebbero ricevere o intercettare il lancio e un giocatore dell'attacco, in quell'area, disturba un avversario e il lancio non è prendibile.

PENALITÀ – 15 yard dal punto precedente [S33].

c. L'interferenza difensiva sul lancio è il contatto oltre la neutral zone da parte di un giocatore della squadra B, il cui intento di ostacolare un avversario eleggibile è ovvio, e che potrebbe impedire all'avversario stesso l'opportunità di ricevere un lancio in avanti prendibile. Quando è in dubbio, un lancio legale in avanti è prendibile. L'interferenza difensiva sul lancio avviene solo dopo che è stato effettuato un lancio legale in avanti (D.A. 7-3-8-VII, VIII, XI, XII). Non è interferenza difensiva sul lancio (D.A. 7-3-8-III)

1. quando dopo lo snap, giocatori avversari si "caricano" immediatamente e stabiliscono un contatto con l'avversario in un punto che è all'interno di 1 yard oltre la neutral zone;
2. quando due o più giocatori eleggibili stanno facendo un tentativo simultaneo e in buona fede per raggiungere, prendere al volo oppure deviare il lancio; i giocatori eleggibili di entrambe le squadre hanno eguali diritti sulla palla (D.A. 7-3-8-IX);
3. quando un giocatore della squadra B entra legalmente in contatto con un avversario prima che il lancio venga effettuato (D.A. 7-3-8-III & X);
4. quando un potenziale kicker della squadra A, da una formazione di scrimmage kick, simula uno scrimmage kick lanciando la palla in alto e profonda, e avviene un contatto con un giocatore della squadra B.

PENALITÀ - Palla alla squadra A nel punto di fallo, primo down, se il fallo avviene a meno di 15 yard oltre il punto precedente. Se il fallo avviene 15 o più yard oltre il punto precedente, palla alla squadra A, primo down, 15 yard dal punto precedente. [S33]
Quando la palla è snappata sulla o entro la linea delle 17 yard della squadra B e fuori dalle linee delle due yard della Squadra B e il punto del fallo è sulle o dentro la linea delle due yard, la penalità lascerà la palla sulla linea delle due yard, primo down. (D.A. 7-3-8-XIV)

Nessuna penalità applicata al di fuori della linea delle due yard può mettere la palla all'interno della linea delle due yard. (Eccezione: sulla try quando lo snap è dalle tre yard, Regola 10-2-5-b).

Se il punto precedente era sopra oppure all'interno della linea delle due yard, primo down a metà distanza tra il punto precedente e la linea di goal (Regola 10-2-6-Eccezione).

Interferenza di contatto

ARTICOLO 9. a. Sia la squadra A che la squadra B possono interferire legalmente con gli avversari dietro la neutral zone.

- b. I giocatori di entrambe le squadre possono legalmente interferire, oltre la neutral zone, dopo che il lancio è stato toccato. (D.A. 7-3-9-I)
- c. I giocatori della difesa possono legalmente entrare in contatto con gli avversari che hanno superato la neutral zone se gli avversari non sono in posizione per ricevere un lancio in avanti prendibile.
 1. Quelle infrazioni che avvengono durante un down in cui un lancio in avanti supera la neutral zone sono infrazioni di interferenza sul lancio solo se il ricevitore ha l'opportunità di ricevere il lancio in avanti prendibile.

2. Quelle infrazioni che avvengono durante un down in cui un lancio in avanti non supera la neutral zone sono infrazioni alla Regola 9-3-4 e sono penalizzate dal punto precedente.
- d. Le regole relative all'interferenza sul lancio si applicano solo durante un down in cui un lancio legale in avanti supera la neutral zone (Regole 2-19-3, 7-3-8-a, b & c).
 - e. Il contatto da parte della Squadra B con un ricevitore eleggibile che implica un fallo personale e che interferisce con la ricezione di un lancio prendibile, può essere penalizzato come interferenza sul lancio o come un fallo personale da 15 yard applicato dal punto precedente. La Regola 7-3-8 è specifica a proposito del contatto durante un lancio. Comunque, se l'interferenza implica un atto che normalmente comporterebbe un'espulsione, il giocatore che ha commesso il fallo deve lasciare la gara.
 - f. È necessario il contatto fisico per determinare l'interferenza.
 - g. Ogni giocatore ha diritti territoriali e il contatto accidentale è regolato sotto la definizione "tentativo di raggiungere un lancio" della Regola 7-3-8. Se giocatori avversari che sono oltre la linea si urtano mentre si muovono verso il lancio, un fallo da parte di uno oppure di entrambi i giocatori può essere individuato solo se è ovvio l'intento di ostacolare l'avversario. Si ha un'interferenza sul lancio solo quando c'è un lancio in avanti prendibile.
 - h. Le regole sull'interferenza sul lancio non si applicano dopo che il lancio è stato toccato in qualsiasi parte del campo da un giocatore in campo oppure ha toccato un arbitro. Se si commette fallo su un avversario, la penalità è per il fallo e non per l'interferenza sul lancio. (D.A. 7-3-9-I)
 - i. Dopo che il lancio è stato toccato, qualunque giocatore può eseguire un blocco legale durante il volo rimanente del lancio.
 - j. Placcare oppure afferrare un ricevitore, oppure qualunque altro contatto intenzionale prima che questo tocchi il lancio evidenzia il fatto che il placcatore ignora la palla ed è quindi illegale.
 - k. Placcare oppure colpire un ricevitore quando un lancio in avanti è ovviamente troppo corto oppure troppo lungo, evidenzia il fatto che si ignora la palla ed è illegale. Questa non è interferenza sul lancio ma una violazione della Regola 9-1-2-a ed è penalizzata 15 yard dal punto precedente più un primo down. I colpevoli di falli flagranti saranno espulsi.

Ineleggibile a fondo campo

ARTICOLO 10. Nessun ricevitore originariamente ineleggibile può andare oppure potrà essere stato, tre yard oltre la neutral zone sino a quando viene effettuato un lancio legale in avanti che superi la neutral zone. (D.A. 7-3-10-I e II)

PENALITÀ – 5 yard dal punto precedente [S37].

Tocco illegale

ARTICOLO 11. Nessun giocatore originariamente ineleggibile mentre è in campo potrà toccare intenzionalmente un lancio legale in avanti prima che il lancio stesso abbia toccato un avversario o un arbitro. (D.A. 5-2-3-I e D.A. 7-3-11-I-II)

PENALITÀ - 5 yard dal punto precedente [S16].

REGOLA 8

Le signature

SEZIONE 1. Valore delle signature

Signature

ARTICOLO 1. I punti relativi alle signature saranno:

Touchdown	6 Punti
Field Goal	3 Punti
Safety (punti assegnati agli avversari)	2 Punti

Trasformazione che ha avuto successo:

Touchdown	2 Punti
Field Goal oppure Safety	1 Punto

Gara persa per forfait

ARTICOLO 2. Il punteggio di una gara persa per forfait, o di una gara sospesa che in seguito risulti in una perdita, sarà: Squadra ritirata 0 - Squadra Avversaria 1. Se la squadra che non è responsabile della sospensione è in vantaggio al momento del forfait il punteggio resta valido (Regole 3-3-3-a & b, e Regola 9-2-3-a & b).

SEZIONE 2. Touchdown

Come viene segnato

ARTICOLO 1. Un touchdown sarà segnato quando:

- un portatore di palla avanzando dal campo di gioco è in possesso di una palla viva quando questa attraversa il piano della linea di goal avversaria. Il piano si estende oltre i piloni solo per un giocatore che tocca terra nella end zone o sul pilone (D.A. 2-23-1-I e D.A. 8-2-1-I-IX);
- un giocatore prende al volo un lancio in avanti nella end zone avversaria (D.A. 5-1-3-I e II);
- un fumble oppure un lancio all'indietro è recuperato, preso al volo, intercettato oppure assegnato nella end zone avversaria. (*Eccezioni: 7-2-2-a-Eccezione-2, 8-3-2-d-5; (D.A. 8-2-1-X)*);
- un free kick o uno scrimmage kick viene legalmente preso al volo oppure recuperato nella end zone avversaria (D.A. 6-3-9-III);
- il referee assegna un touchdown in base a quanto previsto dalla Regola 9-2-3-Penalità.

SEZIONE 3. Try

Come viene segnata

ARTICOLO 1. Il punto oppure i punti saranno segnati secondo il valore previsto dalla Regola 8-1-1 se la trasformazione risulta in quello che sarebbe un touchdown, una safety oppure un field goal secondo le regole che governano il gioco nelle altre occasioni. (D.A. 8-3-1-I-II; 8-3-2-I-III e VI e D.A. 10-2-5-X-XV).

Opportunità per segnare

ARTICOLO 2. Una trasformazione è un'opportunità per una delle squadre di segnare uno o due punti mentre il cronometro di gara è fermo dopo un touchdown. È un intervallo speciale nella gara

che, solo per quello che riguarda l'applicazione delle penalità, include sia un down che il periodo di "pronti al gioco" che lo precede.

- a. La palla sarà messa in gioco dalla squadra che ha segnato un touchdown da sei punti. Se un touchdown viene segnato durante un down in cui scade il tempo nel quarto periodo, la trasformazione non sarà giocata a meno che il/i punto/i possa/no cambiare il risultato dell'incontro.
- b. La trasformazione, che è uno scrimmage down, inizia quando la palla è pronta al gioco.
- c. Lo snap sarà effettuato in mezzo alle hash mark sopra la linea delle 3 yard avversarie o da qualsiasi altro punto su o fra le hash mark sulla o dietro la linea delle 3 yard avversarie, se la posizione della palla è stata scelta dalla squadra designata a mettere la palla in gioco, prima del segnale di pronti al gioco. La palla può essere riposizionata a seguito di un timeout caricato a una delle due squadre a meno che sia preceduto da un fallo della squadra A oppure da penalità che si annullano tra loro (Regole 8-3-3-a e 8-3-3-c-1).
- d. La trasformazione termina quando:
 1. una delle due squadre segna;
 2. la palla è morta secondo le regole (D.A. 8-3-2-IV e VI);
 3. una penalità accettata risulta in una segnatura;
 4. viene accettata una penalità della squadra A che comporta una perdita del down (Regola 8-3-3-c-2);
 5. prima di un cambio di possesso di squadra, un giocatore della squadra A commette un fumble e la palla è presa al volo o recuperata da un qualunque altro giocatore della squadra A, che non sia quello che ha commesso il fumble. Non si ha una segnatura della squadra A. (D.A. 8-3-2-VIII)

Falli durante una try prima di un cambio di possesso di squadra

ARTICOLO 3. a. *Falli che si annullano tra loro.*

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

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

1. Quando la try viene trasformata la squadra A avrà la scelta tra rinunciare alla segnatura e ripetere la trasformazione dopo l'applicazione della penalità, oppure declinare la/e penalità e accettare la segnatura. La squadra A può accettare la segnatura con la penalità di falli personali e comportamenti antisportivi applicata al kickoff successivo oppure dal punto successivo durante i tempi supplementari. (D.A. 3-2-3-VI; D.A. 8-3-2-II; D.A. 8-3-3-I e D.A. 10-2-5-IX-XI)
2. Una ripetizione del down dopo una penalità contro la squadra B può essere effettuata da qualunque punto su o tra le linee delle hash mark, su o dietro la linea della yard dove la penalità lascia la palla.

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

1. Dopo un fallo della squadra A durante una trasformazione realizzata, la palla sarà messa in gioco nel punto dove la penalità la lascia. (D.A. 8-3-3-I e III)
2. Se la squadra A commette un fallo per il quale è prevista la perdita del down, la try è terminata, la segnatura cancellata, e non vengono assegnate yard di penalità al kickoff successivo.

3. Se prima di un cambio di possesso la squadra A commette un fallo che non viene annullato da un'altra penalità e durante il down non c'è né un altro cambio di possesso di squadra né una segnatura, la penalità viene declinata per regolamento.
- d. *Applicazione di falli a palla morta.*
1. Penalità per falli commessi dopo che la palla è pronta al gioco e prima dello snap sono penalizzati prima dello snap successivo.
 2. Penalità per falli a palla viva trattati come falli a palla morta commessi durante un down in cui viene giocata una trasformazione, sono penalizzati al kickoff successivo o al punto successivo nei tempi supplementari. Se la try viene ripetuta, queste penalità sono applicate alla ripetizione della try (Regola 10-1-6). (D.A. 3-2-3-VII)
- e. *"Roughing" oppure "running into" al kicker oppure all'holder:*
Roughing oppure running sul kicker oppure sull'holder è un fallo a palla viva.
- f. *Interferenza sulla presa al volo del calcio.*
La penalità per un'interferenza sulla ricezione del calcio è declinata per regolamento. Ogni segnatura della squadra A è cancellata.

Falli durante una try dopo un cambio di possesso di squadra

- ARTICOLO 4. a. Penalità contro una delle due squadre sono declinate per regolamento (*Eccezione:* penalità per falli personali flagranti, comportamenti antisportivi, falli personali a palla morta e falli a palla viva trattati come falli a palla morta sono applicati al kickoff successivo o al punto successivo durante un tempo supplementare (vedi Regola 8-3-5). (D.A. 8-3-4-I & II).
- b. Una segnatura da parte di una squadra che ha commesso un fallo durante il down, è cancellata (D.A. 8-3-2-VII).
- c. Se entrambe le squadre commettono fallo nel down e la squadra B non ha commesso fallo prima del cambio di possesso, i falli si annullano, il down non è rigiocato e la try è finita.

Falli dopo una try

ARTICOLO 5. Penalità per falli che avvengono dopo la try sono applicati al kickoff successivo o dal punto successivo in un tempo supplementare. Comunque, se la try è ripetuta, queste penalità sono applicate prima della ripetizione della try. (Regola 10-1-6). (D.A. 10-2-5-XIII, XV e D.A. 3-2-3-VII)

Gioco successivo

ARTICOLO 6. Dopo una trasformazione, la palla sarà messa in gioco con un kickoff o al punto successivo nei tempi supplementari. La squadra che ha effettuato la segnatura da 6 punti calcerà il kickoff.

SEZIONE 4. Field goal

Come viene segnato

- ARTICOLO 1. a. Un field goal sarà segnato per la squadra che calcia se un drop kick oppure un place kick passa sopra la traversa tra i pali verticali della porta della squadra in ricezione, prima che tocchi un giocatore della squadra che calcia oppure il terreno. Il calcio sarà uno scrimmage kick ma non potrà essere un free kick.
- b. Se un tentativo legale di field goal passa sopra la traversa tra i pali verticali ed è morto oltre la linea di fondo, oppure è spinto indietro ma non ripassa sopra la traversa e diventa palla morta in qualunque punto, segnerà un field goal. La traversa e pali verticali sono considerati come una linea, non un piano, nel determinare il massimo avanzamento della palla.

Gioco successivo

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

b. *Tentativo di field goal non riuscito*.

Quando la palla viene dichiarata morta oltre la neutral zone e non è stata toccata dalla squadra B oltre la neutral zone, appartiene alla squadra B. Tranne che nei tempi supplementari la squadra B effettuerà lo snap dal punto precedente a meno che il punto precedente fosse fra le sue 20 yard e la propria linea di goal. In questo caso la squadra B metterà in gioco la palla sulle sue 20 yard. Lo snap dalle 20 yard avverrà al centro delle hash mark a meno che la squadra B decida una posizione diversa sulle o fra le hash mark prima del segnale di pronti al gioco. Dopo il segnale di pronti al gioco, la palla può essere spostata dopo un timeout di una squadra a meno che sia preceduto da un fallo della squadra A o da penalità che si annullano fra loro.

c. Se la palla non ha superato la neutral zone o se la squadra B tocca la palla oltre la neutral zone, si applicano tutte le regole che riguardano gli scrimmage kick (D.A. 6-3-4-II; D.A. 8-4-2-I-VI e D.A. 10-2-3-V)

SEZIONE 5. Safety

Come viene segnata

ARTICOLO 1. Si ha una safety quando:

a. la palla muore fuori campo dietro una linea di goal, eccetto che per un lancio in avanti incompleto, oppure muore in possesso di un giocatore dentro, sopra, oppure dietro la propria linea di goal, o muore per regolamento, e la squadra che difende è responsabile del fatto che la palla si trovi lì. (D.A. 6-3-1-IV; D.A. 7-2-4-I; D.A. 8-5-1-I-II, IV e VI-X; D.A. 8-7-2-II; D.A. 9-4-1-VIII).

Quando è in dubbio è un touchback, e non una safety

Eccezioni

Non è safety se un giocatore fra le sue cinque yard e la propria linea di goal:

1. intercetta un lancio o un fumble; oppure recupera un fumble o un lancio all'indietro degli avversari; oppure prende al volo o recupera un calcio; e
2. il suo momentum iniziale lo porta nella propria end zone; e
3. la palla rimane dietro la sua linea di goal e lì viene dichiarata morta in possesso della sua squadra. Questo include un fumble che dalla end zone va prima in campo e poi esce lateralmente (Regola 7-2-4-b-1).

Se le sopra citate condizioni da 1 a 3 sono soddisfatte, la palla appartiene alla squadra di questo giocatore nel punto in cui ha guadagnato il possesso.

b. Una penalità accettata per un fallo lascia la palla sopra oppure dietro la linea di goal della squadra che ha commesso il fallo. (*Eccezione*: Regole 3-1-3-g-3 & 8-3-4-a). (D.A. 8-5-1-III e D.A. 10-2-2-VI)

Calcio dopo la safety

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

SEZIONE 6. Touchback

Quando viene dichiarato

ARTICOLO 1. Si ha un touchback quando:

- a. la palla muore fuori campo dietro una linea di goal, eccetto che per un lancio in avanti incompleto, oppure muore in possesso di un giocatore dentro, sopra, oppure dietro la propria linea di goal, e la squadra che attacca è responsabile del fatto che la palla si trovi lì (Regola 7-2-4-c) (D.A. 7-2-4-I; D.A. 8-6-1-I e III);
- b. un calcio diventa palla morta per regola dietro la linea di goal della squadra che la difende, e la squadra che attacca è responsabile del fatto che la palla si trovi lì. (*Eccezione:* 8-4-2-b) (D.A. 6-3-4-III).

Snap dopo un touchback

ARTICOLO 2. Dopo che viene dichiarato un touchback, la palla appartiene alla squadra che difende sulla propria linea delle 20 yard, a meno che il touchback non sia il risultato di un free kick nel qual caso la palla appartiene alla squadra B sulla sua linea delle 25 yard. La palla potrà essere messa in gioco sopra o tra le hash mark con uno snap (*Eccezione:* regole dei supplementari). Lo snap sarà in mezzo alle hash mark, a meno che una posizione differente sopra o tra gli hash mark sia stata richiesta dalla squadra designata a mettere in gioco la palla prima del pronti al gioco. Dopo il segnale di pronti al gioco, la palla può essere riposizionata dopo un timeout di squadra, a meno che sia preceduto da un fallo della squadra A o da penalità che si annullano tra loro.

SEZIONE 7. Responsabilità e impeto

Responsabilità

ARTICOLO 1. La squadra responsabile per il fatto che la palla esca fuori campo dietro una linea di goal oppure per una palla morta in possesso di un giocatore sulla, sopra o dietro una linea di goal, è la squadra il cui giocatore porta la palla, oppure le impartisce un impeto tale da portarla su, sopra oppure attraverso la linea di goal, o è responsabile per una palla libera che si trovi su, sopra oppure dietro la linea di goal.

Impeto iniziale

ARTICOLO 2. a. L'impeto impartito da un giocatore che calcia, lancia, effettua uno snap oppure commette un fumble sarà considerato responsabile per l'avanzamento della palla in qualunque direzione, anche se la sua traiettoria è deviata oppure invertita dopo aver colpito il terreno oppure dopo aver toccato un arbitro o un giocatore di una delle due squadre. (D.A. 6-3-4-III; D.A. 8-5-1-II, VI, VIII; D.A. 8-7-2-I-VI).

- b. L'impeto iniziale è considerato concluso e la responsabilità per l'avanzamento della palla è assegnata a un giocatore:
 1. se calcia una palla non in possesso di un giocatore oppure batte una palla libera dopo che questa ha toccato il terreno. (*Eccezione:* l'impeto iniziale non viene cambiato quando una palla libera è battuta oppure calciata nella end zone);
 2. se la palla si ferma e il giocatore le impartisce un nuovo impeto con qualunque tipo di contatto con essa.

Eccezioni:

1. regola 6-1-4-a e 6-3-4-a (D.A. 6-3-4-I-III);
 2. l'inerzia originale non cambia quando una palla ferma nella end zone si muove perché viene toccata da un giocatore o da un arbitro.
- c. Una palla libera mantiene il suo stato originario quando c'è un nuovo impeto.

REGOLA 9

Comportamento dei giocatori e delle persone soggette al regolamento

SEZIONE 1. Falli personali

Tutti i falli in questa sezione (a meno di indicazione differente) e tutti le altre azioni di violenza non necessaria sono falli personali. Per falli personali flagranti si rimanda alla revisione della Conference, vedi Regola 9-6. Se non diversamente stabilito, le penalità per tutti i falli personali sono le seguenti:

PENALITÀ – Fallo personale. 15 yard. Per falli a palla morta 15 yard dal punto successivo. Primo down automatico per falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. Penalità per falli personali a palla viva della squadra A dietro la neutral zone sono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la linea di goal della squadra A). [S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41, S45 oppure S46]. Giocatori colpevoli di falli flagranti saranno espulsi [S47].
Per falli della squadra A durante un gioco di free kick o scrimmage kick: l'applicazione può essere dal punto precedente oppure dal punto in cui la palla morta successiva appartiene alla squadra B (i field goal sono esclusi) (Regole 6-1-8 & 6-3-13).

Falli flagranti

ARTICOLO 1. Prima della gara, durante la gara e tra i periodi, tutti i falli flagranti (Regola 2-10-1) comportano l'espulsione. I falli personali con espulsione della squadra B comportano il primo down automatico se non in conflitto con altre regole.

Falli di strike e tripping

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

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

c. Non si può sgambettare (**eccezione**: su un runner non è fallo).

Puntare un avversario (targeting) / Iniziare il contatto con la parte superiore del casco

ARTICOLO 3. Nessun giocatore può iniziare un contatto e mirare un avversario con la parte alta del suo casco. Quando in dubbio è fallo (Regola 9-6). (D.A. 9-1-3-I)

PENALITÀ –15 yard. Per falli a palla morta, 15 yard dal punto successivo. Primo down automatico per falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. Per falli nel primo tempo: espulsione per il resto dell'incontro. Per falli nel secondo tempo: espulsione per il resto dell'incontro e per il primo tempo della gara successiva. Se il fallo avviene nel secondo tempo dell'ultima partita della

stagione, il giocatore verrà sospeso nella prima gara della stagione successiva. L'espulsione è soggetta alla review dell'Istant Replay (Regola 12-3-5-f). [S38, S24 e S47]

Per le gare dove non viene utilizzato l'Istant Reply: se un giocatore viene espulso nel secondo tempo, la conference può consultare il coordinatore nazionale degli arbitri che potrebbe facilitare una review del video. Basandosi sulla review, se il coordinatore nazionale raggiunge la conclusione che il giocatore non andava espulso, la conference sospende la squalifica. Se il coordinatore nazionale conferma l'espulsione, viene confermata la squalifica per la gara successiva.

Puntare un avversario (targeting) e iniziare il contatto contro la testa o il collo di un giocatore indifeso

ARTICOLO 4. Nessun giocatore può mirare e iniziare un contatto alla testa o al collo di un giocatore avversario indifeso usando il casco, l'avambraccio, il gomito o la spalla. Quando in dubbio è fallo. (Regole 2-27-14 e 9-6). (D.A. 9-1-4-I-VI)

PENALITÀ -15 yard. Per falli a palla morta, 15 yard dal punto successivo. Primo down automatico per falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. Per falli nel primo tempo: espulsione per il resto dell'incontro. Per falli nel secondo tempo: espulsione per il resto dell'incontro e per il primo tempo della gara successiva. Se il fallo avviene nel secondo tempo dell'ultima partita della stagione, il giocatore verrà sospeso nella prima gara della stagione successiva. L'espulsione è soggetta alla review dell'Istant Replay (Regola 12-3-5-f). [S38, S24 e S47]

Per le gare dove non viene utilizzato l'Istant Reply: se un giocatore viene espulso nel secondo tempo, la conference può consultare il coordinatore nazionale degli arbitri che potrebbe facilitare una review del video. Basandosi sulla review, se il coordinatore nazionale raggiunge la conclusione che il giocatore non andava espulso, la conference sospende la squalifica. Se il coordinatore nazionale conferma l'espulsione, viene confermata la squalifica per la gara successiva.

Note alle regole 9-1-3 e 9-1-4

Nota 1: "Targeting" significa che un giocatore prende di mira un avversario con lo scopo di colpirlo con il palese intento che va oltre quello che è un normale placcaggio o blocco legale o giocare per la palla. Alcune indicazioni di targeting includono ma non sono limitate a:

- Lancio - un giocatore che salta per colpire un avversario dando una spinta in avanti e verso l'altro con il proprio corpo per colpire la testa o il collo.
- Accovacciarsi e poi saltare in alto ed in avanti per colpire con un contatto nella zona della testa o del collo, anche se uno o entrambi i piedi sono ancora a terra.
- Portare un contatto alla testa o al collo con il casco, avambraccio, pugno, mano o gomito
- Abbassare la testa prima di colpire per iniziare il contatto con la parte superiore del casco.

Nota 2: Giocatore indifeso (Regola 2-27-14):

- Un giocatore nell'atto o che ha appena lanciato la palla
- Un ricevitore che tenta di prendere un lancio al volo, o uno che ha appena completato la presa al volo e non ha avuto il tempo di proteggere se stesso o non è diventato chiaramente un portatore di palla.
- Un calciatore nell'atto o che ha appena calciato la palla, o durante il calcio o il ritorno.

- Un ritornatore di un calcio che sta tendando di prendere o recuperare un calcio.
- Un giocatore a terra
- Un giocatore che è chiaramente fuori dal gioco
- Un giocatore che riceve un blocco dal lato cieco.
- Un portatore di palla che è già stato bloccato da un avversario ed ha terminato il suo massimo avanzamento.
- Un quarterback in qualsiasi momento dopo un campo di possesso.

Clipping

ARTICOLO 5. Non ci potranno essere clipping (Regola 2-5)

Eccezioni:

1. giocatori dell'attacco che sono sulla linea di scrimmage al momento dello snap dentro la blocking zone (Regola 2-3-6), possono legalmente commettere clipping nella blocking zone, ma sono soggetti alle seguenti restrizioni:
 - (a) un giocatore nella blocking zone non può bloccare un avversario con la forza del contatto iniziale da dietro e all'altezza o sotto il ginocchio.
 - (b) un giocatore sulla linea di scrimmage all'interno della blocking zone non può lasciare quella zona e poi ritornarvi e commettere clipping legalmente;
 - (c) la blocking zone svanisce quando la palla esce dalla blocking zone (Regola 2-3-6);
2. quando un giocatore gira le spalle a un potenziale bloccatore che sta andando per la sua strada in quella direzione o con un suo movimento;
3. quando un giocatore tenta di raggiungere un runner o tenta legalmente di recuperare o prendere al volo un fumble, un lancio all'indietro, un calcio o un lancio in avanti toccato, può spingere un avversario sotto la cintura oppure all'altezza o sotto il sedere (Regola 9-3-3-c, Eccezione 3);
4. quando un giocatore eleggibile dietro la neutral zone spinge un avversario sotto la cintura oppure all'altezza o sotto il sedere per prendere un lancio in avanti (Regola 9-3-3, Eccezione 5);
5. il clipping è consentito contro un runner.

Blocco sotto la cintura

ARTICOLO 6.a Squadra A prima di un cambio di possesso di squadra: si consideri una zona cosiddetta di low-blocking (blocco basso) larga sette yard ai due lati dello snapper e che si estende cinque yards oltre la neutral zone e dietro verso la end line della squadra A (Regola 2-3-7 e Appendice D).

1. I seguenti giocatori della squadra A possono bloccare legalmente sotto la cintura dentro quest'area fino a che la palla è uscita da questa zona: (a) i giocatori sulla linea di scrimmage che si trovano completamente dentro questa zona al momento dello snap e (b) i back fermi immobili che al momento dello snap sono almeno parzialmente dentro la tackle box e che sono almeno parzialmente all'interno della sagoma del secondo uomo di linea rispetto alla snapper. (D.A: 9-1-6-V)
2. Ai giocatori non menzionati nel paragrafo 1 (qui sopra) mentre la palla è ancora nella zona e a tutti i giocatori dopo che la palla è uscita dalla zona, è consentito bloccare sotto la cintura solo se la forza iniziale del contatto è da di fronte, ma non possono bloccare sotto la cintura se la forza iniziale del contatto è di lato o da dietro. "Di fronte" viene inteso come la zona che, parlando di un orologio, va dalle 10 alle 2 di fronte al giocatore che viene bloccato. (D.A. 9-1-6-I-II, IV, VII-VIII)
3. Una volta che la palla è uscita dalla zona un giocatore non può bloccare sotto la cintura in direzione della sua end line (D.A. 9-1-6-III)

4. I giocatori non menzionati nel paragrafo 1 (qui sopra) non possono bloccare sotto la cintura in direzione della posizione originaria della palla al momento dello snap.
- b. *Squadra B prima di un cambio di possesso*
 1. Tranne che nei paragrafi 2 e 3 (qui sotto), i giocatori della squadra B possono bloccare sotto la cintura solo dentro l'area definita dalle linee parallele alla goal line cinque yard prima e dopo la neutral zone e che si estendono fino alle sideline. Bloccare sotto la cintura da parte dei giocatori della squadra B fuori da questa zona è illegale tranne che contro il portatore di palla (D.A. 9-1-6-VI, IX)
 2. I giocatori della squadra B non possono bloccare sotto la cintura un avversario che è in posizione per ricevere un lancio all'indietro.
 3. I giocatori della squadra B non possono bloccare sotto la cintura un ricevitore eleggibile della squadra A quando si trova oltre la neutral zone a meno che non sia un tentativo di prendere la palla o il portatore di palla. Questa proibizione termina quando un lancio legale in avanti non è più possibile per regolamento.
 - c. *Calci*

Durante un down in cui c'è un free kick o uno scrimmage kick, è illegale per qualsiasi giocatore bloccare sotto la cintura eccetto contro il portatore di palla.
 - d. *Dopo un cambio di possesso*

Dopo ogni cambio di possesso di squadra è illegale per qualsiasi giocatore bloccare sotto la cintura eccetto contro il portatore di palla.

Colpi in ritardo, azioni fuori dal campo

- ARTICOLO 7. a. Non ci può essere piling on (tuffarsi sul mucchio col casco, NdT), falling on (cadere sopra NdT) oppure lanciarsi con il corpo contro un avversario dopo che la palla è morta (D.A. 9-1-7-I).
- b. Nessun avversario può placcare o bloccare un runner quando è chiaramente fuori dal campo o buttarlo a terra dopo che la palla è morta.
 - c. È illegale per qualsiasi giocatore che è chiaramente fuori dal campo iniziare un blocco contro un avversario che è fuori dal campo. Il punto del fallo è dove il bloccatore ha attraversato la sideline quando è andato fuori campo.

Falli con il casco e face mask

- ARTICOLO 8.a. Nessun giocatore può contattare continuamente il casco di un avversario (inclusa la griglia) con una mano(i) o braccio(ia) (eccezione: a favore o contro un runner)
- b. Nessun giocatore può afferrare e poi torcere, girare o tirare la griglia, la mentoniera o qualsiasi parte aperta del casco di un avversario. Non è fallo se la griglia, la mentoniera o la parte aperta del casco non sono afferrate e poi torte, girate o tirate. Quando in dubbio è fallo.

Roughing to passer (violenza sul lanciatore NdT)

ARTICOLO 9. Nessun difensore può caricare il lanciatore o lanciarlo a terra quando è ovvio che la palla è stata lanciata. (Eccezione: un difensore che è bloccato da uno o più giocatori della squadra A con una forza tale che non è in grado di evitare di contattare il lanciatore. Comunque questo non toglie la possibilità che il difensore commetta un fallo personale come descritto in questa sezione.) (D.A. 2-30-4-I e II; D.A. 9-1-9-I; e D.A. 10-2-2-XIII). La penalità viene aggiunta alla fine dell'ultima corsa quando questa finisce oltre la neutral zone e non c'è cambio di possesso di squadra durante il down.

Chop Block

ARTICOLO 10. Non ci può essere un chop block (Regola 2-3-3) (D.A. 9-1-10-I-V)

Fare leva, Saltare, Atterrare

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

b. Nessun giocatore della difesa che corre in avanti da oltre la neutral zone e salta da oltre la neutral zone nell'ovvio tentativo di bloccare un field goal o una trasformazione, può atterrare su qualsiasi giocatore.

- 1) Non è fallo se il giocatore era originariamente allineato in posizione stazionaria entro una yard dalla linea di scrimmage quando la palla è stata snappata.
- 2) Non è fallo se il giocatore salta dalla o dietro la neutral zone.
- 3) Non è fallo se il giocatore dell'attacco inizia il contatto contro il giocatore che salta.

c. Nessun difensore che è dentro la tackle box può tentare di bloccare un punt staccando i piedi da terra nel tentativo di saltare direttamente sopra un avversario.

1. Non è fallo se il giocatore tenta di bloccare il punt saltando in aria verticalmente senza cercare di saltare sopra un avversario.
2. Non è fallo se il giocatore tenta di saltare attraverso o sopra un buco tra due giocatori.

PENALITÀ [a-c] – 15 yard dal punto precedente e primo down automatico [S37].

Contatto con un avversario fuori dal gioco

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

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

Hurdling

ARTICOLO 13. Non ci può essere un hurdling (saltare a gambe unite contro un avversario NdT) (*Eccezione*: il portatore di palla può fare hurdling contro un avversario).

Contatto contro lo snapper

ARTICOLO 14. Quando una squadra è in formazione di scrimmage kick, un difensore non può iniziare un contatto con lo snapper prima che sia passato un secondo dopo lo snap. (D.A. 9-1-14-I-III).

Placcaggio horse collar

ARTICOLO 15. A tutti i giocatori è proibito afferrare la parte interna posteriore e laterale del colletto del paraspalle o della maglietta e atterrare immediatamente l'avversario. Questo non si applica al portatore di palla, incluso il potenziale lanciatore, che è dentro la tackle box (Regola 2-34). Notare che la tackle box sparisce quando la palla esce fuori dalla tackle box stessa.

Roughing o running sul kicker o holder

ARTICOLO 16. a. Quando è ovvio che verrà fatto uno scrimmage kick, nessun avversario può correre contro (*running into NdT*) o colpire (*roughing NdT*) il kicker o l'holder di un place kick (*il giocatore che sta controllando a terra un calcio piazzato NdT*) (D.A. 9-1-16-I, III e VI)

1. Roughing è un fallo a palla viva che mette in pericolo il kicker o l'holder.
2. Running into the kicker o holder è un fallo a palla viva che avviene quando il kicker o l'holder sono spostati dalla loro posizione rispettivamente di calcio e di holder ma non sono

colpiti (D.A. 9-1-16-II). *Notare: il fallo di running into the kicker comporta una penalità di 5 yard al unto precedente.*

3. Un contatto accidentale con il kicker o l'holder non è un fallo.
 4. La protezione del kicker per quello che riguarda questa regola finisce (a) quando egli ha avuto un ragionevole lasso di tempo per riguadagnare il suo equilibrio (D.A. 9-1-16-IV); oppure (b) quando egli porta la palla fuori dalla tackle box (Regola 2-34) prima di calciare.
 5. Quando il contatto fra il difensore e il kicker o l'holder è provocato da un blocco di un avversario (legale o illegale), non è fallo di running o roughing.
 6. Un giocatore che contatta il kicker o l'holder dopo aver toccato il calcio non viene penalizzato per running o roughing.
 7. Quando un giocatore, eccetto quello che blocca uno scrimmage kick, corre contro o colpisce il kicker o l'holder, è fallo.
 8. Quando in dubbio se il fallo sia running o roughing, il fallo va considerato roughing.
- b. Un kicker o un holder che simulano di essere stati colpiti o corsi contro da un difensore commettono un fallo di comportamento antisportivo (D.A. 9-1-16-V).

PENALITÀ [a-b] – 15 yard dal punto precedente più primo down automatico [S7 e S30].

- c. Un kicker di un free kick non può essere bloccato fino a che sia avanzato di 5 yard oltre la sua restraining line oppure il calcio sia stato toccato da un giocatore, un arbitro o abbia toccato terra.

PENALITÀ – 15 yard dal punto precedente [S40]

Continuare a giocare senza casco

ARTICOLO 17. Un giocatore che perde completamente il casco durante un down non può continuare a partecipare oltre all'immediata azione nella quale era coinvolto, sia o meno che rimetta il casco durante lo stesso down. (D.A. 9-1-17-I)

SEZIONE 2. Falli di comportamento antisportivo

Atti antisportivi

ARTICOLO 1. Non potranno essere commessi comportamenti antisportivi oppure qualunque atto che interferisca con l'ordinaria amministrazione della gara da parte di giocatori, sostituti, allenatori, aiutanti autorizzati oppure qualunque altra persona soggetta alle regole prima della gara, durante la gara o nell'intervallo fra il primo e secondo tempo. Le infrazioni per questi atti commessi dai giocatori sono amministrate come falli a palla viva o palla morta in dipendenza di quando vengono commessi. (D.A. 9-2-1-I-IX)

- a. Gli atti e le condotte specificatamente proibiti includono:

1. nessun giocatore, sostituto, allenatore oppure altra persona soggetta alle regole potrà usare un linguaggio o gesti oltraggiosi, minacciosi o osceni oppure indulgere in qualunque condotta provocatoria oppure lesiva per l'immagine della gara, nei confronti degli avversari o degli arbitri, incluso ma non limitato a:
 - a) Puntare il/le dito/a, mano/i, braccio/a o la palla verso un avversario o imitare il taglio della gola;
 - b) Schernire, esasperare o ridicolizzare verbalmente un avversario;
 - c) Incitare un avversario o il pubblico in qualsiasi altro modo, come simulare lo sparo di una pistola o mettere una mano accanto all'orecchio per richiedere un riconoscimento;
 - d) Qualsiasi atto ritardato, eccessivo, prolungato o coreografato, con il quale il/i giocatore/i tenti/no di attirare su di lui/loro l'attenzione;
 - e) Il portatore di palla che, senza essere ostacolato, altera vistosamente il passo quando si avvicina alla linea di goal avversaria o si tuffa nella end zone;

- f) Un giocatore che si toglie il casco, dopo che la palla è stata dichiarata morta e prima di rientrare nella propria panchina. (*eccezione*: timeout di squadra, per infortuni o media; sistemazione dell'equipaggiamento; tra i down, negli intervalli e durante una misurazione per un primo down);
- g) Darsi pugni sul petto o incrociare le braccia davanti al petto stando nei pressi di un giocatore a terra;
- h) Andare verso le tribune per interagire col pubblico, o inchinarsi dopo una buona giocata.
- i) Togliersi volontariamente il casco mentre la palla è viva.
- j) **Falli a palla morta come una spinta, uno spintone, un colpo etc. che avviene chiaramente dopo che la palla è morta e che non fa parte dell'azione di gioco. (D.A. 9-2-1-X)**

PENALITÀ - Fallo a palla viva di un giocatore: 15 yard [S27]. Fallo a palla viva di un non giocatore e tutti i falli a palla morta: 15 yard dal punto successivo [S7 e S27]. Primo down automatico per falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. Chi commette un fallo flagrante, sia egli un giocatore o un sostituto, verrà espulso [S47];

2. Dopo una segnatura o qualunque altra azione, il giocatore in possesso della palla deve immediatamente restituirla a un arbitro oppure lasciarla a terra vicino al punto di palla morta. Questo proibisce di:
 - (a) calciare, lanciare, roteare o portare (incluso fuori dal terreno di gioco) la palla a qualunque distanza che richieda a un arbitro di spostarsi per recuperarla;
 - (b) gettare a terra (spiking NdT) la palla. [Eccezione: un lancio in avanti per conservare il tempo (7-3-2-f)];
 - (c) lanciare la palla alta in aria;
 - (d) qualunque altro atto antisportivo oppure azioni che ritardino lo svolgimento della gara.

PENALITÀ - Fallo a palla morta. 15 yard dal punto successivo [S7 e 27]. Primo down automatico per falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. Chi commette un fallo flagrante, sia egli un giocatore o un sostituto, verrà espulso [S47];

b. altri atti proibiti sono:

1. durante la gara allenatori, sostituti e aiutanti autorizzati in panchina non dovranno trovarsi nel campo di gioco oppure all'esterno delle linee delle 25 yard senza il permesso del referee, a meno che stiano legalmente entrando oppure uscendo dal campo. (*Eccezioni*: Regole 1-2-4-f, 3-3-8-c);
2. nessuna persona espulsa potrà essere a distanza visiva dal campo di gioco (Regola 9-2-6);
3. nessuna persona, o mascotte, soggetta alle regole, eccetto giocatori, arbitri e sostituti eleggibili, potrà essere in campo oppure nelle end zones durante qualunque periodo senza il permesso del referee. Se un giocatore è infortunato, gli assistenti possono entrare in campo per soccorrerlo ma devono ottenere il permesso da uno degli arbitri;
4. nessun sostituto può entrare nel campo di gioco o nelle end zones per scopi diversi da quello di sostituire un giocatore o supplire alla mancanza di un giocatore. Questo include "celebrazioni" dopo qualunque azione (D.A. 9-2-1-I);
5. persone soggette alle regole, incluse le bande musicali, non possono creare rumori che impediscano a una squadra di sentire i propri segnali. (Regola 1-1-6).

PENALITÀ - Fallo a palla morta. 15 yard dal punto successivo [S7 e S27]. Primo down automatico per falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. Chi commette un fallo flagrante, sia esso giocatore o sostituto, sarà espulso [S47].

Tattiche scorrette

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

b. Nessun rimpiazzo o sostituzione simulata può essere usata per confondere gli avversari. Nessuna tattica associata ai sostituti o alle sostituzioni può essere usata per confondere gli avversari. (Regola: 3-5-2-e). (D.A. 9-2-2-I-V)

c. Nessun equipaggiamento può essere usato per confondere gli avversari (Regola 1-4-2-d & e).

PENALITÀ [a-c] - Fallo a palla viva. 15 yard dal punto precedente [S27]. Primo down automatico per falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. Chi commette un fallo flagrante sarà espulso [S47].

d. Nessun giocatore potrà giocare con tacchetti più lunghi di ½ pollice (Regola 1-4-7-d).

PENALITÀ - Espulsione per il resto della partita e per quella successiva [S27, S47].

Amministrare come un fallo a palla morta; la penalità viene applicata al punto successivo. Primo down automatico per falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. Caricare un timeout di squadra. Violazione: Regole 3-3-6 e 3-4-2-b. [S23, S3 o S21]. Se l'espulsione avviene durante l'ultima partita della stagione, il giocatore sconterà la sospensione durante la prima partita della stagione successiva alla quale potrà partecipare (regola non valida in Italia NdT).

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

Atti scorretti

ARTICOLO 3. I seguenti sono atti scorretti:

a. mentre la palla è in gioco qualunque persona, tranne un giocatore o un arbitro, interferisce in qualsiasi modo con la palla, coi giocatori o con gli arbitri;

b. se una squadra rifiuta di giocare entro due minuti dopo che le è stato ordinato dal referee;

c. se una squadra commette ripetutamente falli che possono essere penalizzati solo con metà della distanza in direzione della propria linea di goal;

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

PENALITÀ - Il referee può prendere qualsiasi decisione consideri equa, che include di far rigiocare i down, assegnare una penalità da 15 yard, aggiudicare una segnatura oppure sospendere o dare persa la partita [S27].

Entrare in contatto con un arbitro

ARTICOLO 4. Le persone soggette alle regole non possono intenzionalmente contattare con forza un arbitro della gara durante lo svolgimento della gara.

PENALITÀ - Amministrare come un fallo a palla morta. 15 yard dal punto successivo. Primo down automatico per falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. Espulsione automatica [S7, S27 e S47].

Interferenza con l'amministrazione della gara

ARTICOLO 5. Mentre la palla è in gioco allenatori, sostituti e aiutanti autorizzati in panchina non possono trovarsi tra la linea laterale e la linea degli allenatori o nel terreno di gioco.

PENALITÀ - Amministrare come fallo a palla morta. Prima e seconda infrazione: ritardo di gioco per interferenza della panchina, 5 yard dal punto successivo [S21 e S29].

Terza e successive infrazioni: comportamento antisportivo per interferenza della panchina, 15 yard dal punto successivo. Primo down automatico per falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. [S27 e S29].

Giocatori espulsi

ARTICOLO 6. a. Ogni giocatore o membro aggregato alla squadra che possa essere identificato che commetta due falli per comportamento antisportivo nella stessa gara sarà espulso.

b. Un giocatore espulso deve lasciare il terreno di gioco entro un lasso di tempo ragionevole dopo la sua espulsione. Deve rimanere fuori dalla visuale del terreno di gioco sotto la supervisione della sua squadra per tutta la restante durata della gara.

SEZIONE 3. Blocchi, uso delle mani o delle braccia

Chi può bloccare

ARTICOLO 1. I giocatori di entrambe le squadre possono bloccare gli avversari, a patto che non si tratti di un'interferenza su lancio in avanti, interferenza con l'opportunità di ricevere un calcio al volo oppure un fallo personale. (Eccezioni: Regola 6-1-12, 6-5-4).

Interferire per aiutare il portatore di palla o il lanciatore

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

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

(D.A. 9-3-2-I)

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

PENALITÀ - 5 yard [S44].

Uso delle mani o delle braccia da parte dell'attacco

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

1 - le mani devono essere:

(a) avanzate rispetto ai gomiti;

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

(c) all'altezza, oppure sotto, le spalle del bloccatore e dell'avversario. (Eccezione: quando l'avversario si abbassa sulle gambe, si piega, oppure blocca all'altezza delle gambe);

(d) lontane l'una dall'altra e mai congiunte insieme;

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

PENALITÀ - 10 yard. Le penalità per falli della squadra A dietro la neutral zone vengono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la linea di goal della squadra A [S42].

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

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

2 - le mani e le braccia non potranno essere usate per uncinare, agganciare o altrimenti illegalmente impedire movimenti o ostacolare illegalmente un avversario.

PENALITÀ - 10 yard. (Eccezione: le penalità per falli della squadra A dietro la neutral zone vengono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la linea di goal della squadra A) [S42].

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

Eccezioni:

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

(a) un giocatore sulla linea di scrimmage all'interno della blocking zone non può uscire da questa zona, ritornarvi e bloccare legalmente nella schiena;

(b) la blocking zone sparisce quando la palla esce dalla blocking zone (Regola 2-3-6).

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

3. Quando un giocatore tenta di raggiungere un portatore di palla o tenta legalmente di recuperare o prendere al volo un fumble, un lancio all'indietro, un calcio oppure un lancio in avanti già toccato, può spingere un avversario nella schiena sopra la cintura (Regola 9-1-5-Eccezione 3).

4. Quando un avversario volta la schiena al bloccatore secondo la regola 9-3-3-a-1-(b).

5. Quando un giocatore eleggibile dietro la neutral zone spinge un avversario nella schiena sopra la cintura per andare a prendere un lancio in avanti (Regola 9-1-5-Eccezione 4).

PENALITÀ - 10 yard. Le penalità per i falli della squadra A dietro la neutral zone vengono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della squadra A. [S43].

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

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

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

PENALITÀ - 15 yard. Le penalità per i falli della squadra A dietro la neutral zone vengono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la linea di goal della squadra A [S38]. Espulsione per fallo flagrante [S47].

Per falli della squadra A durante un free kick o scrimmage kick (field goal esclusi): l'applicazione può essere al punto precedente oppure al punto dove la successiva palla morta appartiene alla squadra B.

e. Un giocatore della squadra che calcia può:

1. durante un'azione di scrimmage kick, usare le mani e/o le braccia per allontanare un avversario che tenta di bloccarlo quando si trova oltre la neutral zone;

2. durante un'azione di free kick, usare le mani e/o le braccia per allontanare un avversario che tenta di bloccarlo;

3. durante un'azione di scrimmage kick o free kick, quando è eleggibile a toccare la palla, usare legalmente le mani o/e le braccia per spingere un avversario nel tentativo di raggiungere una palla libera.

- f. Un giocatore eleggibile della squadra che effettua il lancio può legalmente usare le mani e/o le braccia per allontanare o spingere un avversario nel tentativo di raggiungere una palla libera dopo che un lancio legale in avanti è stato toccato da qualunque giocatore o da un arbitro (Regole 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9 e 7-3-11).

Uso delle mani o delle braccia da parte della difesa

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

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

PENALITÀ - 10 yard [S42].

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

PENALITÀ - 10 o 15 yard [S38, S42, S43 oppure S45].

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

PENALITÀ - 10 o 15 yard [S38, S42, S43 oppure S45].

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

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

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

1. durante un lancio all'indietro, un fumble oppure un calcio che sia eleggibile a toccare;
2. durante qualunque lancio in avanti che superi la neutral zone e sia stato toccato da qualunque giocatore o da un arbitro.

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

PENALITÀ - 15 yard e primo down per falli della squadra B se il primo down non è in conflitto con altre regole [S38].

Restrizioni per i giocatori

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

PENALITÀ - Fallo a palla morta. 15 yard dal punto successivo [S27].

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

1. camminare, saltare o stare su un compagno di squadra (Regola 9-1-11);
2. mettere le mani su un compagno di squadra per ottenere una leva per sollevarsi ulteriormente;
3. essere sollevato, portato in alto, spinto in alto o spinto da un compagno di squadra.

PENALITÀ - 15 yard dal punto precedente [S27].

Quando la palla è libera

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

PENALITÀ – 10 o 15 yard. Le penalità per questi falli della squadra A dietro la neutral zone sono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la linea di goal della squadra A. (Regola 10-2) [S38, S42, S43 oppure S45].

SEZIONE 4. Battere e calciare

Battere una palla libera

ARTICOLO 1. a. Mentre un lancio è in volo solo un giocatore eleggibile a toccare la palla può batterla in qualunque direzione. (*Eccezione:* Regola: 9-4-2).

b. Qualsiasi giocatore può bloccare uno scrimmage kick in campo oppure in end zone.

c. Nessun giocatore potrà battere in avanti altri palloni liberi nel campo di gioco oppure in qualunque direzione se la palla è nella end zone. (Regola 2-2-3-a) (*Eccezione:* Regola 6-3-11). (D.A. 6-3-11-I; 9-4-1-I-XI; 10-2-2-II)

PENALITÀ - 10 yard e perdita del down per i falli della squadra A se la perdita del down non è in conflitto con altre regole [S31 e S9]. [*Eccezione:* non c'è perdita del down se il fallo avviene quando uno scrimmage kick legale è oltre la neutral zone].

Battere un lancio all'indietro in volo

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

PENALITÀ - 10 yard [S31].

Battere una palla in possesso

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

PENALITÀ - 10 yard [S31].

Calciare illegalmente una palla

ARTICOLO 4. Un giocatore non potrà calciare una palla libera, un lancio in avanti oppure una palla che viene tenuta ferma per un place kick da un avversario. Questi atti illegali non cambiano lo status della palla libera oppure del lancio in avanti; ma se il giocatore che tiene la palla per un place kick ne perde il possesso durante uno scrimmage down, è un fumble e quindi una palla libera; se ciò avviene durante un free kick, la palla rimane morta. (D.A. 8-7-2-IV e D.A. 9-4-1-XI)

PENALITÀ - 10 yard, più la perdita del down per falli della squadra A se la perdita del down non è in conflitto con altre regole [S31 e S9]. (*Eccezione:* non c'è perdita del down se il fallo accade quando uno scrimmage kick legale è oltre la neutral zone).

SEZIONE 5. Rissa

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

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

PENALITÀ - 15 yard. Per falli a palla morta 15 yard dal punto successivo. Primo down automatico per falli della squadra B se il primo down non è in conflitto con altre regole. Le espulsioni valgono per tutto il resto della partita [S7, S27 o S38 e S47].

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

PENALITÀ- 15 yard. Per falli a palla morta 15 yard dal punto successivo. Primo down automatico per falli della squadra B se il primo down non è in conflitto con altre regole. Le espulsioni valgono per il resto della partita e il primo tempo della partita successiva (*non valida in Italia, NdT*) [S7, S27 o S38 e S47]. Per risse che accadono nell'ultima partita della stagione, la sospensione verrà scontata durante la prima partita della stagione successiva alla quale potranno partecipare (*non valida in Italia, NdT*).

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

PENALITÀ - 15 yard dal punto successivo. Primo down automatico per falli della squadra B se il primo down non è in conflitto con altre regole. Le espulsioni valgono per il resto della partita e il primo tempo della partita successiva (*non valida in Italia, NdT*) [S7, S27 o S38 e S47]. Per risse che accadono nell'ultima partita della stagione la sospensione verrà scontata durante la prima partita della stagione successiva alla quale potranno partecipare (*non valida in Italia, NdT*).

ARTICOLO 2. a. Se un componente della squadra, allenatore o giocatore viene squalificato per due volte durante la stagione a causa di una rissa, verrà espulso per quella partita e sospeso per tutto il resto della stagione (*non valida in Italia, NdT*).

b. Se una sospensione per una seconda rissa accade nella gara finale della stagione, sarà squalificato per la prima gara della successiva stagione alla quale potrà partecipare. Questa sospensione verrà considerata come essere la prima per rissa per la stagione successiva (*non valida in Italia, NdT*).

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

SEZIONE 6. Falli personali flagranti

Espulsione del giocatore

ARTICOLO 1. Quando un giocatore viene espulso dalla gara per un fallo personale flagrante la conference di quella squadra inizierà automaticamente la visione del filmato per eventuali possibili ulteriori sanzioni prima della gara successiva. (*non valido in Italia, NdT*)

Falli non chiamati

ARTICOLO 2. Se la visione successiva di un filmato evidenzia che sia stato commesso un fallo violento non chiamato dagli arbitri in campo la conference di quella squadra può imporre sanzioni prima della gara successiva. (*non valido in Italia, NdT*)

REGOLA 10

Applicazione delle penalità

SEZIONE 1. Penalità completate

Come e quando completate

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

b. Qualunque penalità può essere declinata, ma un giocatore che sia stato espulso deve lasciare la gara, sia che la penalità venga accettata o declinata (Regola 2-27-12).

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

d. Le penalità non sono applicate se in conflitto con altre regole.

Simultanee allo snap

ARTICOLO 2. Un fallo che viene commesso simultaneamente a uno snap o a un free kick, è considerato come avvenuto durante quel down (**eccezione**: Regola 3-5-2-e).

Falli a palla viva della stessa squadra

ARTICOLO 3. Quando al referee vengono riportati due o più falli commessi a palla viva dalla stessa squadra, la squadra che li ha subito potrà sceglierne solo uno.

Falli che si annullano tra loro

ARTICOLO 4. Se al referee vengono riportati falli a palla viva commessi da entrambe le squadre i falli si annullano e il down viene ripetuto. (D.A. 10-1-4-I e VIII). Qualsiasi giocatore che commette un fallo che comporta l'espulsione deve lasciare la gara.

Eccezioni:

1. Quando si ha un cambio di possesso di squadra durante un down e la squadra che guadagna per ultimo il possesso non ha commesso fallo prima di guadagnare l'ultimo possesso, può declinare i falli che si annullerebbero tra loro e in questo modo mantenere il possesso della palla, dopo l'applicazione della penalità relativa al proprio fallo (D.A. 10-1-4-II-VII);
2. Quando tutti i falli della squadra B rientrano nella regola del postscrimmage kick, la squadra B può declinare i falli che si annullerebbero tra loro e accettare l'applicazione della penalità dal punto di postscrimmage kick;
3. Regole 8-3-4-c e 3-1-3-g-3 (durante una trasformazione o un tempo supplementare dopo il possesso della Squadra B).

Falli a palla morta

ARTICOLO 5. Le penalità per i falli a palla morta sono amministrare separatamente e secondo l'ordine in cui sono avvenuti. (D.A. 10-1-5-I-III). [**Eccezione**: quando vengono riportati al referee falli di condotta antisportiva a palla morta o falli personali a palla morta di entrambe le squadre e prima che qualunque delle penalità sia stata completata i falli si annullano, il numero o il tipo di down stabilito prima dei falli resta invariato e le penalità relative si cancellano, ma un giocatore espulso deve lasciare la gara (Regole 5-2-6, 10-2-2-a)].

Falli a palla viva e a palla morta

ARTICOLO 6.a Falli a palla viva non annullano falli a palla morta.

b. Quando un fallo a palla viva di una squadra è seguito da uno o più falli a palla morta (inclusi i falli a palla viva che si penalizzano come falli a palla morta) commessi dagli avversari o dalla stessa squadra, le penalità relative sono amministrare separatamente e secondo l'ordine in cui i falli sono occorsi (D.A. 10-1-6-I-V).

Falli negli intervalli

ARTICOLO 7. Le penalità per i falli che vengono commessi tra la fine del quarto quarto e l'inizio dei tempi supplementari sono applicate dalla linea delle 25 yard, il punto da cui inizia il possesso della prima serie. (*Eccezione*: 10-2-5) (D.A. 10-2-5-I-XII).

SEZIONE 2. Procedure per le applicazioni.

Punti di applicazione

ARTICOLO 1. a. Per molti falli il punto di applicazione è descritto nelle istruzioni della penalità. Quando il punto di applicazione non è descritto nella penalità l'applicazione viene effettuata secondo il principio del Tre-e-Uno (Regola 2-33, 10-2-2-c).

b. Possibili punti di applicazione possono essere: il punto precedente, il punto del fallo, il punto successivo, il punto dove finisce la corsa, e – solo per i giochi di scrimmage kick – il punto di postscrimmage kick.

Individuazione del punto di applicazione e del basic spot

ARTICOLO 2 a. *Falli a palla morta.* - Il punto di applicazione per i falli commessi a palla morta è il punto successivo.

b. *Falli della squadra in attacco dietro la neutral zone* – Per i seguenti falli commessi dalla squadra in attacco dietro la neutral zone la penalità viene applicata dal punto precedente: uso illegale delle mani, holding, blocco illegale e falli personali (*Eccezione*: se il fallo avviene nella end zone della squadra A si ha una safety). **Comunque, vedere la Regola 6-3-13 per falli dell'attacco durante un gioco di scrimmage kick.**

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

1. quando la squadra in possesso commette fallo dietro il basic spot il punto di applicazione è il punto del fallo;
2. quando la squadra in possesso commette fallo oltre il basic spot, il punto di applicazione è il basic spot;
3. quando la squadra non in possesso commette fallo sia dietro che oltre il basic spot, il punto di applicazione è il basic spot.

d. I seguenti sono i basic spots per le varie categorie di giochi:

1. *giochi di corsa*:
 - a. *punto precedente*: quando la corsa relativa finisce dietro la neutral zone;
 - b. *fine della corsa relativa*: quando la corsa relativa finisce oltre la neutral zone;
 - c. *fine della corsa relativa*: in giochi di corsa dove non esiste la neutral zone;
2. *giochi di corsa che finiscono in end zone dopo un cambio di possesso di squadra (non durante una trasformazione)*:
 - a. *linea delle 20 yard*: quando un fallo avviene nella end zone dopo un cambio di possesso e il gioco termina con un touchback;

- b. *linea di goal*: quando il fallo avviene all'interno del campo di gioco dopo un cambio di possesso di squadra e la corsa relativa termina in end zone. (*Eccezione* – Regola 8-5-1-Eccezioni);
 - c. *linea di goal*: quando il fallo avviene in end zone dopo un cambio di possesso di squadra, e la corsa relativa termina in end zone, e il risultato del gioco non è un touchback;
3. *giochi di lancio*:
Punto precedente, per giochi di lancio legale.
4. *giochi di calcio*:
 - a. *punto precedente*: per giochi di calcio legale a meno che il fallo sia governato dal postscrimmage kick enforcement;
 - b. *Postscrimmage kick spot*, quando il fallo è governato dal postscrimmage kick enforcement.

Postscrimmage kick enforcement

ARTICOLO 3 a. Per le regole del postscrimmage kick enforcement i falli della squadra B che soddisfano le condizioni del paragrafo (b) a seguire sono trattati come se la squadra B avesse avuto il possesso al momento in cui il fallo è stato commesso, anche se per la regola 2-4-1-b-3 il possesso di squadra non è cambiato.

b. Il postscrimmage kick enforcement si applica solo ai falli della squadra B durante un gioco di scrimmage kick e *solo* secondo le seguenti condizioni:

1. il calcio non avviene durante una trasformazione, un tentativo riuscito di field goal o durante un tempo supplementare. (D.A. 10-2-3-IV);
2. la palla attraversa la neutral zone;
3. il fallo avviene prima della fine del calcio (D.A. 10-2-3-I, II, V);
4. la squadra B metterà in gioco la palla nel gioco successivo.

Se tutte queste condizioni sono valide, la penalità viene applicata con il principio del Tre-e-Uno. La squadra B è considerata come la squadra in possesso e il post scrimmage kick spot come basic spot (Regola 10-2-2-c). (D.A. 10-2-3-I-VII)

Falli della squadra A durante i calci

ARTICOLO 4. Le penalità per tutti i falli della squadra che calcia tranne l'interferenza con la presa al volo del calcio (Regola 6-4) durante un gioco di free kick o di scrimmage kick **nel quale la palla supera la neutral zone** (eccetto il tentativo di field goal) hanno come punto di applicazione il punto precedente oppure il punto dove la seguente palla morta appartiene alla squadra B, a scelta della squadra B (Regola 6-1-8 e 6-3-13).

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

ARTICOLO 5. a. Falli della squadra che ha subito una segnatura durante un down che finisce in touchdown (non durante una trasformazione).

1. Le penalità per falli personali e per falli di comportamento antisportivo sono applicate alla trasformazione o al kick off successivo, a scelta della squadra che ha segnato. Se non c'è kickoff la penalità verrà applicata sulla trasformazione.
2. Le penalità per tutti gli altri falli non vengono applicate sulla trasformazione o al successivo kickoff. Queste penalità sono declinate per regolamento a meno che l'applicazione è resa possibile per un tocco illegale del calcio durante il down (D.A. 6-3-2-III e IV).

- b. Penalità per interferenza sul lancio da parte della difesa su trasformazioni dalle 3 yard, verranno applicate a metà distanza dalla linea di goal. Se la trasformazione ha successo la penalità è annullata per regolamento.
- c. Quando un fallo avviene dopo un touchdown e prima che la palla sia dichiarata pronta al gioco per una trasformazione oppure c'è stato un fallo a palla viva trattato come un fallo a palla morta durante il touchdown, l'applicazione è sulla trasformazione o al kickoff successivo, a scelta della squadra che ha subito il fallo. Se non c'è kickoff la penalità accettata verrà applicata sulla trasformazione (D.A. 3-2-3-V).
- d. Le penalità per falli a palla viva che avvengono durante un field goal sono amministrare come da regolamento. Per accettare la segnatura in un field goal che ha avuto successo, la squadra A deve declinare le penalità per i falli a palla viva della squadra B. Se la squadra A vuole l'applicazione della penalità per il fallo a palla viva della squadra B deve rinunciare ai punti segnati con il field goal e avere la penalità applicata al punto precedente. Falli a palla viva trattati come falli a palla morta e falli a palla morta dopo la fine di un down in cui c'è stato un field goal avranno la penalità applicata al punto successivo.
- e. Le penalità per i falli durante o dopo una trasformazione vengono applicate secondo le Regole 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 e 10-2-5-b (D.A. 3-2-3-VI-VII)
- f. Penalità che coinvolgono la distanza, da parte di entrambe le squadre non possono portare la restraining line per i free kick dietro le 5 yard. Le penalità che porterebbe la restraining line di un free kick dietro le 5 yard verranno applicate al prossimo punto successivo.

Procedure di applicazione di metà distanza

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

REGOLA 11

Gli arbitri: giurisdizione e doveri

SEZIONE 1. Giurisdizione

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

SEZIONE 2. Responsabilità

ARTICOLO 1. La gara sarà disputata sotto la supervisione di quattro, cinque, sei o sette arbitri.

ARTICOLO 2. Le responsabilità e le meccaniche arbitrali sono specificate nella corrente versione del Football Officials Manual pubblicato annualmente sotto la giurisdizione del Collage Football Officiating (CFO). Gli arbitri sono responsabili di conoscere e applicare il materiale del Manuale.

REGOLA 12

Instant Replay

(NON VALIDA IN EUROPA)

SOMMARIO DELLE PENALITÀ

Legenda: "Seg" segnale arbitrale; "R" numero della regola; "S" numero della sezione; "A" numero dell'articolo

PERDITA DEL DOWN

	Seg	R	S	A
Scrimmage kick illegale [anche perdita di 5 yard]	31*	6	3	10
Consegnare illegalmente la palla in avanti [anche perdita di 5 yard].....	35*	7	1	6
Finto fumble [anche perdita di 5 yard]	19*	7	1	7
Lanciare intenzionalmente fuori campo un lancio all'indietro [anche perdita di 5 yard]	35*	7	2	1
Lancio illegale in avanti della Squadra A [anche perdita di 5 yard]	35*	7	3	2
Intentional grounding	36*	7	3	2
Lancio in avanti toccato illegalmente da un giocatore fuori campo	16*	7	3	4
Battere illegalmente la palla [anche perdita di 10 yard] [vedi eccezioni]	31*	9	4	1
Calciare illegalmente la palla [anche perdita di 10 yard] [vedi eccezioni]	31*	9	4	4

PERDITA DI CINQUE YARD

Alterazione della superficie di gioco per ottenerne vantaggio	27	1	2	9
Numerazione impropria	23	1	4	2
Infrazioni al lancio della monetina	19	3	1	1
Ritardo dopo aver utilizzato i tre timeout	21	3	4	2
Delay of game illegale	21	3	4	2
Avanzamento di una palla morta	21	3	4	2
Creare confusione nei segnali dell'attacco	21	3	4	2
Sostituzione illegale	22	3	5	2
Più di undici giocatori nella formazione o durante il gioco	22	3	5	3
Mettere in gioco la palla prima che sia stata dichiarata ready to play	21	4	1	4
Eccedere il conteggio dei 25/40 secondi.....	21	4	1	5
Infrazione alla formazione di un free kick	18,19	6	1	2
Blocco della squadra A durante un free kick	19	6	1	2
Giocatore fuori campo quando la palla viene calciata in un free kick	19	6	1	2
Giocatore della squadra che calcia che illegalmente va fuori campo [free kick].....	19	6	1	2
Free kick fuori campo	19	6	2	1
Calcio illegale [anche perdita del down, se commesso da A]	31*	6	3	10
Giocatore della squadra A che va illegalmente fuori campo [scrimmage kick]	19	6	3	12
Difensore in linea 3-e-1 in formazione di field goal	19	6	3	14
Fare più di due passi dopo un fair catch	21	6	5	2
Snap illegale	19	7	1	1
Posizione dello snapper e aggiustamento della palla	19	7	1	3
Squadra A non all'interno delle linee delle nove yard dopo il pronti al gioco	19	7	1	3
Falsa partenza o simulazione dell'inizio del gioco	19	7	1	3
Encroachment [attacco] allo snap	19	7	1	3
Giocatore fuori campo allo snap	19	7	1	4
Giocatore d'attacco in illegal motion allo snap	20	7	1	4
Formazione illegale	19	7	1	4
Formazione illegale dovuta all'eccezione alla numerazione.....	19	7	1	4
Shift illegale	20	7	1	4
Offside [difesa]	18	7	1	5
Azioni brusche della difesa	21	7	1	5

Interferenza con un avversario o con la palla	18	7	1	5
---	----	---	---	---

***anche il segnale 9**

Consegnare alla mano illegalmente la palla in avanti [anche perdita del down, se commesso da A]	35*	7	1	6
Finto fumble [anche perdita del down]	19*	7	1	7
Lancio intenzionale all'indietro fuori campo [anche perdita del down, se fatto da A]	35*	7	2	1
Giocatore sulla linea di scrimmage che riceve lo snap	19	7	2	3
Lancio illegale in avanti [anche perdita del down, se commesso da A]	35*	7	3	2
Ricevitore ineleggibile a fondo campo	37	7	3	10
Lancio in avanti toccato illegalmente	16	7	3	11
Running into kicker o holder	30	9	1	16
Interferenza con l'amministrazione della gara [anche 15 yard]	29	9	2	5
Interferenza di incrocio delle gambe o aiuto al portatore di palla	44	9	3	2

***anche il segnale 9**

PERDITA DI DIECI YARD

Ritardo della squadra di casa	21	3	4	1
Uso illegale delle mani o delle braccia [attacco]	42	9	3	3
Holding o ostruzione [attacco]	42	9	3	3
Blocco illegale nella schiena [attacco]	43	9	3	3
Mani unite	42	9	3	3
Uso illegale delle mani [difesa]	42	9	3	4
Holding o ostruzione [difesa]	42	9	3	4
Blocco illegale nella schiena [difesa]	43	9	3	4
Holding o ostruzione [palla vagante]	42	9	3	6
Battere illegalmente una palla vagante [anche perdita del down]	31*	9	4	10
Battere illegalmente un lancio all'indietro	31	9	4	1&2
Battere una palla in possesso di un giocatore in possesso della palla	31	9	4	3
Calciare illegalmente la palla [anche perdita del down]	31*	9	4	4

PERDITA DI QUINDICI YARD

Segnare la palla	27	1	3	3
Cambiare i numeri di maglia per confondere gli avversari	27	1	4	2
Indossare la maglia della squadra di casa senza permesso	27	1	4	5
Usare strumenti di segnalazione illegali [anche espulsione]	27	1	4	10
Squadra non pronta a giocare all'inizio di una delle due tempi	21	3	4	1
Sostituzioni accelerate per creare uno svantaggio agli avversari	22,27	3	5	2
Wedge illegale	27	6	1	10
Interferenza con l'opportunità di prendere un calcio al volo	33	6	4	1
Blocco illegale da parte di chi ha segnalato un fair catch	40	6	5	4
Placcare o bloccare chi ha segnalato un fair catch	38	6	5	5
Interferenza dell'attacco sul lancio	33	7	3	8
Interferenza della difesa sul lancio [primo down]	33	7	3	8
Striking (falciare); tripping [primo down]	46,38	9	1	2
Targeting/Initiating un contatto con la parte superiore del casco [primo down]	38	9	1	3
Contattare l'area del collo/testa di un giocatore indifeso [primo down]	38	9	1	4
Clipping [primo down]	38	9	1	5
Bloccare sotto la cintura [primo down]	40	9	1	6
Colpire in ritardo fuori campo [primo down]	38	9	1	7

Falli di casco o face mask [primo down]	38,45	9	1	8
Roughing the passer [primo down]	34	9	1	9
Chop block [primo down]	41	9	1	10
Fare leva/Saltare [primo down]	38	9	1	11
Fare fallo su un avversario chiaramente fuori dal gioco [primo down]	38	9	1	12
Hurdling [primo down]	38	9	1	13
Contatto illegale contro lo snapper [primo down]	38	9	1	14
Horse collar [primo down]	31,38	9	1	15
Roughing sul kicker [primo down]	38,30	9	1	16
Il kicker che simula di essere colpito	27	9	1	16
Linguaggio osceno o volgare	27	9	2	1
Persone in campo illegalmente	27	9	2	1
Giocatore che non restituisce la palla agli arbitri	27	9	2	1
Provocare una reazione	27	9	2	1
Comportamento antisportivo	27	9	2	1
Persone che lasciano la panchina	27	9	2	1
Rientro illegale di un giocatore espulso	27	9	2	1
Eccessivo rumore di persone soggette alle regole	27	9	2	1
Nascondere la palla	27	9	2	2
Simulare rimpiazzi o sostituzioni	27	9	2	2
Utilizzo di equipaggiamento per confondere l'avversario	27	9	2	2
Colpire intenzionalmente un arbitro [anche espulsione]	27	9	2	4
Contattare continuamente il casco [primo down]	38	9	3	4
Restrizioni difensive	27	9	3	5
Rissa [anche espulsione]	27,38,47	9	5	1

PERDITA DI META' DISTANZA DALLA LINEA DI GOAL

Se la penalità in yard eccede metà della distanza (eccetto che per una penalità per interferenza della difesa su un lancio)	-	102	3	
---	---	-----	---	--

PALLA ALLA SQUADRA CHE HA SUBITO IL FALLO, SUL PUNTO DEL FALLO

Interferenza della difesa sul lancio (se avviene a meno di 15 yard) [primo down]	33	7	3	8
--	----	---	---	---

TIMEOUT CARICATO PER UNA VIOLAZIONE

Non indossare l'equipaggiamento obbligatorio	23	1	4	8
Indossare equipaggiamento illegale	23	1	4	8
Conference con capo allenatore	21	3	3	4
Challenge del capo allenatore	21	125	1	
Tacchetti illegali [anche espulsione]	23	9	2	2

VIOLAZIONE

Tocco illegale di un free kick da parte della squadra che ha calciato	16	6	1	3
Tocco illegale di uno scrimmage kick	16	6	3	2
Eccezione al battere uno scrimmage kick	16	6	3	11

ESPULSIONE

Dispositivi di comunicazione vietati	47	1	4	8
Uso di tabacco	47	1	4	11
Falli flagranti	47	9	1	1
Due comportamenti antisportivi	47	9	2	1

Tacchetti illegali	47	9	2	2
Colpire intenzionalmente un arbitro	47	9	2	4
Rissa	47	9	5	10

PRIMO DOWN AUTOMATICO (FALLI DELLA DIFESA)

Interferenza sul lancio	33	7	3	8
Striking (falcia), tripping	46,38	9	1	2
Targeting/Initiating un contatto con la parte superiore del casco	38	9	1	3
Contattare l'area del collo/testa di un giocatore indifeso	38	9	1	4
Bloccare sotto la cintura	40	9	1	6
Colpire in ritardo fuori campo	38	9	1	7
Falli di casco o face mask	38,45	9	1	8
Roughing the passer	34	9	1	9
Chop block	41	9	1	10
Trarre vantaggio/Saltare (leaping)	38	9	1	11
Fare fallo su un avversario chiaramente fuori dal gioco	38	9	1	12
Hurdling	38	9	1	13
Contatto illegale contro lo snapper	38	9	1	14
Horse collar	31,38	9	1	15
Roughing sul kicker	38,30	9	1	16
Contatto illegale con un ricevitore eleggibile	38	9	1	14
Rissa [anche espulsione]	27,38,47	9	5	1

REGOLE "NEL DUBBIO"

La presa o il recupero non sono stati completati	-	2	2	7
È un blocco sotto la cintura	-	2	3	2
È un chop block	-	2	3	3
È un blocco nella schiena	-	2	3	4
La palla non è stata toccata durante il calcio o il lancio in avanti	-	2	10	4
La palla è stata calciata accidentalmente (toccata)	-	2	15	1
Il lancio è all'indietro	-	2	19	2
Il lancio è in avanti e non un fumble	-	2	19	2
Il lancio in avanti è prendibile	-	2	19	4
Il cronometro deve essere fermato per un giocatore infortunato	-	3	3	5
Il massimo avanzamento è stato raggiunto	-	4	1	3
È interferenza con la possibilità di prendere un calcio al volo	-	6	4	1
È un lancio in avanti prendibile	-	7	3	8
È un touchback piuttosto che una safety	-	8	5	1
È stata torta, girata o tirata la maschera (aperture del casco)	-	9	1	2
È roughing into kicker piuttosto che running	-	9	1	16

A DISCREZIONE DEL REFEREE

Penalità per atti scorretti	-	9	2	3
-----------------------------------	---	---	---	---

APPENDICE A

Linee guida per gli arbitri da seguire in caso di serio infortunio di un giocatore in campo

1. Giocatori ed allenatori devono andare e restare in panchina. Dirigere giocatori ed allenatori a seguire queste direttive. Assicurare sempre un'adeguata visibilità fra gli staff medici e il personale d'emergenza disponibile.
2. Tentare di tenere i giocatori a una significativa distanza lontano dal giocatore infortunato.
3. Non permettere a un giocatore di rigirare l'infortunato.
4. Non permettere ai giocatori di assistere un compagno di squadra che giace a terra, vale a dire togliendogli o sganciandogli il casco, o tentando di aiutarlo a respirare sollevandolo per la vita.
5. Non permettere ai giocatori di tirare fuori dalla mischia un compagno di squadra o un avversario infortunato.
6. Una volta che lo staff medico comincia ad assistere l'infortunato, tutti i componenti della crew arbitrale devono controllare la totalità dell'ambiente di gioco e il personale delle squadre, e permettere allo staff medico di compiere il proprio lavoro senza interruzioni o interferenze.
7. Giocatori e allenatori devono essere adeguatamente controllati per evitare che impartiscano servizi medici ai trainer atletici o ai medici di squadra, oppure che dedichino il loro tempo a compiere tali servizi.

Nota: gli arbitri devono avere una ragionevole conoscenza della ubicazione dell'equipaggiamento del personale di emergenza in tutti gli stadi.

(Il Comitato per il regolamento di football della NCAA esprime il suo apprezzamento alla NFL per lo sviluppo di tali linee guida).

APPENDICE B

Linee guida per gli arbitri e gli organizzatori da seguire in caso di fulmini

Lo scopo di questa appendice è di fornire informazioni a coloro che sono responsabili di prendere la decisione di sospendere e riprendere una gara in caso di fulmini.

LINEA GUIDA 1d

Sicurezza contro i fulmini

Luglio 1997 – Revisionato Giugno 2007

Il Comitato NCAA per la salvaguardia e gli Aspetti Medici dello Sport ha raggiunto un accordo per lo sviluppo di queste linee guida con gli input significativi ricevuti da Brian L. Bennett, che è stato precedentemente un preparatore atletico nel college di William and Mary nella divisione Medicina dello Sport; Ronald L. Holle, un meteorologo, precedentemente al National Sever Storm Laboratory (NSSL); e Mary Ann Cooper, M.D., professore di Medicina d'Urgenza alla Università di Chicago.

I fulmini sono il più consistente e significativo pericolo meteorologico che può interferire con gli atleti che praticano questo sport. All'interno degli Stati Uniti, il National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA) stima che, nell'arco di un anno, ci siano dai 60 ai 70 incidenti mortali e che gli infortuni siano 10 volte di più. Mentre la probabilità di venire colpito da un fulmine è bassa, le possibilità aumentano significativamente quando la tempesta è vicina e non si seguono le precauzioni adeguate.

Educazione e prevenzione sono le chiavi per la sicurezza contro i fulmini. Le referenze incluse in queste linee guida sono eccellenti risorse educative. Le autorità devono prendere le precauzioni molto prima che ci sia un evento sportivo o un allenamento essendo proattivi e avendo un piano di prevenzione contro i fulmini collaudato. I seguenti passi sono raccomandati dal NCAA e NOAA per diminuire i rischi contro i fulmini.

1. Designare una persona che monitorizzi la minaccia di un temporale e che prenda la decisione di sgomberare le squadre dal campo dove si svolge l'evento. Un piano di prevenzione dai fulmini deve includere le istruzioni per i partecipanti e per gli spettatori, assegnazione dei 30 secondi e tutti i segnali visibili, le segnalazioni appropriate e l'assegnazione di un posto sicuro al riparo dai fulmini.
2. Monitorare le previsioni del tempo ogni giorno prima della gara o dell'allenamento. Essere diligentemente a conoscenza di potenziali temporali che si possono formare durante le gare o gli allenamenti. Le informazioni sul tempo possono essere trovate attraverso le televisioni locali, internet, programmi meteorologici via cavo o via satellite, oppure tramite il NWS (National Weather Service) (*il servizio meteorologico nazionale, NdT*).
3. Conoscere le informazioni e gli allerta meteo e i segnali di avvicinamento del temporale stesso come un vento forte o l'oscuramento del cielo. Un'informazione significa che le condizioni sono favorevoli per il formarsi di un tempo brutto nella zona; un'allerta significa che un tempo brutto è stato previsto in zona e tutti devono prendere le appropriate precauzioni. Una radio che trasmetta le previsioni NOAA è particolarmente utile nel fornire queste informazioni.
4. Sapere dove si trova la struttura di sicurezza più vicina al campo o alla zona dove si gioca e sapere quanto tempo si impiega a raggiungerla. Una struttura o un luogo sicuro sono definiti come:

- a. un edificio normalmente abitato o frequentemente usato da persone, cioè un edificio con un sistema idraulico o elettrico che assicuri la messa a terra della struttura. Evitare di usare le docce o i servizi idraulici ed evitare di toccare apparecchiature elettriche durante la tempesta;
 - b. in assenza di un edificio solido, frequentemente disabitato, ogni veicolo con un solido tetto di metallo (non una macchina cabrio o un golf car) con i vetri chiusi fornisce un luogo sicuro. Il metallo spesso e il tetto, non i pneumatici di gomma, sono quelli che proteggono gli occupanti scaricano la corrente del fulmine attorno al veicolo e non attraverso gli occupanti. È importante non toccare la struttura metallica del veicolo. Alcune organizzatori di gare affittano degli autobus che parcheggiano attorno al campo per usarli in casi di emergenza.
5. La conoscenza di possibilità di fulmini aumenta quando si avvista il primo lampo di fulmine, colpo di tuono, o qualsiasi altro sintomo come aumento del vento o oscuramento del cielo, non ha importanza quanto sia lontano. Questo tipo di attività possono essere trattate come allerta o come allarme per tutto il personale della gara. Esperti di fulmini suggeriscono che se si sente il tuono, bisogna cominciare a prepararsi per l'evacuazione; se si vedono fulmini considerate di sospendere la gara e raggiungere il posto più sicuro designato.

Le seguenti linee guida contro i fulmini sono state sviluppate con l'assistenza di esperti in materia. Designate il vostro piano di sicurezza contro i fulmini considerando la necessità di avere dei locali sicuri, il controllo del tempo e il tipo di tempesta.

- a. Come minimo, gli esperti di fulmini suggeriscono che quando chi monitorizza i fulmini osserva che passano 30 secondi fra il fulmine e il tuono, tutti devono lasciare il terreno di gioco e recarsi in un luogo sicuro.
- b. Notare che un tuono potrebbe essere difficile da sentire se c'è un evento sportivo particolarmente in stadi con molto pubblico. Aumentare il piano contro i fulmini in modo adeguato in questi casi.
- c. La presenza di un cielo blu e l'assenza di pioggia non garantiscono che non ci possa essere un fulmine. Almeno il 10 per cento dei fulmini avvengono quando non ci sono condizioni di pioggia ed è visibile il cielo blu, specialmente per i temporali estivi. I fulmini possono colpire a 15 o più chilometri da dove cade la pioggia.
- d. Evitare di usare linee telefoniche fisse, eccetto che in casi di emergenza. Delle persone sono morte mentre usavano la linea telefonica durante un temporale. I cellulari o i cordless sono alternative più sicure specialmente se la persona e l'antenna sono all'interno di un posto sicuro e se tutte le altre precauzioni sono state osservate.
- e. Per riprendere la gara dopo un temporale, gli esperti consigliano di aspettare 30 minuti dopo l'ultimo tuono o l'ultimo fulmine. Se si vedono fulmini senza udire tuoni, i fulmini probabilmente sono lontani abbastanza da non creare pericolo. Di notte i fulmini sono visibili a una distanza maggiore che durante il giorno dato che le nuvole sono illuminate dai fulmini dall'interno. Questa grande distanza può significare che al momento i fulmini non rappresentano una minaccia. Di notte usare sia il suono del tuono che osservare i fulmini per decidere quando far partire i 30 minuti prima di far riprendere il gioco.
- f. Le persone che sono colpite da un fulmine non sono caricate elettricamente. Per cui si può usare su di esse il massaggio cardiaco (CPR). Se possibile la persona colpita va portata in un luogo sicuro prima di praticare il cardiomassaggio. Persone che dopo essere state colpite da un fulmine presentano sintomi di arresto cardiaco o respiratorio hanno bisogno di un aiuto d'emergenza urgente. Se si è in una zona coperta dall'assistenza chiamare immediatamente i soccorsi (118/112/113). Un immediato ed efficace intervento con il massaggio cardiaco è dimostrato che è di grande aiuto per la sopravvivenza di vittime dei fulmini.

Un defibrillatore automatico esterno (AED) è diventato un comune, sicuro ed efficace strumento per aiutare le persone durante un arresto cardiaco. Pianificare un accesso facilitato a un defibrillatore può essere parte del piano di emergenza. Comunque il massaggio cardiaco non va mai ritardato nell'attesa di trovare un AED.

Nota: osservatori del tempo, previsione del tempo in tempo reale e apparecchi commerciali per la previsione del tempo sono tutti strumenti che possono essere usati come aiuto nel prendere una decisione per sospendere la gara, evacuare lo stadio e riprendere il gioco.

Luoghi pericolosi

I luoghi all'aperto aumentano il rischio di venire colpiti da un fulmine quando c'è un temporale nella zona. Piccoli ripari coperti non sono sicuri durante i fulmini. Capanni, parapioggia, tende da campeggio anche se appropriatamente ancorati a terra non sono normalmente adeguati a riparare gli occupanti dal pericolo di fulmini. Sono molto insicuri e possono aumentare il rischio di essere colpiti. Altri luoghi pericolosi sono le aree connesse o vicine a pali della luce, torri e inferriate che possono attirare i fulmini sulle persone vicino. Inoltre altri luoghi pericolosi sono quelli che mettono la persona in posizione sopraelevata rispetto a quello che c'è intorno.

APPENDICE C

Commozioni cerebrali

Una commozione cerebrale è un infortunio al cervello che può essere causato da un colpo alla testa, alla faccia, al collo o anche al corpo con una conseguente ripercussione alla testa. La commozione può avvenire senza la perdita di conoscenza o altri segni evidenti. Una commozione ripetuta che avviene prima che il cervello abbia recuperato da quella precedente (ore, giorni o settimane prima) può rallentare il recupero o aumentare la possibilità di avere un problema che si protrae per lungo tempo. In casi rari, una commozione cerebrale ripetuta può risultare in un gonfiore del cervello. Con danni permanenti al cervello ed anche la morte.

Riconoscere e riferire: per aiutare a riconoscere una commozione cerebrale, osservare i seguenti due eventi durante le gare o gli allenamenti dei giocatori:

1. un colpo molto forte alla testa o al corpo che risultano in movimenti rapidi della testa.
2. qualsiasi cambiamento del comportamento del giocatore, mentale o di funzionamento fisico (vedi segni e sintomi)

SEGNI E SINTOMI

Segni osservati dallo staff degli allenatori

- Appare intontito o stordito
- È confuso circa gli assegnamenti o le posizioni
- Dimentica i giochi
- È insicuro della gara, punteggio e avversari
- Si muove goffamente
- Risponde lentamente alle domande
- Perde conoscenza (anche se per breve tempo)
- Mostra comportamenti personalità cambiate
- Non ricorda gli eventi prima del colpo o della caduta
- Non ricorda gli eventi dopo il colpo o la caduta

Sintomi riportati dai giocatori

- Mal di testa o pressione nella testa
- Nausea o vomito
- Problemi di equilibrio o vertigini
- Immagini doppie o sfocate
- Sensibilità alla luce
- Sensibilità ai rumori
- Sensazione di pigrizia, annebbiamento, nebulosità o intontimento
- Problemi di concentrazione o memoria
- Confusione
- Non mi sento bene

Un atleta che mostra segni, sintomi o comportamenti consistenti con una commozione, sia mentre si riposa che durante uno sforzo, deve essere immediatamente fermato dall'allenamento o dalla gara e non deve ritornare a giocare fino a che sia stato visitato da un appropriato professionista della salute fisica. Lo sport ha timeout per infortuni e la sostituzione dei giocatori per consentire il check up del giocatore infortunato.

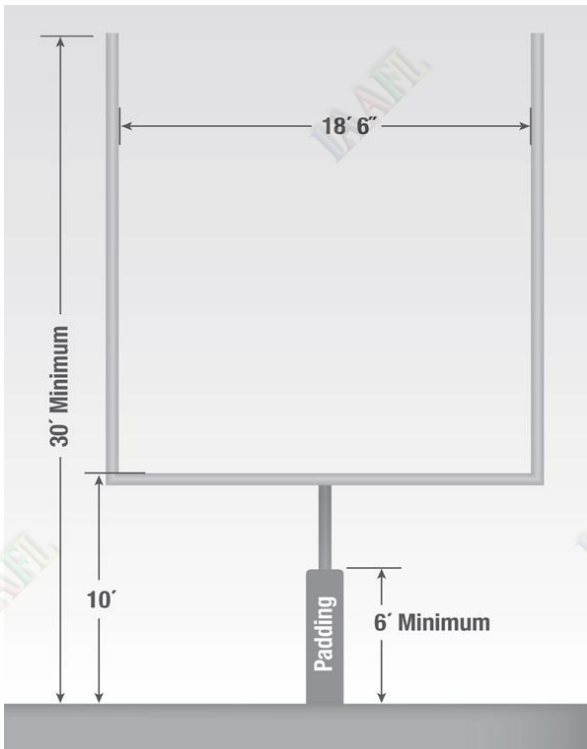
SE SI SOSPETTA UNA COMMOZIONE:

1. **Rimuovere il giocatore dalla gara.** Osservare i sintomi e i segni di commozione se il giocatore ha subito un colpo alla testa. Non consentite al giocatore di scuotere la testa. Ogni giocatore risponde alla commozione in modo diverso.
2. **Assicurarsi che il giocatore sia visitato da un professionista della salute fisica.** Non cercate di giudicare la severità di un infortunio da soli. Mandate immediatamente il giocatore dal personale medico, come un preparatore atletico certificato, il fisioterapista della squadra o personale professionale della salute fisica esperto in valutazione e gestione delle commozioni.
3. **Consentire al giocatore di tornare in gioco solo con il permesso del personale medico che ha esperienza nel valutare le commozioni.** Consentire al personale medico di contare sulle proprie conoscenze e protocolli nella valutare il tempo corretto per il rientro del giocatore in campo. Un ritorno in campo graduale deve avvenire in modo individuale, in modalità saggia passo dopo passo con un graduale incremento dello sforzo fisico e rischi di contatti. Seguire il protocollo che gestisce la supervisione delle commozioni cerebrali elaborato dalla appropriata commissione medica.
4. **Sviluppare un piano di gioco.** I giocatori non devono tornare a giocare fino a che sono autorizzati dall'appropriato team medico. Infatti, poiché la gestione delle commozioni continua a evolvere con gli sviluppi scientifici, la cura per la salute è diventata più conservativa e le tempistiche per ritornare a giocare si sono allungate. Gli allenatori devono avere un piano di gioco che gli consenta di tenere fuori il giocatori per almeno tutto il resto della giornata.

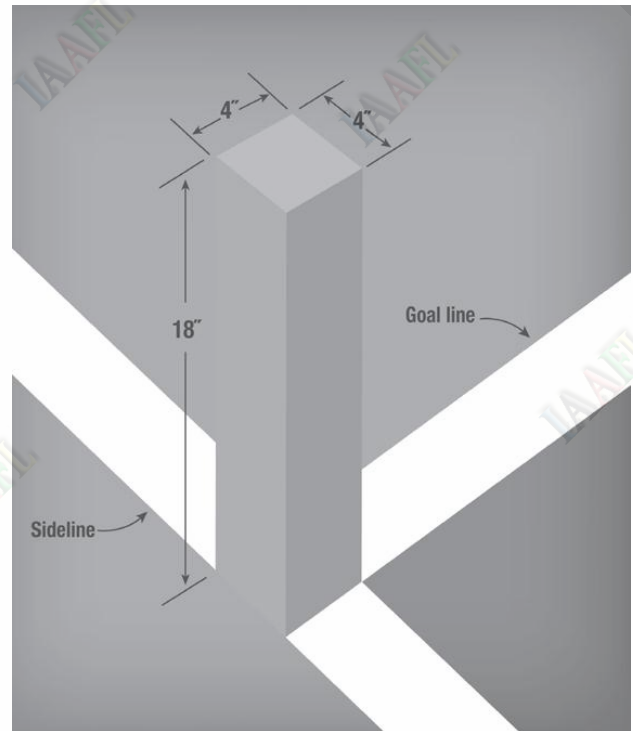
Per ulteriori dettagli fare riferimento al "NCAA Sports Medicine Handbook Guideline on Concussion" oppure on line sul sito www.NCAA.org/health-safety e www.CDC.gov/Concussion.

APPENDICE D

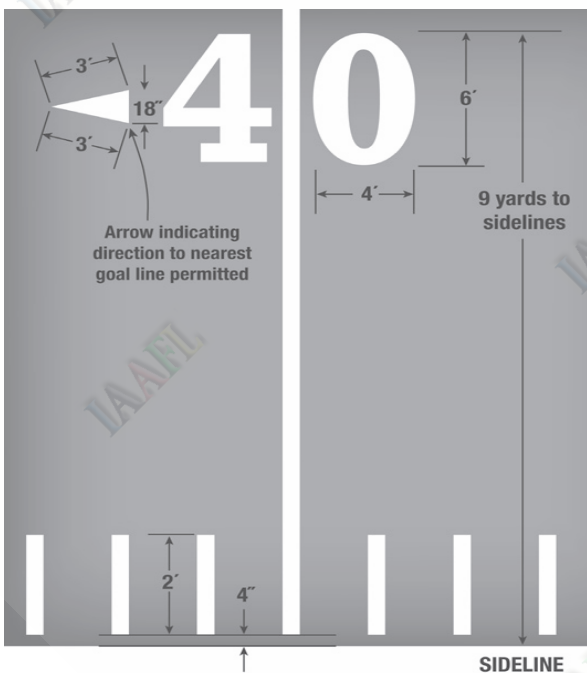
Diagrammi di gioco



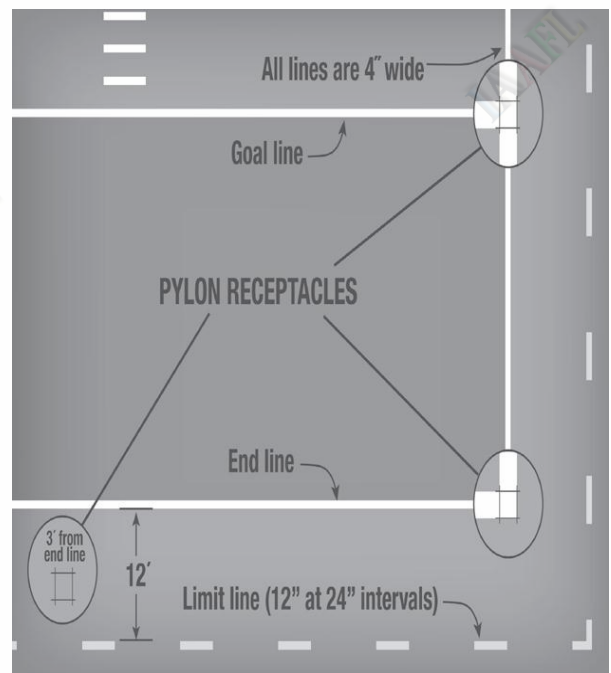
DETTAGLI DEL GOAL POST



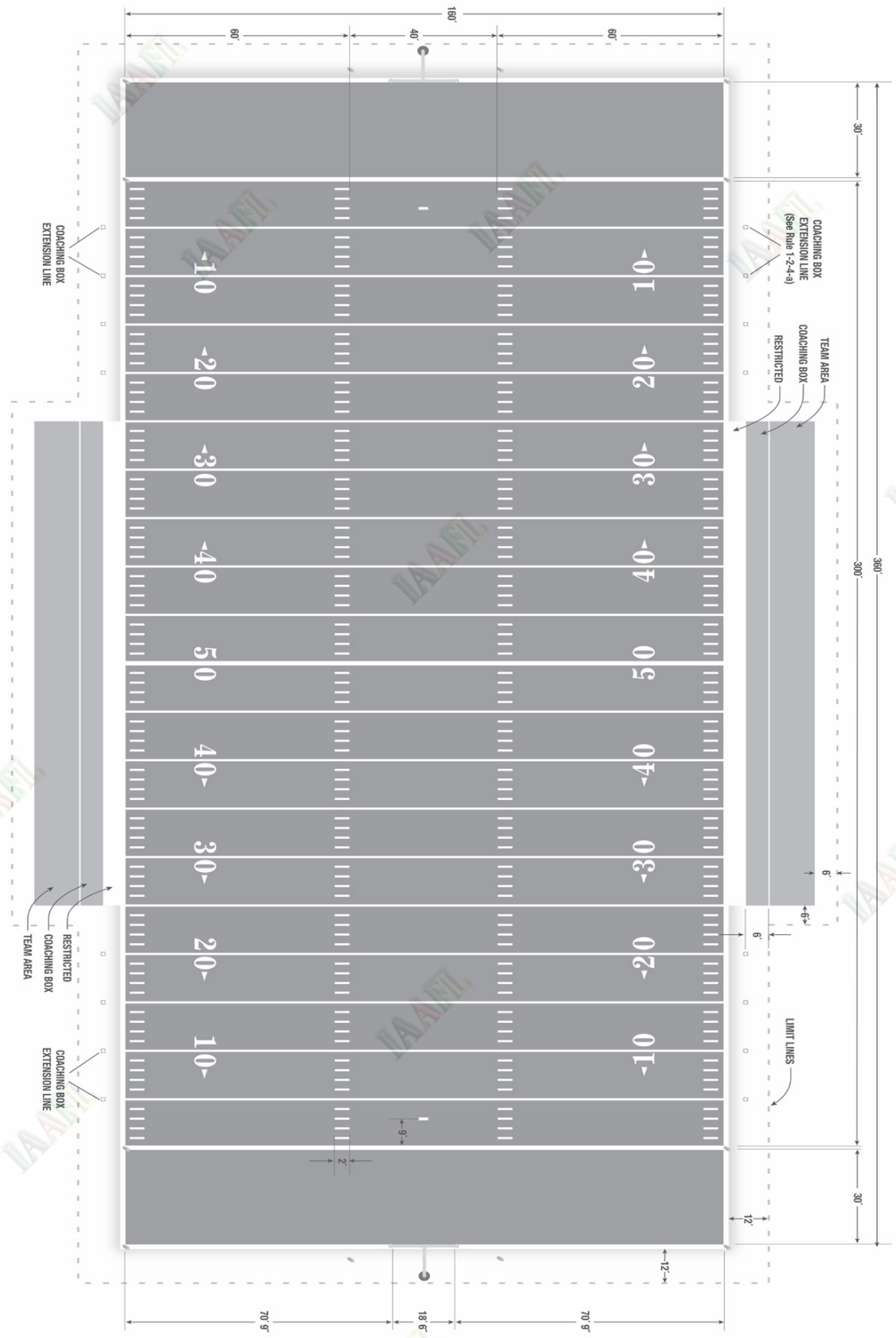
DETTAGLI DEL PILONCINO



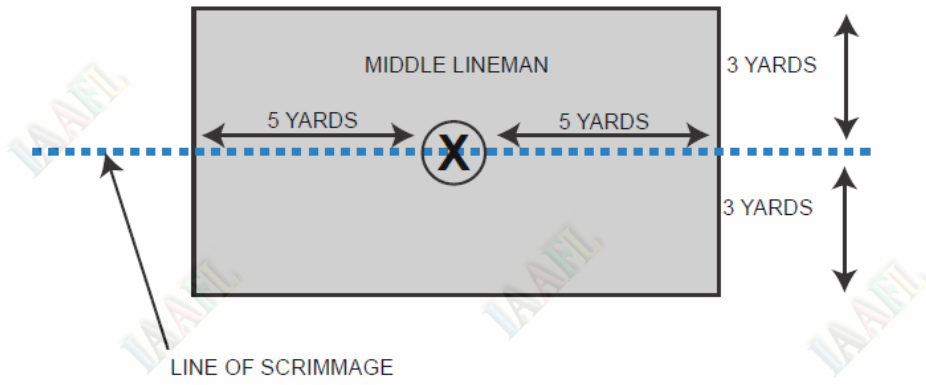
RACCOMANDAZIONE SULLA NUMERAZIONE DELLE YARD LINE



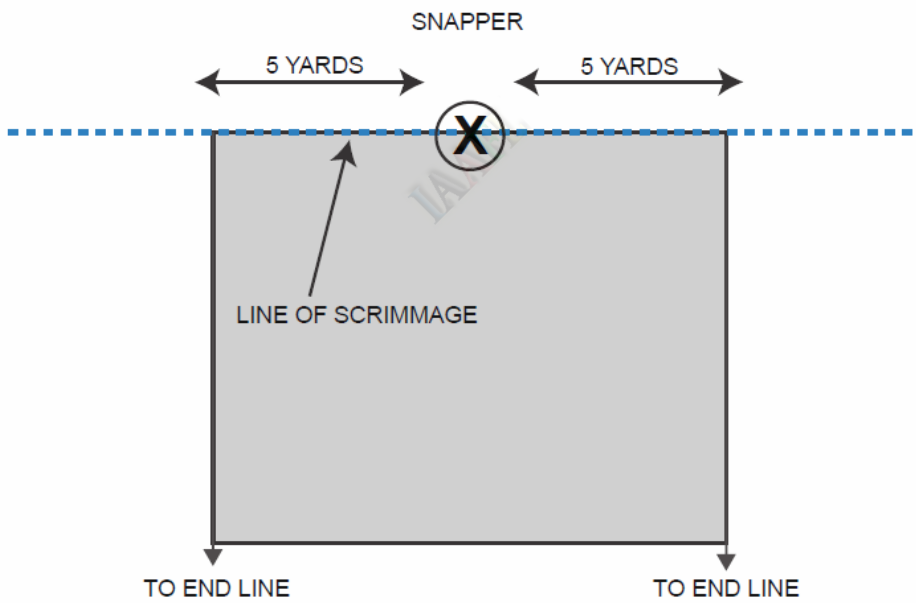
DETTAGLI DELLA END ZONE



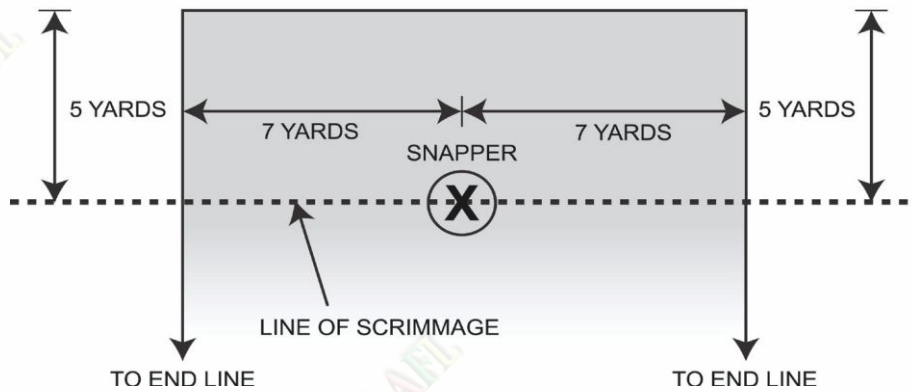
BLOCKING ZONE



TACKLE BOX



LOW-BLOCKING ZONE



APPENDICE E

Equipaggiamento: dettagli aggiuntivi

A. Dettagli riguardanti l'equipaggiamento illegale

1. Sostanze dure o non flessibili sono consentite, se coperte, solo per proteggere dagli infortuni.
2. Protezioni delle mani e delle braccia (che coprono ingessature o tutori) sono permesse solo per proteggere le fratture o le distorsioni.
3. Le protezioni delle cosce non possono essere fatte di sostanze dure, a meno che tutte le superfici siano coperte con materiale come imbottitura fatta con schiuma vinilica che sia spessa minimo $\frac{1}{4}$ di pollice (circa 6,5 millimetri NdT) sulla parte esterna e minimo $\frac{3}{8}$ di pollice (circa 1 cm NdT) nella superficie interna e la sovrapposizione dei bordi.
4. Le protezioni degli stinchi devono essere coperte da entrambi i lati e tutti i bordi con un imbottitura schiumosa di almeno $\frac{1}{2}$ pollice (circa un 1,3 cm NdT) o di materiale alternativo dello stesso spessore minimo e che abbia proprietà fisiche similari.
5. Paraginocchia terapeutici devono essere indossati sotto i pantaloni e devono essere interamente coperti dall'esposizione esterna.
6. Non ci possono essere protezioni metalliche o di altre sostanze dure addosso al giocatore o alla sua divisa.
7. I tacchetti delle scarpe (Regola 9-2-2-d) devono essere conformi alle seguenti caratteristiche:
 - a. non possono essere più lunghi di $\frac{1}{2}$ pollice (misurato dalla cima del tacchetto alla suola della scarpa). (Vedere a seguire l'eccezione per i tacchetti intercambiabili).
 - b. non possono essere fatti con qualsiasi materiale che tagli, abrasi o fratturi.
 - c. non possono avere una superficie abrasiva o i bordi taglienti.
 - d. omissis
 - e. i tacchetti non smontabili non possono essere fatti di materiale metallico
 - f. i tacchetti intercambiabili:
 1. devono avere un sistema di chiusura efficace
 2. non devono avere lati concavi
 3. se sono conici non devono terminare in modo piatto parallelo alla base o meno di $\frac{3}{7}$ di pollice in diametro o avere la parte finale arrotondata con un arco più grande di $\frac{7}{16}$ di pollice (circa 1,10 cm NdT)
 4. se oblungi non possono terminare in modo piatto non parallelo alla base o che misurino meno di $\frac{1}{4}$ di pollice per $\frac{3}{4}$ di pollice.
 5. se rotondi o a forma di anello devono avere angoli arrotondati e una parete al minimo larga $\frac{3}{16}$ di pollice.
 6. se ricoperti d'acciaio devono contenere una bassa percentuale di carbonio di 1006 materiale, rinforzato al .005-.008 profondi e di una durezza Rockwell approssimativamente C55.

Nota: la distanza nel paragrafo (a) per i tacchetti smontabili può superare il $\frac{1}{2}$ pollice se il tacchetto è attaccato a un supporto di $\frac{5}{32}$ di pollice (circa 0.40 cm NdT) o meno largo come la base del tacchetto e che si estende lungo la larghezza della scarpa entro $\frac{1}{4}$ di pollice o meno della parte più esterna del bordo della suola. Un tacchetto singolo non richiede un supporto che lo alzi per l'intera larghezza della suola. Il supporto dei tacchetti è limitato a $\frac{5}{32}$ di pollice o meno. I $\frac{5}{32}$ di pollice o meno sono misurati dalla parte più bassa del supporto alla suola della scarpa.

8. La maschera del casco deve essere costruita con materiale resistente con i bordi arrotondati coperti da materiale resiliente disegnato per prevenire scheggiature, sbavature o abrasività che possono ferire i giocatori.
9. I paraspalle non possono avere il bordo della spallina arrotondato con un raggio di più di una volta e mezza lo spessore del materiale usato.
10. Non può essere usato nessun equipaggiamento che possa danneggiare gli altri giocatori. Questo include arti artificiali:
 - a. ogni arto artificiale non deve fornire nessun vantaggio nella competizione;
 - b. se necessario l'arto artificiale deve essere ricoperto per assomigliare a un arto naturale.
11. Insegne, loghi, etichette:
 - a. Le divise e tutti gli altri indumenti che formano l'apparel (es. tute per il riscaldamento, calze, fasce, magliette, polsini, visiere, cappelli o guanti) possono avere solo un'etichetta unica del produttore o del distributore o il marchio (a prescindere dalla visibilità dell'etichetta o del marchio) che non ecceda un'area di $2\frac{1}{4}$ di pollice quadrato (es. rettangolare, quadrata, parallelogramma) incluso qualsiasi altro materiale aggiuntivo (es. patches) che circondino il normale marchio o etichetta.
 - b. Nessuna taglia, accessorio o altre etichette che non siano loghi possono essere poste sulla parte esterna della divisa.
 - c. Sono proibiti i loghi delle leghe professionistiche.

B. Nuovo equipaggiamento

Il Comitato delle Regole di Football NCAA è responsabile per la formulazione delle regole di gioco ufficiali di questo sport. Non è responsabile di testare o approvare l'equipaggiamento da usare nel football collegiale.

I produttori di equipaggiamento devono sviluppare l'equipaggiamento di gioco che soddisfi le specifiche stabilite dal comitato. L'NCCA suggerisce ai produttori di lavorare con le varie agenzie indipendenti per assicurarsi di produrre prodotti sicuri. Né l'NCAA né il Comitato certificano la sicurezza di qualsiasi equipaggiamento del football. Solo gli equipaggiamenti che soddisfano le dimensioni e le specifiche del manuale Regole e Interpretazioni NCAA possono essere usati nelle competizioni intercollegiali.

Mentre il Comitato non regola lo sviluppo di nuovi equipaggiamenti e non setta standard scientifici o tecnici per testare gli equipaggiamenti, su richiesta può fornire ai produttori le linee guida che riguardano i livelli di performance degli equipaggiamenti che considera consistenti con l'integrità del gioco. Il Comitato si riserva il diritto di intercedere per proteggere e mantenere l'integrità.

Il Comitato delle Regole del Football NCAA suggerisce ai produttori di pianificare i cambiamenti innovativi dell'equipaggiamento sottoponendo l'equipaggiamento al Comitato delle Regole del Football NCAA per una revisione prima di metterlo in produzione.

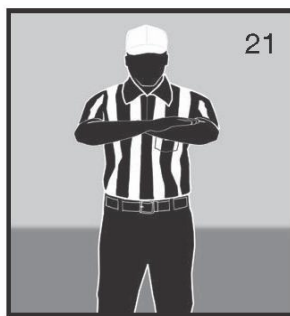


Official Football Signals

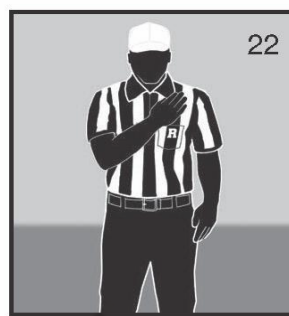
<p>1</p>	<p>2</p>	<p>3</p>	
<p>Ready for play *Untimed down</p>	<p>Start the clock</p>	<p>Stop the clock</p>	
<p>4</p>	<p>5</p>	<p>6</p>	<p>7</p>
<p>TV/radio timeout</p>	<p>Touchdown Field Goal</p>	<p>Safety</p>	<p>Dead-ball foul/ touchback (move side to side)</p>
<p>8</p>	<p>9</p>	<p>10</p>	
<p>First down</p>	<p>Loss of down</p>	<p>Incomplete pass/unsuccesful try or field goal/penalty declined/ coin toss option deferred</p>	
<p>11</p>	<p>12</p>	<p>13</p>	<p>14</p>
<p>Legal touching</p>	<p>Inadvertent whistle</p>	<p>Disregard flag</p>	<p>End of period</p>
<p>16</p>	<p>17</p>	<p>18</p>	<p>19</p>
<p>Illegal touching</p>	<p>Uncatchable pass</p>	<p>Offside B/Offside A or B on kickoff</p>	<p>False start/ Encroachment A Illegal formation</p>



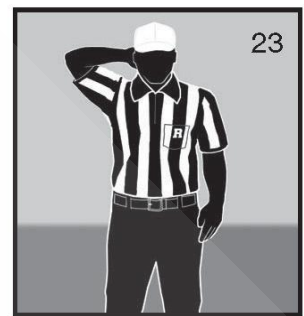
20
Illegal motion (1 hand)
Illegal shift (2 hands)



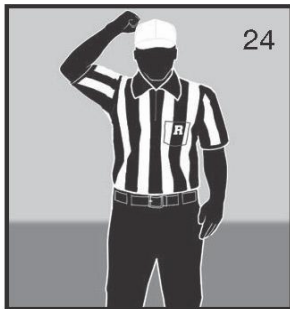
21
Delay of game



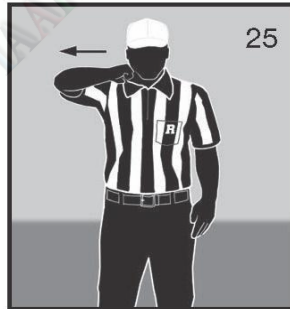
22
Substitution
infraction



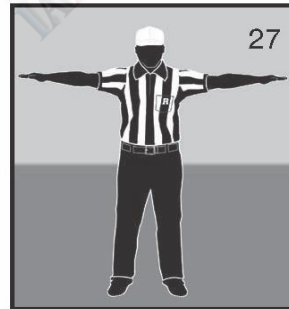
23
Equipment violation



24
Targeting



25
Horse-collar



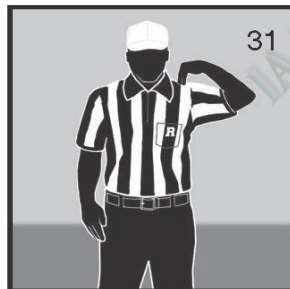
27
Unsportsmanlike
conduct



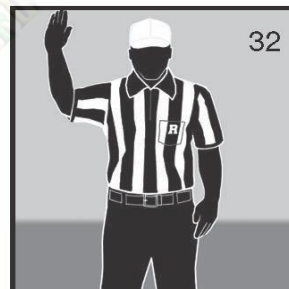
29
Sideline interference
Note: Face press box
when giving signal.



30
Running into or
roughing the kicker
or holder



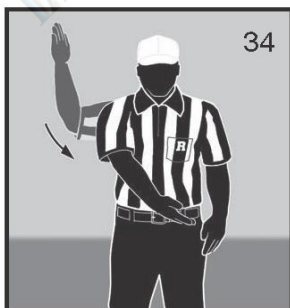
31
Illegal batting/kicking
(for illegal kicking, follow
with a point toward foot)



32
Illegal fair catch



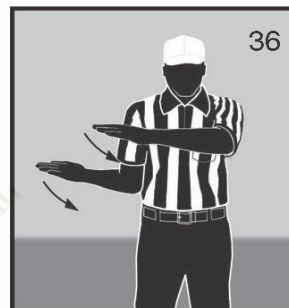
33
Pass interference
Kick-catching
interference



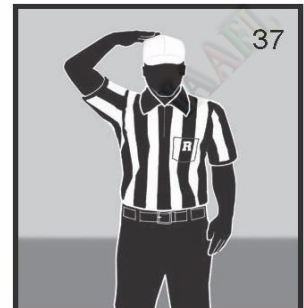
34
Roughing the passer



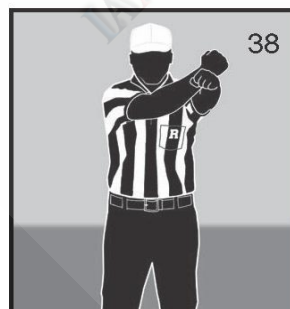
35
Illegal pass
Illegal forward handing
Note: Face press box
when giving signal.



36
Intentional grounding



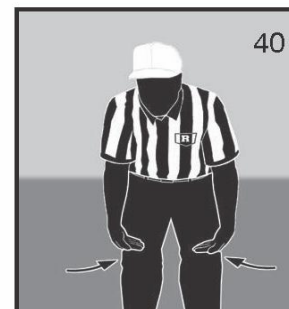
37
Ineligible downfield
on pass



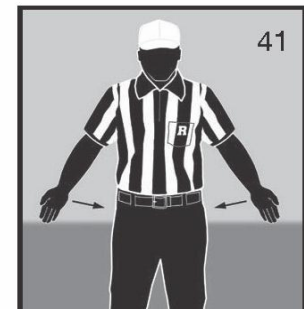
38
Personal foul



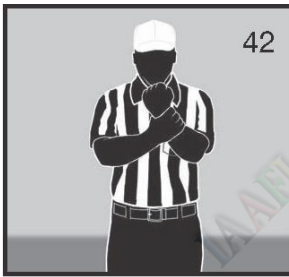
39
Clipping



40
Block below the waist
Illegal block

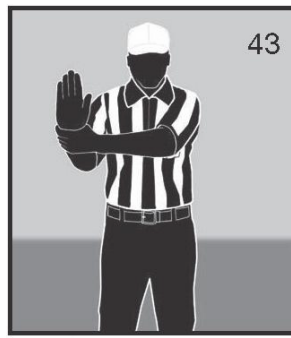


41
Chop block



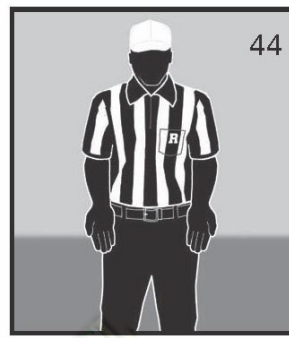
42

Holding
Obstructing
Illegal use of the
hands or arms



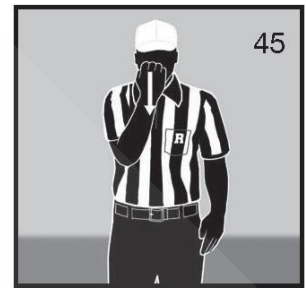
43

Illegal block
in the back



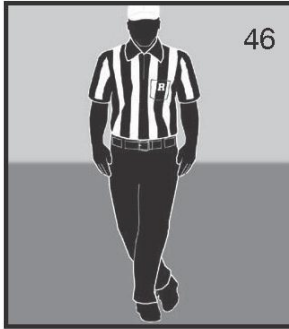
44

Helping the runner
Interlocked blocking



45

Grasping of
face mask or
helmet opening



46

Tripping



47

Disqualification

PARTE II

Interpretazioni

Un'interpretazione della regola, o Regola Approvata (D.A.), è una decisione ufficiale su una data esposizione dei fatti. Serve a illustrare lo spirito e l'applicazione della regola.

Ogni decisione approvata che è stata significativamente modificata è stata evidenziata in azzurro. Tutte le nuove regole approvate sono elencate all'inizio di questa sezione e sono evidenziate.

Roger Reddings

Tabella dei contenuti delle Regole Approvate

Indice delle nuove regole approvate

- ❖ Regola 1 Il gioco, il terreno di gioco, i giocatori e l'equipaggiamento
- ❖ Regola 2 Definizioni
- ❖ Regola 3 Quarti, fattori del tempo e sostituzioni
- ❖ Regola 4 Palla in gioco, palla morta, fuori campo
- ❖ Regola 5 Serie di down, linea da raggiungere
- ❖ Regola 6 Calci
- ❖ Regola 7 Snappare e lanciare la palla
- ❖ Regola 8 Segnature
- ❖ Regola 9 Condotta dei giocatori e degli altri soggetti alle regole
- ❖ Regola 10 Applicazione delle penalità

Indice delle nuove regole approvate

Nuove regole approvate

Regola 1

1-4-2-I

Regola 3

3-2-5-I

3-3-2-VI

3-3-5-VIII

3-3-5-IX

3-3-9-I

3-3-9-II

3-3-9-III

3-4-4-IV

3-4-4-V

3-5-2-VII

3-5-2-VIII

3-5-2-IX

3-5-3-V

Regola 5

5-2-7-V

Regola 6

6-1-2-VII

6-1-3-II

6-3-4-V

6-3-13-I

6-3-13-II

6-3-13-III

6-4-1-VI

6-4-1-X

6-4-1-XI

6-4-1-XII

6-4-1-XIII

6-5-2-III

Regola 7

7-3-2-IX

7-3-2-X

Regola 8

8-1-2-X

8-5-1-IX

8-5-1-X

8-6-1-III

Regola 9

9-1-3-I

9-1-4-I

9-1-4-III

9-1-4-IV

9-1-4-V

9-1-4-VI

9-1-6-I

9-1-6-II

9-1-6-III

9-1-6-IV

9-1-6-V

9-1-6-VI

9-1-6-VII

9-1-6-VIII

9-1-6-IX

9-1-17-I

9-2-1-IX

9-2-1-X

9-3-2-I

9-3-3-IX

Regola 10

10-2-3-VI

10-2-3-VII

REGOLA 1

Il gioco, campo, giocatori ed equipaggiamento

SEZIONE 3. La palla

Amministrazione e applicazione - ARTICOLO 2

D.A. 1-3-2

- I) Al quarto down, il kicker A1 entra in campo con una palla approvata e chiede al referee di sostituire la palla usata nel down precedente. **DECISIONE:** la sostituzione della palla non è consentita.

SEZIONE 4. Giocatori ed equipaggiamento di gioco

Numerazione di giocatori - ARTICOLO 2

D.A. 1-4-2

- I) Un giocatore della squadra A che ha iniziato la gara indossando la maglia numero 77 entra in campo indossando la maglia numero 88. **DECISIONE:** Il giocatore deve dichiarare il cambio di numero al referee che, senza fermare il cronometro di gara o il cronometro di gioco, userà il microfono per annunciare il cambio e l'arbitro sulla sideline informerà il capo allenatore della squadra avversaria. Se il numero 88 non dichiara il cambio al referee sarà penalizzato per comportamento antisportivo.

Specificazioni: equipaggiamento obbligatorio - ARTICOLO 4

D.A. 1-4-4

- I) Uno o più giocatori di una squadra che indossano dei collant (con staffe) che coprono le gambe. **DECISIONE:** legale. Tutti gli altri componenti di quella squadra devono indossare collant o calze alle ginocchia dello stesso colore. Tutti i componenti di una squadra devono indossare calze o coperture per le gambe che siano identici in colore e disegno. Tutti i componenti di una squadra possono indossare calze corte dello stesso colore e disegno.

Equipaggiamento illegale - ARTICOLO 7

D.A. 1-4-7

- I) A33 sta indossando una bandana sotto il casco, con una parte della stessa che fuoriesce dalla parte posteriore del casco. **DECISIONE:** illegale. La bandana deve essere indossata sotto il casco in modo tale che nessuna parte sia visibile con il casco indossato. La parte visibile della bandana è considerata come un'aggiunta all'uniforme. La squadra A è caricata di uno dei suoi tre timeout di quel tempo. Se non ha più timeout disponibili la penalità sarà di 5 yard dal punto successivo.
- II) Durante un timeout caricato alla squadra B, il giocatore B33 si toglie il casco mentre si trova in campo e sta indossando una bandana. **DECISIONE:** alla squadra B è caricato un altro timeout. Se i timeout sono finiti, la squadra B sarà penalizzata con 5 yard dal punto successivo (Regole 3-3-6 e 3-4-2-b-2).
- III) Entrambe le squadre entrano in campo prima dell'inizio della gara con magliette colorate. La squadra ospite non ha ricevuto l'approvazione scritta dalla squadra di casa di indossare una maglia di colore diverso dal bianco, oppure anche se ha ricevuto l'approvazione scritta, la conferenza della squadra di casa non ha certificato che le maglie sono di colori contrastanti. **DECISIONE:** fallo della squadra ospite per violazione alla regola del colore delle maglie. Verrà assegnata una penalità di 15 yard dal punto successivo dopo che la palla è morta alla

fine del kickoff di ogni tempo. Se il kickoff iniziale di uno dei due tempi termina con un touchdown, la penalità sarà applicata sulla try o sul kickoff successivo.

Applicazione delle regole sull'equipaggiamento obbligatorio e illegale – ARTICOLO 8

D.A. 1-4-8

- I) Dopo che la palla è dichiarata pronta al gioco, un arbitro scopre un giocatore che palesemente non sta usando il paradenti. **DECISIONE:** anche se lo snap o il free kick potrebbero essere imminenti, è caricato un timeout alla squadra di quel giocatore (Regola 3-3-6). Se i timeout sono finiti, sarà assegnata una penalità da cinque yard (Regola 3-4-2-b). Il cronometro partirà allo snap dopo la penalità da cinque yard a meno che si ravvisi la volontarietà di trarre un vantaggio dalla partenza del tempo allo snap (Regola 3-4-3). Il giocatore può restare in campo se si procura un paradenti legale e la gara non è ulteriormente ritardata da tale azione.
- II) Verso la fine del primo tempo, la squadra B ha usato i suoi tre timeout. Alla fine del gioco il Line Judge nota che B44, un giocatore che ha partecipato al gioco precedente, indossa una visiera del casco che è colorata o non trasparente. **DECISIONE:** violazione all'equipaggiamento. Poiché la squadra B non ha più timeout è caricata di un fallo a palla morta per Ritardo di gioco. 5 yard di penalità dal punto successivo. B44 non può rientrare in campo con quella visiera. (Regole 1-4-8, 3-4-2-b-2)

REGOLA 2

Definizioni

SEZIONE 4. Presa al volo, recuperata, possesso

Preso al volo, intercetto, recupero - ARTICOLO 3

D.A. 2-4-3

- I) B1 tenta di prendere al volo un punt (senza nessun segnale di fair catch) che attraversa la neutral zone, colpisce la sua spalla (un muff) e rimbalza in aria. La palla non tocca terra. Il giocatore A1, in volo, riceve la palla che è in volo e tocca, come prima cosa, il terreno fuori campo. **DECISIONE:** palla alla squadra B sul punto dove la palla ha attraversato la linea laterale. Primo e 10.
- II) Al terzo down, B1 blocca uno scrimmage kick della squadra A che va in aria e non attraversa la neutral zone. La palla non tocca terra. A1 salta e riceve la palla in volo e tocca, come prima cosa, il terreno fuori campo. **DECISIONE:** palla alla squadra B sul punto dove la palla ha attraversato la linea laterale. Primo e 10. (Regola 6-3-7)
- III) Il giocatore A3, in volo, riceve un lancio sulla linea delle 40 yard di A. Appena riceve la palla, entra in contatto con B1 e tocca terra fuori campo con la palla sulla linea delle 37 yard di A. **DECISIONE:** lancio incompleto (Regola 7-3-7-a)
- IV) Al secondo down, A1 commette fumble, la palla tocca terra e rimbalza alta in aria. B2 riceve la palla mentre salta e ritorna a terra fuori campo (a) in un punto più avanzato rispetto a quello del fumble o (b) dietro rispetto al punto del fumble. **DECISIONE:** (a) palla alla squadra A sul punto del fumble; (b) palla alla squadra A sul punto in cui la palla ha attraversato la linea laterale (Regola 4-2-4-e).

SEZIONE 12. Linee

Linee di goal - ARTICOLO 2

D.A. 2-12-2

- I) Uno scrimmage kick della squadra A non toccato, finisce a terra all'interno del campo di gioco e rompe il piano della linea di goal della squadra B. Mentre la palla è in aria sopra la end zone, A81, che si trova sulla linea della una yard o dentro la end zone, batte la palla all'interno del campo di gioco. **DECISIONE:** violazione per tocco illegale (Regola 6-3-11). La squadra B può accettare il risultato del gioco o snappare successivamente la palla sulla sua linea delle sue 20 yard. (Eccezione: Regola 8-4-2-b).

Restraining line - ARTICOLO 5

D.A. 2-12-5

- I) Un free kick rompe il piano della restraining line della squadra B. Mentre la palla è in aria, A1, che si trova dietro la restraining line della squadra B, tocca la palla. **DECISIONE:** tocco legale (Regola 6-1-3-b).

SEZIONE 16. Calci, calciare la palla

Place kick - ARTICOLO 4

D.A. 2-16-4

- I) Durante un free kick d'inizio gara, il kicker usa come tee la punta del piede di un compagno di squadra oppure fa una montagnetta di terra o fango. **DECISIONE:** calcio illegale. Fallo a palla morta. Penalità - cinque yard dal punto successivo.

SEZIONE 19. Lanci

Lancio in avanti e all'indietro - ARTICOLO 2

D.A. 2-19-2

- I) A1 intende effettuare un lancio in avanti, ma B1 batte la palla dalla sua mano prima che il braccio di A1 cominci a muoversi in avanti. **DECISIONE:** fumble (Regola 2-11-1).

SEZIONE 23. "Snappare" la palla

D.A. 2-23-1

- I) Quarto e goal sulle cinque yard della squadra B. Lo snap legale di A55 viene muffato da A12 e (a) qualsiasi giocatore della squadra A recupera e avanza la palla dentro l'end zone oppure (b) un giocatore della squadra B recupera e avanza la palla. **DECISIONE:** lo snap è un lancio all'indietro e può essere avanzato da qualsiasi giocatore. (a) touchdown. Poiché è un lancio all'indietro, non c'è alcuna restrizione per i giocatori della squadra A di recuperare e avanzare la palla; (b) la palla continua in gioco.

SEZIONE 30. Classificazione del gioco

Gioco di corsa - ARTICOLO 4

D.A. 2-30-4

- I) A21 prende al volo un lancio in avanti con le ginocchia a terra. Il lanciatore viene caricato durante il lancio. **DECISIONE:** la presa al volo di A21 dà inizio a un gioco di corsa, che termina immediatamente. Penalizzare 15 yard dal punto di fine corsa, primo down per la squadra A.
- II) Terzo e 10. A21 prende un lancio in avanti e commette fumble quando viene placcato, dopo avere guadagnato 10 yard. Il fumble viene recuperato da A24, che è a terra, cinque yard oltre il punto del fumble. Durante il lancio, il lanciatore viene caricato. **DECISIONE:** penalizzare 15 yard dal punto del recupero di A24 (fine dell'ultima corsa), primo down per la squadra A.

REGOLA 3

Periodi, fattori di tempo e sostituzioni

SEZIONE 1. Inizio di ogni periodo

Tempi supplementari - ARTICOLI 3

D.A. 3-1-3

- I) Tranne che durante una try, la squadra B segna un touchdown dopo avere intercettato un lancio in avanti o aver intercettato o recuperato un lancio all'indietro o un fumble, oppure ritornato un tentativo di field goal bloccato. **DECISIONE:** il periodo e la gara sono terminati e la squadra B risulta la vincitrice.
- II) Durante la prima serie di possessi di un periodo, la squadra B intercetta un lancio in avanti oppure intercetta o recupera un lancio all'indietro o un fumble, ma non effettua nessuna segnatura. **DECISIONE:** la serie di possessi della squadra A finisce e la squadra B inizia la sua serie. La squadra B diventa la squadra A quando il referee dichiara il pronti al gioco.
- III) Durante la prima serie di possessi il field goal della squadra A viene bloccato e non supera la neutral zone. La squadra A recupera la palla e la corre in touchdown. **DECISIONE:** sei punti per la squadra A. La squadra B inizia la sua serie di possessi dopo la trasformazione.
- IV) Il tentativo di field goal della squadra A è bloccato e non supera la neutral zone. A23 recupera la palla ed è placcato oltre la line to gain. **DECISIONE:** La squadra A mantiene la palla e può continuare con la sua serie di possessi. Primo e dieci.
- V) Durante un primo, secondo o terzo down, il tentativo di field goal da parte della squadra A è bloccato e non supera la neutral zone. A23 recupera la palla ed è placcato prima di raggiungere la line to gain. **DECISIONE:** palla alla squadra A per giocare il down successivo.
- VI) Durante la prima serie di possessi in un periodo la squadra B guadagna il possesso e poi lo riperde a favore della squadra A che (a) segna un touchdown; (b) non segna un touchdown. **DECISIONE:** (a) la segnatura è accordata. In entrambi i casi (a) e (b), il possesso della squadra A finisce e la squadra B inizierà la sua serie di possesso.
- VII) Durante la prima serie di possessi in un periodo la squadra A commette fumble che finisce nell'end zone della squadra B, durante un secondo down della serie. La squadra B recupera la palla e la fa morire nella sua end zone **DECISIONE:** la serie di possessi della squadra A è finita e la squadra B inizia la sua serie di possessi.
- VIII) Durante la prima serie di possessi in un periodo B10 intercetta un lancio in avanti sulle sue 6 yard e finisce per cadere nella sua end zone. **DECISIONE:** safety, due punti per la squadra A. La serie di possessi della squadra A è finita. La squadra B metterà in gioco la palla per un primo e dieci sulle 25 yard dalla medesima parte del campo.
- IX) Il tentativo di field goal della squadra A non è toccato e finisce oltre la neutral zone fino a che B17 commette un muff sulle sue cinque yard. A75 recupera la palla sulle 3 yard. **DECISIONE:** la serie dei possessi della squadra A continua, con un primo e goal dalle 3 yard.
- X) Nella prima serie dei possessi la squadra A segna un touchdown. Durante la trasformazione la squadra B intercetta un lancio e lo riporta per un touchdown da due punti. **DECISIONE:** la serie dei possessi della squadra A è finita. La squadra B metterà in gioco la palla dalle 25 yard con il punteggio nei supplementari di 6 a 2 per la squadra A.
- XI) Dopo la fine della serie di possessi della squadra A, la squadra B commette un fallo a palla morta. **DECISIONE:** la squadra B inizia la sua serie di possessi dalle 40 yard, primo e dieci.
- XII) Durante la prima serie di possessi in un periodo A12 effettua un lancio in avanti e la squadra A viene flaggata per un illegal shift. B25 intercetta il lancio e B38 commette un clipping prima

che B25 superi la goal line della squadra A. **DECISIONE:** la segnatura non è accordata. I due falli si annullano e il gioco non è ripetuto. Il possesso della squadra A è terminato e la squadra B inizia la sua serie di possessori dalle 25 yard. La penalità non viene riportata.

- XIII) Durante la seconda serie di possessori in un periodo, B25 intercetta un lancio e riporta la palla oltre la linea di goal della squadra A. Durante la corsa B79 commette un clipping al centro del campo. **DECISIONE:** non c'è touchdown. La partita è terminata oppure la squadra B giocherà un primo e dieci dalle 25 yard. La penalità non viene riportata.
- XIV) Durante una prima serie di possessori B37 intercetta un lancio in avanti ed ha tutto il campo libero davanti quando fa un gesto osceno in direzione di un avversario che gli si sta avvicinando. **DECISIONE:** la segnatura è cancellata e la penalità riportata. La squadra B inizierà la sua serie di possessori dalle 40 yard con un primo e dieci. (Regola 3-1-3, 3-1-3-g-1 e 2)

SEZIONE 2. Tempi di gioco e intervalli

Estensione dei periodi - ARTICOLO 3

D.A. 3-2-3

- I) Durante l'estensione di un periodo, dopo che la palla è pronta al gioco e prima dello snap, la squadra A commette un fallo. **DECISIONE:** fallo a palla morta. La squadra A è penalizzata per il fallo e può giocare il down.
- II) Il tempo scade durante un free kick della squadra A. A1 ha commesso fuorigioco sul calcio. **DECISIONE:** penalità - 5 yard dal punto precedente, il punto di fine corsa della squadra B o il punto del touchback, e il periodo è esteso. Ripetere il free kick oppure alla squadra B è garantito un primo down a tempo scaduto.
- III) Il tempo scade durante un tentativo di field goal della squadra A. La squadra B era in fuorigioco o ha commesso un altro fallo a meno di 3 yard oltre la neutral zone durante il calcio. **DECISIONE:** penalità - 5, 10 o 15 yard dal punto precedente, il periodo viene esteso (10-2-2-d-4-a, 10-2-3).
- IV) Un giocatore della squadra A interferisce con l'opportunità di prendere un calcio al volo (non una trasformazione) durante un down in cui scade il tempo. **DECISIONE:** penalità - 15 yard dal punto del fallo, il periodo viene esteso.
- V) La squadra A segna un touchdown durante un down in cui scade il tempo. Dopo il touchdown, ma prima della trasformazione, una delle due squadre commette fallo. **DECISIONE:** il periodo è esteso soltanto per la trasformazione. La penalità può essere applicata sulla trasformazione o al successivo kickoff, che è al periodo successivo.
- VI) La squadra A segna un touchdown durante un down in cui scade il tempo. Durante la trasformazione riuscita da parte della squadra A, la squadra B commette fallo. **DECISIONE:** il periodo non è esteso per il kickoff. La squadra A può accettare la penalità e rigiocare la trasformazione oppure declinarla e accettare la segnatura. I falli personali possono essere applicati al successivo kickoff o al punto successivo nei tempi supplementari.
- VII) La squadra A segna un touchdown durante un down in cui scade il tempo. Al termine della trasformazione, una delle due squadre commette un fallo a palla morta. **DECISIONE:** la trasformazione può essere ripetuta a seguito di una penalità accettata per un fallo a palla viva avvenuto durante la trasformazione stessa; la penalità per il fallo a palla morta sarà quindi applicata sulla ripetizione della trasformazione. Il periodo non è esteso per applicare il fallo a palla morta. Se accettata, la penalità deve essere applicata al kickoff che dà inizio al successivo periodo oppure al punto successivo nei tempi supplementari.
- VIII) Il primo tempo finisce quando A12 effettua un lancio mentre si trova oltre la neutral zone che viene completato da A88 nell'end zone della squadra B. **DECISIONE:** La squadra B accetta la

penalità per annullare la segnatura, ma il tempo non è esteso perché la penalità prevede la perdita del down. Il primo tempo è terminato.

Tempo minimo per un gioco dopo aver fatto spike della palla

D.A. 3-2-5

1. Alla fine di un quarto la squadra A, che non ha più timeout, ottiene un primo down. Il tempo si ferma e mancano 0:03 secondi. La squadra A intende fare lo spike della palla e tentare un altro gioco. Il referee fischia e fa il segnale che fa partire il tempo. Il quarterback prende la palla e la alza sopra la testa prima di lanciarla direttamente a terra. Il cronometro di gara segna 0:00. **DECISIONE:** il tempo nel quarto è finito. Nonostante mancassero 3 secondi sul cronometro di gara quando il referee ha dato il segnale di pronti al gioco, non c'era tempo a sufficienza per un altro gioco **OLTRE** lo spike della palla. La squadra in attacco deve eseguire lo spike nel tempo necessario.

SEZIONE 3. Timeout: partenza e stop del cronometro

Timeout - ARTICOLO 1

D.A. 3-3-1

- I) In un terzo e 2½, A45 commette fumble con una palla viva dopo avere guadagnato tre yard. Gli arbitri non possono determinare chi ha recuperato il fumble, così il line judge fa il segnale di fermare il cronometro, mentre si cerca di localizzare la palla. A45 viene trovato in possesso della palla e (a) non ha raggiunto la line to gain o (b) l'ha raggiunta. **DECISIONE:** (a) il cronometro dei 40 secondi parte quando viene fatto il segnale di palla morta. (b) il cronometro ripartirà al segnale del referee quando la palla è pronta al gioco.
- II) In un secondo e 14, A45 guadagna sei yard e viene placcato con la palla in suo possesso. Il linesman, confondendo il palo arretrato della catena con quello avanzato, erroneamente segnala di fermare il cronometro. **DECISIONE:** appena un arbitro si accorge dell'errore, deve essere dato il segnale per fare ripartire il cronometro.
- III) La squadra A commette fumble oppure la palla è libera dopo un lancio all'indietro. Molti giocatori si tuffano sulla palla, creando una mischia (*pile*). **DECISIONE:** gli arbitri in copertura devono fermare il cronometro e far partire il cronometro dei 40 secondi. Una volta avuta la certezza di chi ha recuperato la palla, il referee indicherà la direzione di chi ha il possesso e farà partire il cronometro di gara (a) immediatamente se la squadra A ha recuperato la palla prima della linea da raggiungere (no primo down) oppure (b) allo snap se recuperata dalla squadra B.
- IV) Un laccio delle scarpe, un laccio delle protezioni, una maglietta, un numero o un elemento dell'attrezzatura si rompe o si scioglie. **DECISIONE:** non viene accordato nessun timeout discrezionale da parte del referee per consentire la riparazione o di allacciarsi ciò che si è sciolto.

Quando parte e quando si ferma il cronometro - ARTICOLO 2

D.A. 3-3-2

- I) Quarto e sei. In un gioco di corsa, che termina in campo, la squadra A guadagna (a) otto yard oppure (b) cinque yard. B1 è in offside durante il gioco. **DECISIONE:** (a) palla alla squadra A, primo e 10. Il cronometro parte al segnale del referee; (b) palla alla squadra A, quarto e 1. Il tempo parte al segnale del referee. (Regola 3-3-2-e-1 & 3-3-2-e-4)
- II) Quarto e quattro. In un gioco di corsa, che termina in campo, la squadra A guadagna (a) sei yard oppure (b) tre yard. B1 è in offside durante il gioco. **DECISIONE:** (a) palla alla squadra A, primo e 10. Il cronometro parte al segnale del referee; (b) palla alla squadra A, primo e 10 dopo avere accettato la penalità. Il tempo parte al segnale del referee.

- III) Terzo e quattro. Un lancio della squadra A viene intercettato da B1, che è placcato in campo. B2 era in offside durante il gioco. **DECISIONE:** palla alla squadra A, primo e 10. Il tempo parte al segnale del referee. Anche se il tempo è stato fermato per assegnare un primo down alla squadra B questa non sarà la squadra che metterà in gioco successivamente la palla.
- IV) Verso la fine del secondo o del quarto quarto il portatore di palla A37 va fuori campo. Quando il cronometro di gara viene fermato esso riporta (a) 2:00; (b) 1:59. **DECISIONE:** (a) il cronometro di gara parte al segnale del referee. (b) Il cronometro di gara parte allo snap.
- V) Verso la fine del secondo o del quarto quarto, la squadra A ha un secondo e otto. B44 intercetta un lancio legale in avanti e porta la palla fuori dal campo. B79 è nella neutral zone al momento dello snap. Quando il tempo viene fermato si legge (a) 2:00, (b) 1:59. **DECISIONE:** la squadra A accetta la penalità e mantiene il possesso della palla. In entrambi i casi (a) e (b) il tempo partirà al segnale del referee, poiché non è la squadra B quella che mette in gioco la palla con uno snap.
- VI) Quarto e otto dalle 12 di A, verso la fine del quarto quarto. Il punt viene bloccato e la palla non supera la neutral zone. Sulle 10 di A, il back A22 recupera la palla ed effettua un lancio in avanti per l'eleggibile A88 che viene placcato sulle 3 di B. Il cronometro di gara segna 0:03. **DECISIONE:** palla alla squadra A sulle 3 di B, primo e goal. Il cronometro di gioco parte allo snap perché c'è stato un gioco con un calcio legale. (Regole 3-3-2-d-8, 3-3-2-e-1, 3-3-2-f)

Timeout di squadra - ARTICOLO 4

D.A. 3-3-4

- I) Prima dello snap, il sostituto legale di una delle due squadre correndo dalla panchina richiede un timeout prima di essere stato all'interno del segno delle 9 yard. Dopo essere entrato all'interno del segno delle 9 yard fa un'altra richiesta di timeout. **DECISIONE:** la prima richiesta di timeout non viene accordata, la seconda richiesta viene accordata (Regola 7-1-3-b).

Timeout per infortunio - ARTICOLO 5

D.A. 3-3-5

- I) Al termine di un gioco, con il cronometro che sta correndo, il referee nota che A22 sta sanguinando. **DECISIONE:** il referee fermerà il cronometro e dichiarerà un timeout per infortunio. A22 lascerà il terreno di gioco o l'end zone per essere medicato dall'appropriato personale medico. A meno che ci sia un infortunio anche di un giocatore della squadra B, l'orologio di gioco verrà settato a 25 secondi e parte al segnale di pronti al gioco (Regola 3-2-4-c-4).
- II) Dopo essere stato medicato per una ferita sanguinante o gocciolante, A22 (D.A. 3-3-5-I) tenta di entrare in campo prima dello snap successivo. **DECISIONE:** A22 deve restare fuori dal campo per un gioco. In ogni caso, egli può tornare in campo solo dopo l'approvazione del personale medico certificato.
- III) La maglia di B52 ha delle macchie di sangue. **DECISIONE:** a meno che l'arbitro decida che la maglia sia satura di sangue, B52 può restare in campo. (Nota: satura è definita come impregnata di umidità o inzuppata. Se il sangue si è diffuso attraverso un indumento dalla pelle oppure può essere trasmesso a un altro giocatore o a un arbitro, l'indumento è saturo).
- IV) Un arbitro si accorge che del sangue ha bagnato la maglia di B10. **DECISIONE:** B10 deve lasciare il gioco fino a che il personale medico ha stabilito se la maglia deve essere sostituita.
- V) B10 placca A12. Un arbitro si accorge che la maglia di B10 è bagnata dal sangue di una ferita sul braccio di A12. **DECISIONE:** entrambi i giocatori devono lasciare il campo: A12 per farsi medicare la ferita aperta, B10 perché il personale medico stabilisca se la maglia debba essere cambiata.

- VI) Durante un intervallo a palla morta, A85 si accorge di avere una ferita sanguinante. Volontariamente esce dal campo e viene sostituito da A88. **DECISIONE:** questa è una sostituzione legale e non c'è un cambiamento nel cronometraggio. A85 può ritornare in campo dopo che la ferita è stata medicata, ma deve sottostare alla regola sulle sostituzioni.
- VII) In un secondo down il portatore di palla della squadra A è placcato all'interno del campo. Il tempo è quindi fermato per un infortunio di un giocatore della squadra B. (a) Non ci sono altri giocatori infortunati durante il gioco. (b) C'è anche un infortunio di un giocatore della squadra A. (c) Il referee accorda un timeout per i media. **DECISIONE:** Nei casi (a) (b) e (c) il Referee prima della ripresa del gioco segnalerà che il cronometro di gioco va settato a 40 secondi. Sia il cronometro di gioco che il cronometro di gara partiranno al segnale di pronti al gioco.
- VIII) Verso la fine di un tempo il portatore di palla A35 viene placcato. B79 finisce a terra per un infortunio e gli arbitri fermano il tempo che segna (a) 12 secondi; (b) otto secondi. **DECISIONE:** la squadra A ha l'opzione dei 10 secondi di runoff. Se non vengono presi i 10 secondi il cronometro di gara parte allo snap. Se la squadra A accetta l'opzione, (a) il cronometro verrà posizionato a 2 secondi ed il tempo partirà al segnale di ready for play; (b) il tempo è scaduto.
- IX) Verso la fine di un tempo il portatore di palla A35 viene placcato dopo aver guadagnato un primo down. B79 finisce a terra per un infortunio. **DECISIONE:** Non c'è l'opzione per i 10 secondi di runoff perché il cronometro si è fermato per il primo down e per l'infortunio. Il cronometro di gara partirà al segnale del referee.

Perdita del casco - Timeout - ARTICOLO 9

D.A. 3-3-9

- I) Dopo che la palla è morta, A55 blocca B33 all'altezza della sua cintura, buttandolo a terra. Non appena B33 colpisce il terreno perde il casco. **DECISIONE:** fallo a palla morta di A55, 15 yard di penalità dal punto successivo. B33 non può giocare il down successivo poiché ha perso il casco durante il gioco e questo non è stato provocato da un fallo sul casco. **B33 può giocare il down successivo se la sua squadra ha ancora un timeout e lo chiama.**
- II) Alla fine del quarto quarto il portatore di palla A22 viene legalmente placcato e perde completamente il suo casco subito dopo che la sua schiena tocca terra. Il cronometro di gara segna 0:00. **DECISIONE:** A22 non può giocare il down successivo, che sarà il primo down del secondo tempo. Il casco di A22 è stato perso durante un gioco e non come conseguenza di un fallo della squadra B. **Comunque A22 può giocare il down successivo se la squadra B CHIAMA UN TIMEOUT**
- III) Durante un down A22 perde completamente il casco (non c'è stato un fallo che coinvolga il suo casco da parte della squadra B) e B77 va a terra per un infortunio. Il portatore di palla è placcato in campo. Quando il tempo viene fermato il cronometro di gara segna 0:58 nel quarto quarto. **DECISIONE:** a meno che la squadra A non chiami un timeout A22 non può giocare il down successivo. Il cronometro di gioco è settato a 40 secondi, per l'infortunio del difensore, invece che a 25 per il fatto che un giocatore dell'attacco ha perso il casco. Non c'è l'opzione dei 10 secondi da sottrarre perché il tempo è stato fermato sia per il casco perso che per l'infortunio, e questo è relativo a due giocatori avversari.
- IV) Durante il down A22 perde il casco (non per un fallo della difesa) e A45 va a terra per un infortunio. Il portatore di palla viene placcato in campo. Quando il tempo viene fermato riporta 0:58 nel quarto quarto. **DECISIONE:** poiché l'infortunio ed il casco perso sono relativi a due giocatori della stessa squadra, c'è l'opzione dei 10 secondi. La squadra A può lasciare A22 in campo ed evitare i 10 secondi di runoff chiamando un unico timeout.

SEZIONE 4. Ritardi

Ritardo illegale di gioco - ARTICOLO 2

D.A. 3-4-2

- I) Dopo un qualsiasi timeout, una delle squadre non è pronta al gioco. **DECISIONE:** ritardo illegale. Penalità - 5 yard dal punto successivo.
- II) In un gioco di corsa verso la fine del tempo, un portatore di palla della squadra A viene placcato all'interno del campo. I giocatori della squadra B deliberatamente rallentano la procedura di togliersi dal mucchio in un ovvio tentativo di far consumare il tempo ed evitare che gli arbitri possano chiamare la palla pronta al gioco. **DECISIONE:** fallo di ritardo di gioco per la squadra B. Penalità di 5 yard dal punto successivo. Il cronometro di gara partirà allo snap (Regola 3-4-3).

Tattiche scorrette nell'uso del tempo - ARTICOLO 3

D.A. 3-4-3

- I) Nel tentativo di perdere tempo nel quarto quarto, la squadra A "si ferma" e fa scadere il conteggio del cronometro di gioco. **DECISIONE:** fallo per ritardo di gioco. Penalità - 5 yard dal punto successivo. Il tempo partirà allo snap.
- II) Con due minuti da giocare in uno dei due tempi e con la sua squadra senza più timeout, B77 attraversa la neutral zone e tocca un giocatore avversario nel tentativo di conservare del tempo. **DECISIONE:** fallo a palla morta. Penalità - 5 yard dal punto successivo. Il tempo partirà al segnale di pronti al gioco. A sua discrezione il referee può decidere di far partire il cronometro di gioco da 40 secondi. *Nota: se c'è meno di un minuto da giocare, questo fallo rientra nella regola della "sottrazione dei 10 secondi" (Regola 3-4-4)*
- III) Un portatore di palla, verso la fine del secondo quarto, effettua un lancio all'indietro fuori campo da dietro o oltre la neutral zone, per conservare del tempo. **DECISIONE:** penalità - 5 yard dal punto del fallo e perdita del down. Il tempo partirà al segnale di pronti al gioco. *Nota: se c'è meno di un minuto da giocare, questo fallo rientra nella regola della "sottrazione dei 10 secondi" (Regola 3-4-4)*
- IV) Un portatore di palla effettua un lancio in avanti quando è oltre la neutral zone, per conservare del tempo. **DECISIONE:** penalità - 5 yard dal punto del fallo e perdita del down. Il tempo partirà al segnale di pronti al gioco (Regola 7-3-2 Penalità). *Nota: se c'è meno di un minuto da giocare, questo fallo rientra nella regola della "sottrazione dei 10 secondi" (Regola 3-4-4)*
- V) Alla fine del quarto quarto la squadra A che insegue di 4 punti sta giocando per una potenziale segnatura. Dopo un gioco di corsa nel quale un portatore di palla viene placcato in campo, i giocatori della squadra B stanno deliberatamente e chiaramente rallentando l'azione impedendogli di rimettersi in piedi, oppure stanno impiegando altre tattiche per impedire che gli arbitri diano il segnale di pronti al gioco. **DECISIONE:** fallo a palla morta contro la squadra B, ritardo di gioco. Quando la palla è pronta al gioco il referee farà partire il cronometro dei 25 secondi mentre il cronometro di gara partirà allo snap.

Sottrazione di 10 secondi dal cronometro di gara - ARTICOLO 4

D.A. 3-4-4

- I) Secondo e 10 dalle 30 di B. Il cronometro di gioco sta correndo nel secondo tempo. La squadra A insegue di due punti e non ha più timeout. Dopo che la palla è pronta al gioco il lineman A66 commette una falsa partenza, e quando gli arbitri fermano il tempo mancano (a) 13 secondi; (b) 8 secondi. La squadra B accetta la penalità e la sottrazione del tempo. **DECISIONE:** (a) 5 yard di penalità e 10 secondi sottratti dal cronometro di gara, che viene settato a 3 secondi. Secondo e 15 sulle 35 di B. Il tempo parte al segnale del referee. (b) la partita è finita. La squadra B ha vinto.

- II) Secondo e 10 sulle 30 di B. Il cronometro di gioco sta correndo nel secondo tempo. La squadra A insegue di due punti e non ha più timeout. Allo snap la squadra A ha cinque uomini nel backfield. A22 porta la palla per un guadagno di tre yard fino alle 27 di B. Quando la palla viene dichiarata morta il cronometro di gara riporta (a) 13 secondi; (b) 8 secondi. **DECISIONE:** (a) e (b) 5 yard di penalità per formazione illegale. Secondo e 15 sulle 35 di B. Poiché la formazione illegale non fa fermare il tempo, non si applica la sottrazione dei 10 secondi. Dopo che la penalità viene amministrata il cronometro di gara parte al segnale del referee.
- III) La squadra A conduce per 24-21 con meno di un minuto da giocare e il cronometro di gara sta correndo. Con la palla pronta al gioco per un terzo e sette sulle 35 di B, il tackle B55 salta e attraversa la neutral zone e contatta A77. Gli arbitri fermano il gioco con il cronometro di gara che indica 0:38 da giocare. La squadra B non ha più timeout. **DECISIONE:** offside contro la squadra B. 5 yard di penalità e 10 secondi sottratti dal cronometro di gara. Il cronometro di gara viene settato a 0:28. Terzo e due sulle 30 di B. Il tempo parte al segnale del referee.
- IV) Quarto quarto con il tempo che corre. Secondo e cinque sulle 20 di B. Il tackle B77 è nella neutral zone al momento dello snap, ma non contatta nessun avversario. Il QB A12 esegue un roll out per effettuare il lancio, corre fino alle 17 di B ed effettua un lancio in avanti, che finisce incompleto. Il cronometro di gara riporta 0:15. **DECISIONE:** lancio illegale della squadra A e offside della squadra B. I falli si annullano. Non c'è la sottrazione dei 10 secondi. Secondo e 5 dalle 20 di B. Il cronometro di gara resta a 15 secondi e riparte allo snap.
- V) Quarto quarto con il cronometro di gara che corre e la squadra A che è indietro nel punteggio. Secondo e 10 dalle 30 di B. La guardia A66 è in stance a tre punti, sbaglia il conteggio dello snap e si lancia in avanti, commettendo falsa partenza. B77 a questo punto commette un fallo personale o un comportamento antisportivo a palla morta. Il cronometro di gara viene fermato con 8 secondi da giocare. **DECISIONE:** la partita è finita perché la squadra B accetta la sottrazione dei 10 secondi associata con la falsa partenza. Per cui la penalità per il fallo a palla morta di B77 non viene applicata.
- NOTA: se questa azione avviene alla fine del primo tempo la penalità per il fallo di B77 potrebbe essere riportata nel secondo tempo. Poiché c'è la sottrazione dei 10 secondi, per interpretazione, il fallo a palla morta avviene effettivamente dopo che il tempo è terminato e quindi la penalità può essere riportata nel secondo tempo.

SEZIONE 5. Sostituzioni

Sostituzioni legali - ARTICOLO 2

D.A. 3-5-2

- I) Un giocatore, il dodicesimo in quel momento in campo, si sta chiaramente allontanando ma non ha ancora raggiunto la linea laterale quando la palla viene messa in gioco, egli non interferisce col gioco o con i giocatori. **DECISIONE:** penalità - 5 yard dal punto precedente.
- II) Dopo un cambio di possesso di squadra o un qualsiasi timeout, la palla viene dichiarata pronta al gioco. Quando la squadra A ha sistemato la sua formazione offensiva, la squadra B deve sistemare con sollecitudine i suoi giocatori. Alla squadra B viene garantito il tempo per completare le sostituzioni. **DECISIONE:** una delle due squadre è soggetta a un fallo di ritardo di gioco, la squadra B per non avere completato le sue sostituzioni con sollecitudine (Regola 3-4-2-b-3) oppure la squadra A per avere lasciato scadere i 25 secondi. Penalità - 5 yard dal punto successivo.
- III) Al terzo down (non c'è cambio di possesso di squadra), il portatore di palla A27 va fuori campo oppure un lancio legale in avanti della squadra A finisce incompleto. Durante l'intervallo fra i down, non ci sono altri timeout arbitrali. Prima dello snap del quarto down,

il sostituto B75 entra in campo e quindi esce senza partecipare a un gioco. **DECISIONE:** fallo a palla viva. Penalità - 5 yard dal punto precedente.

- IV) La squadra A ha 11 giocatori nell'huddle. A81, sbagliando, pensa che debba essere sostituito e corre nella sua panchina. Viene immediatamente rimandato indietro in campo e assume una posizione sulla linea di scrimmage vicino alla sua linea laterale. Tutta la squadra è stata ferma per un secondo prima dello snap e non ci sono stati timeout arbitrali. **DECISIONE:** fallo a palla viva. Un giocatore perde il suo status di partecipante quando entra nella sua panchina mentre la palla è morta, per cui deve aderire alla regola delle sostituzioni. Penalità - 5 yard dal punto precedente o 15 yard dal punto precedente , a seconda della copertura difensiva (Regole 3-5-2-d e 9-2-2-b).
- V) Dopo il pronti al gioco e quando l'umpire è nella sua posizione naturale, la squadra A sostituisce velocemente alcuni giocatori, si ferma regolarmente per un secondo e poi snappa la palla. L'umpire sta cercando di prevenire lo snap della palla per dare il tempo alla difesa di aggiustarsi ma non riesce ad arrivare in tempo. **DECISIONE:** il gioco viene fermato, il cronometro di gara viene stoppato e viene consentito alla difesa di effettuare la sostituzione in risposta alla sostituzione ritardata dell'attacco. Nessun fallo. Il cronometro di gioco viene settato a 25 secondi e fatto ripartire al segnale di pronti al gioco. Il cronometro di gara partirà allo snap o al pronti al gioco in dipendenza del motivo per il quale era stato fermato precedentemente.
- VI) Nell'intervallo fra i down, uno o più sostituti della squadra B entrano in campo per giocare. Prima dello snap per il down successivo, più di 11 giocatori della squadra B rimangono in campo intenzionalmente il più al lungo possibile (più di tre secondi) per mascherare i componenti della difesa, il tipo di difesa e la copertura sul lancio. **DECISIONE:** fallo a palla morta della squadra B, sostituzione illegale. Penalità - 5 yard dal punto successivo (Regola 3-5-2-c).
- VII) Dopo un down che risulta in un primo e 10 sulle 40 di B, undici giocatori della squadra A, che si muovono in una no-huddle offense, vanno verso le loro rispettive posizioni per posizionarsi per il gioco successivo. La palla è ready for play quando A22 corre in campo partendo dalla sua panchina, e dopo essersi fermato all'altezza dei numeri, lui o il suo coach realizza che sono in 12 in campo. A22 allora si gira e corre verso la sua panchina. La palla non è stata snappata. **DECISIONE:** fallo a palla morta per sostituzione illegale. Per interpretazione A22 è diventato un giocatore entrando effettivamente "nell'huddle" della sua squadra e quindi deve rimanere in campo per un gioco. Cinque yard di penalità. La squadra A giocherà un primo e 15 dalle 45 di B (Regola 2-27-9-b).
- VIII) Verso la fine del primo tempo la squadra A non ha più timeout. Un gioco di lancio in un terzo down finisce in campo sulle 25 di B vicino al primo down ma non oltre, il cronometro di gara riporta 0:10. Dovendo giocare un quarto e tre, la squadra A manda immediatamente in campo la formazione per il field goal. **DECISIONE:** la squadra B può ragionevolmente aspettarsi che la squadra A tenti un field goal in questa situazione e dovrebbe avere la sua formazione di difesa del field goal pronta ad entrare in campo. L'umpire non si metterà sulla palla poiché non c'è nessun dubbio da parte della difesa su che tipo di gioco verrà effettuato dalla squadra A.
- IX) Verso la fine del primo tempo la squadra A non ha più timeout. Un gioco di lancio in un terzo down finisce in campo sulle 25 di B vicino al primo down ma non oltre, il cronometro di gara riporta 0:30. Dovendo giocare un quarto e tre, la squadra non da indicazioni su quale sarà il suo gioco successivo fino a che il cronometro raggiunge i 0:10. A quel punto manda in campo la formazione per il field goal e **ALLORA** la squadra B reagisce velocemente. **DECISIONE:** l'umpire si porta sulla palla fino a che la squadra B ha un tempo ragionevole per mandare in campo la formazione in difesa del field goal. L'umpire si allontanerà dalla palla quando egli

giudica che la squadra B ha avuto tempo sufficiente. Se il cronometro arriva a 0:00 prima che la palla sia snappata e dopo che l'umpire si è allontanato il tempo è finito.

Più di undici giocatori in campo - ARTICOLO 3

D.A. 3-5-3

- I) A33, un sostituto entrante, va in huddle o assume una posizione in una formazione e (a) dopo approssimativamente due secondi, A34 lascia l'huddle ed esce dal campo nella sua panchina, oppure (b) dopo approssimativamente quattro secondi, A34 lascia l'huddle ed esce dal campo nella sua panchina. **DECISIONE:** (a) legale, (b) fallo. (Nota: un giocatore che sta lasciando il campo che esce dall'huddle o dalla sua posizione entro tre secondi viene considerato che sia uscito immediatamente.)
- II) Dopo che la palla viene dichiarata pronta al gioco, il sostituto B12 entra nell'huddle o una formazione difensiva e il giocatore che esce ritarda più di tre secondi prima di lasciare l'huddle o la formazione e uscire dal campo. **DECISIONE:** violazione alla regola delle sostituzioni. Fallo a palla morta, (Nota: il referee non deve avvisare il giocatore che deve uscire di lasciare l'huddle immediatamente).
- III) La squadra A ha 11 giocatori in huddle quando A27 si avvicina all'huddle (entro 10 yard) quando questo si sta sciogliendo. **DECISIONE:** fallo a palla morta. Penalità – 5 yard dal punto successivo (Regola 2-27-9-a).
- IV) Alla fine del terzo down, la squadra B manda dentro la sua formazione per ritornare il calcio. L'arbitro responsabile di contare i giocatori della squadra B è sicuro che la squadra B abbia 12 uomini in campo. Dopo approssimativamente quattro secondi, l'arbitro fischia e lancia la flag. **DECISIONE:** fallo a palla morta, violazione alla regola delle sostituzioni. Penalità – 5 yard dal punto successivo.
- V) La squadra A è in formazione per calciare un field goal e la squadra B ha la formazione con 11 giocatori. **APPENA** prima dello snap della palla un dodicesimo giocatore della squadra B entra in campo. La palla viene snappata ed il kicker segna 3 punti. **DECISIONE:** Fallo a palla viva. Cinque yard di penalità, al punto precedente, o la squadra A può accettare il risultato del gioco. Poiché il dodicesimo giocatore della squadra B non era in formazione quando la palla è stata snappata, gli arbitri non possono fermare il gioco per un fallo a palla morta. L'intento della Regola 3-5-3-b è di dare alla squadra B la possibilità di aggiustare la sua formazione, ma la squadra B non è autorizzata a prendersi un vantaggio per un giocatore in più che entra in campo appena prima che la palla venga snappata.

REGOLA 4

Palla in gioco, palla morta, fuori campo

SEZIONE 1. Palla in gioco - palla morta

Palla viva che diventa morta - ARTICOLO 2

D.A. 4-1-2

- I) Quarto e 16 sulla linea delle 50 yard, la squadra A calcia. B1 commette clipping sulla linea delle 40 yard di B e B2 muffa il calcio sulla linea delle 25 yard. Mentre la palla è libera, c'è un fischio involontario. **DECISIONE:** se la squadra A accetta la penalità, penalizzare la squadra B dalla linea delle 50 yard. Palla alla squadra A, primo e 10 dalla linea delle 35 yard. Se la squadra A declina la penalità, si rigioca il down.
- II) Quarto e 16 sulla linea delle 50 yard. Allo snap, B1 è in offside. La squadra A avanza la palla fino alla linea delle 30 yard e commette fumble. Mentre la palla è libera, c'è un fischio involontario. **DECISIONE:** la squadra A può rifiutare la penalità e mettere la palla in gioco sulla linea delle 30 yard, primo e 10.

Palla dichiarata morta - ARTICOLO 3

D.A. 4-1-3

- I) Mentre A1 sta controllando la palla per un calcio piazzato, la squadra B gioca la palla (a) recuperando una palla vagante, (b) strappandola dalle mani di A1 oppure (c) battendola dalle sue mani. **DECISIONE:** (a) la palla resta viva; (b) la palla resta viva; (c) fumble, il battere la palla da parte di B è legale.

Palla pronta al gioco - ARTICOLO 4

D.A. 4-1-4

- I) Lo snapper A1 mette in gioco la palla prima del pronti al gioco. A2 muffa lo snap e B1 recupera la palla. **DECISIONE:** fallo a palla morta, ritardo di gioco della squadra A. Penalità - 5 yard dal punto successivo, palla alla squadra A. La palla non diventa viva e tutte le azioni dovrebbero essere fermate immediatamente dagli arbitri.
- II) Il kicker A1 effettua il kick off prima che il referee dichiari il pronti al gioco. **DECISIONE:** fallo a palla morta. Penalità - 5 yard dal punto successivo. La palla non diventa viva e tutte le azioni devono essere fermate immediatamente dagli arbitri.

SEZIONE 2. Fuori campo

Giocatore fuori campo - ARTICOLO 1

D.A. 4-2-1

- I) Un portatore di palla in campo urta contro oppure viene toccato da un giocatore o da un arbitro sulla linea laterale. **DECISIONE:** il portatore di palla non è fuori campo.
- II) Il portatore di palla A1 sta correndo in campo vicino alla linea laterale quando entra in contatto con un sostituto della squadra B, che si trova sulla linea laterale. **DECISIONE:** la regola 4-2-1 stabilisce che un giocatore è fuori campo quando qualsiasi parte della sua persona tocca qualsiasi cosa tranne un giocatore o un arbitro. Penalità - 15 yard oppure altra penalità per interferenza illegale (Regole 9-2-3, 9-2-5).

Fuori campo al punto più avanzato - ARTICOLO 4

D.A. 4-2-4

- 1) Un giocatore con un piede fuori campo dietro la linea di goal tocca una palla vagante nel campo di gioco. **DECISIONE:** la palla è fuori campo e morta nel punto di massimo avanzamento in campo. Se questa palla vagante fosse stata un free kick non toccato, sarebbe un calcio fuori campo e un fallo. Penalità - 5 yard dal punto precedente oppure palla alla squadra B 30 yard oltre la linea da cui è stata calciata la palla.

REGOLA 5

Serie di down, line to gain

SEZIONE 1. Una serie: iniziata, interrotta, ripresa

Massimo avanzamento - ARTICOLO 3

D.A. 5-1-3

- I) A1 in volo riceve un lancio legale in avanti una yard all'interno dell'end zone avversaria. Appena riceve la palla, entra in contatto con B1 e atterra con la palla in possesso sulla linea della una yard, dove la palla viene dichiarata morta. **DECISIONE:** Touchdown (Regola 8-2-1-b).
- II) A1 in volo riceve un lancio in avanti legale una yard all'interno dell'end zone della squadra B. Appena riceve la palla, entra in contatto con B1 e atterra, in piedi, con la palla in possesso sulla linea di 1 yard. Dopo avere riacquisito l'equilibrio, si mette a correre e viene placcato sulla linea delle 5 yard della squadra B. **DECISIONE:** non è touchdown; palla alla squadra A nel punto in cui viene dichiarata morta.
- III) A2 in volo riceve un lancio legale in avanti sulla linea delle sue 35 yard. Appena riceve la palla, entra in contatto con B1 e atterra con la palla sulla linea delle 33 yard della squadra A, dove la palla viene dichiarata morta. **DECISIONE:** palla alla squadra A sulla linea delle sue 35 yard; questo è il punto di massimo avanzamento.
- IV) A4, in possesso della palla nel momento che questa rompe il piano della linea delle 50 yard, si tuffa oltre la linea delle 50 yard, che è la linea da guadagnare per il primo down. Viene ribattuto indietro sulla linea delle sue 49 yard, dove una parte qualsiasi del suo corpo, eccetto mani e piedi, tocca terra. **DECISIONE:** primo down sul punto di massimo avanzamento. (Regola 4-1-3-b).
- V) A6, con la palla in suo possesso e non controllato da un avversario, si tuffa oltre la linea delle 50 yard, che è la linea da guadagnare per un primo down, e viene spinto indietro attraverso tale linea. A6 continua a correre e viene placcato sulla sua linea delle 49 yard, dove una parte qualsiasi del suo corpo, tranne mani e piedi, tocca terra. **DECISIONE:** non è primo down; il punto di massimo avanzamento è la linea delle 49 yard della squadra A.
- VI) A5, in possesso della palla che rompe il piano della linea di goal, si tuffa oltre la linea di goal, viene ribattuto indietro sulla linea della una yard, dove una parte qualsiasi del suo corpo, tranne mani e piedi, tocca terra. **DECISIONE:** touchdown. La palla muore quando rompe il piano della goal line in possesso di A5.

SEZIONE 2. Down e possesso dopo una penalità

Fallo prima di un cambio di possesso di squadra - ARTICOLO 3

D.A. 5-2-3

- I) Un lancio legale in avanti della squadra A al quarto down, tocca terra dopo aver toccato un ricevitore originariamente ineleggibile che si trova illegalmente a più di tre yard oltre la neutral zone. **DECISIONE:** penalità - 5 yard dal punto precedente. Palla alla squadra B, primo e 10, se la penalità viene declinata (Regola 7-3-10).

Fallo tra i down - ARTICOLO 6

D.A. 5-2-6

- I) Quarto e due sulla linea delle 35 yard della squadra A. A1 riceve lo snap e commette fumble sulla linea delle sue 38 yard, con la palla che esce dal campo (a) sulla linea delle 40 yard della squadra A oppure (b) sulla linea delle 30 yard della squadra A. Immediatamente dopo che la palla è uscita dal campo, la squadra A commette un fallo personale. **DECISIONE:** (a) palla alla squadra A, primo e 10 sulla linea delle sue 23 yard. Il tempo parte al segnale di pronti al gioco; (b) palla alla squadra B, primo e 10 sulla linea delle 15 yard della squadra A. Far partire il tempo allo snap.

Fallo tra le serie - ARTICOLO 7

D.A. 5-2-7

- I) Terzo e quattro sulle 30 yard della squadra B. Il portatore di palla A22 va fuori campo sulla linea delle 18 yard. B88 commette un fallo immediatamente dopo che la palla è uscita dal campo. **DECISIONE:** primo e goal per la squadra A sulla linea delle nove yard. Il tempo parte al segnale di pronti al gioco tranne che negli ultimi due minuti di ciascun tempo.
- II) Quarto e 4 sulla linea delle 16 yard di A. Il portatore di palla A22 va fuori campo sulla linea delle 18 yard. A77 commette un fallo immediatamente dopo che la palla è uscita dal campo. **DECISIONE:** palla alla squadra B sulla linea delle 9 yard. Primo e goal. Far partire il tempo allo snap.
- III) In un quarto e cinque la squadra A guadagna sei yard e le viene assegnata una nuova serie. Dopo che la palla viene dichiarata pronta al gioco e prima dello snap, A55 commette (a) un fallo personale oppure (b) una falsa partenza. **DECISIONE:** (a) primo e 25; (b) primo e 15.
- IV) Palla alla squadra A, terzo e quattro dalla linea delle 50 yard. Dopo che la palla viene dichiarata pronta al gioco e prima dello snap, B60 attraversa la neutral zone ed entra in contatto con lo snapper A50. A61 quindi commette un fallo contro B60. Il fallo di A61 è un fallo personale. **DECISIONE:** penalizzare la squadra B di 5 yard per l'offside, quindi penalizzare la squadra A di 15 yard e risistemare l'indicatore della linea da guadagnare in modo che indichi primo e 10 dalla linea delle 40 yard della squadra A.
- V) Dopo che la squadra A ha guadagnato un primo down, l'Umpire ha posizionato la palla a terra sulle 30 di B. Il Referee gli indica di allontanarsi dalla palla ma prima che dia il segnale di ready for play A55 snappa la palla. **DECISIONE:** fallo di delay of game a palla morta della squadra A. Cinque yard di penalità, primo e 10 dalle 35 di B. **NOTA:** questo è un fallo fra le serie che avviene prima che la palla venga dichiarata ready for play. Pertanto è un primo e 10 e non un primo e 15. (Regole 4-1-1 e 4-1-4)

REGOLA 6

I calci

SEZIONE 1. Free kicks

Formazione di free kick - ARTICOLO 2

D.A. 6-1-2

- I) La palla viene calciata appoggiata su un tee irregolare, con un punt durante un kickoff oppure calciata da un punto tra le hash mark e la più vicina linea laterale. **DECISIONE:** calcio illegale. Fallo a palla morta. Penalità - 5 yard dal punto successivo (2-16-1-a).
- II) Il kicker A11 mette la palla sul tee al centro del campo per un free kick, con quattro compagni di squadra alla sua sinistra e sei alla sua destra. La palla cade dal tee. A55, che si trovava a sinistra della palla, la tiene sul tee per farla calciare il kicker col piede destro. Nessun altro giocatore della squadra A si muove. Quando la palla viene calciata da A11, A55 si trova alla destra del kicker. **DECISIONE:** fallo della squadra A per formazione illegale al momento del calcio. Penalità - 5 yard dal punto precedente oppure 5 yard dal punto dove la successiva palla morta appartiene alla squadra B.
- III) A11, kicker di un free kick, mette la palla sul tee appena dentro l'hash mark alla sua destra. Tutti i suoi compagni di squadra si allineano alla sua sinistra. Al pronti al gioco, quattro giocatori della squadra A corrono dalla sinistra alla destra e si trovano in un'area alla destra del kicker A11 quando è calciata la palla. **DECISIONE:** formazione legale.
- IV) A11 mette la palla sul tee per un free kick dalla linea delle 35 yard al centro del campo. A12 si mette vicino alla palla. Dopo il pronti al gioco, A11 si muove in avanti come per calciare la palla e A12 improvvisamente gli passa davanti e calcia. Quando la palla è calciata, A11 si trova direttamente dietro la palla con tre compagni di squadra da un lato della palla. Il piede che A12 non ha usato per calciare poggia a terra dallo stesso lato dei suoi tre compagni. **DECISIONE:** fallo della squadra A per formazione illegale. Penalità - 5 yard dal punto precedente e, se la squadra B lo sceglie, si ricalcia; oppure 5 yard dal punto dove la successiva palla morta appartiene alla squadra B.
- V) La squadra A commette offside durante un free kick. B27 ha il ginocchio a terra quando recupera il calcio. **DECISIONE:** fallo di offside della squadra A. La palla è morta sul punto del recupero. Penalità - la squadra B può scegliere 5 yard dal punto precedente e far ricalciare oppure 5 yard dal punto di palla morta con un primo e 10. Il recupero di B27 ha dato inizio a un gioco di corsa terminato immediatamente. Questo scenario sarebbe stato valido anche se B27 avesse completato un fair catch.
- VI) La squadra A è in offside durante un suo free kick e B17 prende la palla sulla sua linea delle 15 yard. B17 riporta la palla fino alla linea delle sue 45 yard dove commette fumble. A67 recupera la palla sulla linea delle 47 yard e corre verso la linea delle 35 yard di B dove commette fumble; B20 recupera la palla sulla linea delle 33 yard e viene placcato. **DECISIONE:** fallo di offside della squadra A. La squadra B può scegliere di far ricalciare dopo l'applicazione di 5 yard di penalità dal punto precedente oppure la squadra B può prendere un primo e 10 sulla linea delle sue 38 yard.
- VII) La squadra A è in formazione per effettuare il kick off dalle 35 di A. Due giocatori, A33 e A66, sono posizionati in una stance a quattro punti con i loro piedi sulle 29 di A e le mani sulle 31 di A. Il calcio non toccato colpisce il terreno nella end zone della squadra B e viene dichiarato morto. **DECISIONE:** touchback. Fallo della squadra A, formazione illegale. La squadra B ha due opzioni accettando la penalità: mettere la palla in gioco sulle 30 di B, dopo l'applicazione

della penalità da cinque yard (le 25 di B) dove la palla morta appartiene alla squadra B; oppure far ricalciare la squadra A cinque yard indietro sulle 30 di A (Regola 6-1-8)

Recupero di un free kick - ARTICOLO 3

D.A. 6-1-3

- I) A33 tocca illegalmente un free kick; quindi lui, o A44 recupera illegalmente il calcio. **DECISIONE:** entrambi sono tocchi illegali. A meno che ci sia una penalità accettata o falli che si annullano, la squadra B può scegliere di prendere la palla sul punto del tocco illegale.
- II) La squadra A esegue un onside kick sulle 35 di A. il calcio non toccato è sulle 43 di A quando A55 blocca B44 sopra la cintura dal davanti sulle 46 di A. A28 moffa la palla sulle 44 di A che quindi rotola fino alle 46 di A, A88 blocca B22 sulle 42 di A. la palla viene quindi recuperata da A20 sulle 44 di A. **DECISIONE:** il blocco di A55 è un fallo e il tocco di A28 è illegale, perché la squadra A non è eleggibile a toccare la palla dato che non ha superato la linea delle 10 yard e non è stata toccata dalla squadra B. Il blocco di A88 è legale perché avviene dopo che la palla ha percorso 10 yard. La squadra A è in possesso legale della palla quando A20 recupera la palla sulle 44 di A. La squadra B ha due opzioni: declinare la penalità per il blocco illegale e avere la palla sulle 44 di A per via del privilegio del tocco illegale, oppure cancella il privilegio del tocco illegale e far ricalciare la squadra A dalle 30 di A dopo l'applicazione delle cinque yard di penalità per il blocco di A55. Notare che il punto di palla morta, le 44 di A, non è un punto di applicazione perché la palla non appartiene alla squadra B alla fine del down. (Regola 6-1-12)

SEZIONE 2. Free kick fuori campo

Squadra che calcia - ARTICOLO 1

D.A. 6-2-1

- I) Un kickoff dalla linea delle 35 yard della squadra A, esce fuori campo non toccato dalla squadra B, e la squadra A lo ha toccato illegalmente. **DECISIONE:** la squadra B ha quattro opzioni; può snappare la palla dal punto della violazione; accettare la penalità da 5 yard dal punto precedente, con la squadra A che ricalcia dalla sua linea delle 30 yard; mettere la palla in gioco sull'hash mark dalla linea delle sue 35 yard; oppure mettere in gioco la palla sull'hash mark 5 yard avanti dal punto in cui era uscita dal campo. (Regola 6-1-8)
- II) La squadra A commette offside o una sostituzione illegale, e il kickoff dalla linea delle 35 yard va fuori campo dopo essere stato toccato dalla squadra B. **DECISIONE:** sia per il fallo di fuorigioco o per la sostituzione illegale, la squadra B può far ripetere il calcio alla squadra A dalle sue 30 yard, oppure snappare la palla 5 yard davanti al punto di uscita della palla in corrispondenza sull'hash mark più vicina (Regola 6-1-8)

Squadra che riceve - ARTICOLO 2

D.A. 6-2-2

- I) Un free kick dalla linea delle 35 yard della squadra A, non toccato dalla squadra B, va fuori campo tra le linee di goal e la squadra A ha commesso offside. **DECISIONE:** la squadra B ha queste opzioni: può accettare le 5 yard di penalità e far ricalciare la squadra A dalla linea delle 30 yard; snappare la palla dalla linea delle sue 35 yard all'interno delle hash mark; snappare la palla 5 yard avanti il punto di uscita della palla sulla corrispondente hash mark più vicina. (Penalità)
- II) Un free kick dalla linea delle 35 yard della squadra A, non toccato dalla squadra B, va fuori campo tra le linee di goal e la squadra A commette fallo dopo che la palla è uscita dal campo. **DECISIONE:** la squadra B ha la scelta di fare ricalciare la squadra A dopo una penalità da 5

yard seguita da una penalità di 15 yard oppure mettere la palla in gioco sulla linea delle 50 yard o 20 yard oltre il punto da dove la palla è uscita dal campo.

- III) Un free kick in volo tocca un giocatore della squadra B che si trova nella sua end zone, e quindi la palla va fuori campo sulla linea delle 3 yard. **DECISIONE:** palla alla squadra B, primo e 10, dalla linea delle 3 yard.
- IV) Free kick dalle 35 di A. Il giocatore in volo B17 è saltato da dentro il campo ed è il primo giocatore che tocca il free kick della squadra A quando egli riceve la palla. Egli successivamente atterra fuori campo con la palla in suo possesso. **DECISIONE:** fallo free kick fuori campo. La squadra B ha queste opzioni: può accettare le 5 yard di penalità dal punto precedente e far ricalciare la squadra A; snappare la palla dalla linea delle sue 35 yard all'interno delle hash mark; oppure snappare la palla 5 yard avanti dal punto di uscita laterale della palla sulla corrispondente hash mark più vicina.

SEZIONE 3. Scrimmage kick

Calcio dietro la neutral zone - ARTICOLO 1

D.A. 6-3-1

- I) Dopo che un punt ha percorso cinque yard oltre la neutral zone, B33 tocca la palla. La palla quindi rimbalza dietro la zona, dove viene recuperata da A33 all'interno del campo di gioco. **DECISIONE:** la palla muore quando viene recuperata e non può essere avanzata. Primo down per la squadra A (Regola 6-3-3, 6-3-6-a). Il tempo parte allo snap a seguito di un calcio legale.
- II) Un punt o un tentativo di field goal non toccato della squadra A va oltre la neutral zone in volo, viene spinto indietro dal vento e tocca per primo a terra, un giocatore o un arbitro dietro la neutral zone. **DECISIONE:** da regolamento non si considera che il calcio abbia attraversato la neutral zone fino a che abbia toccato terra, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre tale zona. Qualsiasi scrimmage kick può essere avanzato dopo la presa o il recupero da parte della squadra B, oppure dopo la presa o il recupero della squadra A sulla o dietro la neutral zone se il calcio non ha attraversato la neutral zone (Regola 2-16-7).
- III) A1 interferisce con l'opportunità di B1 di prendere il calcio al volo su uno scrimmage kick che non attraversa la neutral zone. **DECISIONE:** l'interferenza con l'opportunità di ricevere un calcio al volo non si applica e tutti i giocatori sono eleggibili per toccare, recuperare e avanzare la palla. Perciò ogni giocatore può legalmente spingere un avversario nel tentativo di prendere la palla (Regole 9-3-3-e-3); ma nessun giocatore può trattenere un avversario per impedirgli di raggiungere la palla oppure nel tentativo di permettere a un compagno di squadra di raggiungerla (Regole 9-1-5 Eccezione 3 e 9-3-3-c Eccezione 3).
- IV) Un punt della squadra A da dietro la propria linea di goal, attraversa la neutral zone nel campo di gioco, colpisce un giocatore della squadra B e rimbalza dietro la linea di goal della squadra A, dove A32 recupera la palla. **DECISIONE:** safety (Regole 6-3-3, 6-3-6-a, 8-5-1-a).

Calcio oltre la neutral zone - ARTICOLO 2

D.A. 6-3-2

- I) La squadra A tocca illegalmente un suo calcio; quindi, dopo che la squadra B lo ha toccato, la squadra A lo recupera. **DECISIONE:** il tocco della squadra A, dopo che la palla è stata toccata dalla squadra B, è legale; e, per avere il possesso della palla, la squadra B deve decidere di prenderla dove la squadra A l'ha toccata illegalmente. A meno che il tocco illegale sia anche recupero illegale da parte della squadra che ha calciato e non ci siano altri falli, la squadra in ricezione può giocare la palla con l'assicurazione che dopo potrà scegliere di tenere la palla sul punto del tocco illegale.

- II) Durante uno scrimmage kick, A1 commette una violazione toccando la palla, dopo la quale B1 recupera la palla, la avanza e commette fumble. A2 recupera il fumble e, mentre la sta avanzando, B2 commette holding, sgambetta o colpisce con un pugno. **DECISIONE:** la squadra A può avere la palla dove viene lasciata dalla penalità per il fallo di B; ma declinando la penalità, permette alla squadra B di tenere la palla scegliendo il punto della violazione. B2 viene espulso per aver dato un pugno.
- III) Un punt della squadra A va oltre la neutral zone e viene toccato per primo da A80, viene quindi poi raccolto da B40, che corre cinque yard e commette fumble. A20 raccoglie il fumble e segna. Durante la corsa di A20, B70 commette un holding. **DECISIONE:** il touchdown non è valido. Le penalità da 5 e 10 yard non vengono applicate durante le trasformazioni o al successivo kickoff. Il fallo della squadra B viene declinato per regolamento. La palla appartiene alla squadra B sul punto del tocco illegale. (Regola 10-2-5-a-2).
- IV) Il punt della squadra A va oltre la neutral zone e viene toccato per primo da A80, quindi viene tirato su da B40, che corre per cinque yard e commette fumble. B70 commette un holding durante la corsa di B40. A20 raccoglie il fumble e segna. **DECISIONE:** il touchdown non è valido. Le penalità da 5 o 10 yard non vengono amministrare durante la try o al successivo kickoff. Per via del tocco illegale la penalità per il fallo di B può essere applicata secondo la Regola 5-2-4. La palla appartiene alla squadra B o al punto del tocco illegale se la squadra A declina la penalità, o al punto raggiunto dopo l'applicazione della penalità, se accettata (Regola 10-2-5-a-2).

Tocco forzato non considerato - ARTICOLO 4

D.A. 6-3-4

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

Palla tocca terra su o dietro la linea di goal- ARTICOLO 9

D.A. 6-3-9

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

Palla libera dietro la linea di goal - ARTICOLO 11

D.A. 6-3-11

- I) La squadra A calcia dalla linea delle 50 yard. Durante il calcio, B1 commette clipping sulla linea delle sue 25 yard. Il calcio non toccato viene battuto all'indietro fuori campo dall'end zone dalla squadra A ed esce sulla linea delle 2 yard. **DECISIONE:** nessun fallo della squadra A. Il fallo della squadra B è governato dalle regole del postscrimmage kick. Palla alla squadra B, primo e 10 sulla linea delle 10 yard.
- II) La squadra A snappa sulle 50 yard ed effettua un punt. Il calcio non è toccato oltre la neutral zone quando A88 raggiunge la linea di goal e batte la palla all'indietro nel terreno di gioco. B22 recupera la palla sulle sue 2 yard e la avanza fino alle 12 yard dove viene placcato da A66 che commette anche face mask. **DECISIONE:** la squadra B può accettare la penalità che cancella il privilegio del tocco illegale, e avrà un primo e dieci sulle 27 di B.
- III) La squadra A snappa dalle 50 ed effettua un punt. Il calcio non è toccato oltre la neutral zone quando A88 raggiunge la linea di goal e batte la palla all'indietro nel terreno di gioco. B 22 moffa la palla sulle 2 di B e A23 la recupera sulle 6 di B. Mentre la palla è libera B77 commette holding su A21 sulle 10 di B. **DECISIONE:** la squadra A può cancellare il privilegio del tocco illegale accettando la penalità per l'holding, che viene applicato al punto precedente e il down viene rigiocato. Non si applica il post scrimmage kick enforcement al fallo della squadra B perché la squadra A è in possesso legale della palla quando viene dichiarata morta.

Falli della squadra che calcia - ARTICOLO 13

D.A. 6-3-13

- I) La squadra A effettua un punt su un quarto e sette dalle 35 di A. Allo snap la squadra A ha cinque giocatori nel backfield. Il calcio viene parzialmente bloccato e va fuori campo sulle 45 di A. **DECISIONE:** fallo per formazione illegale. (a) la squadra B può prendere la palla, primo e 10 dalle 40 di A dopo l'applicazione delle 5 yard di penalità dalle 45 di A (il punto di palla morta) oppure avere la penalità applicata al punto precedente facendo ripetere il quarto down dalle 30 di A.
- II) La squadra A effettua un punt su un quarto e sette dalle 35 di A. Allo snap la squadra A ha cinque giocatori nel backfield. Il calcio viene parzialmente bloccato e non supera la neutral zone e viene ritornato da B88 fino alle 28 di A dove viene placcato. **DECISIONE:** la squadra B può declinare la penalità e prendere la palla sulle 28 di A oppure far applicare la penalità al punto precedente facendo rigiocare alla squadra A il quarto down dalle 30 di A.
- III) La squadra A effettua un punt su un quarto e sette dalle 35 di A. Allo snap la squadra A ha cinque giocatori nel backfield. Il calcio viene parzialmente bloccato supera la neutral zone

quindi rotola dietro la neutral zone ed esce dal campo sulle 32 di A. **DECISIONE:** la squadra B può prendere la palla, primo e 10 dalle 27 di A, dopo aver fatto applicare le cinque yard di penalità dalle 32 di A (il punto di palla morta) oppure avere la penalità applicata al punto precedente facendo rigiocare il quarto down dalle 30 di A.

Uomini di linea della difesa in un place kick - ARTICOLO 14

D.A. 6-3-14

- I) Quarto e 7 sulle 20 di B. La squadra A è in formazione per tentare un field goal. I linemen di difesa B55, B57 e B78 sono spalla contro spalla. B57 è di fronte alla guardia A66 mentre B55 e B78 sono rispettivamente nello spazio a sinistra e a destra delle spalle di A66. Dopo che la palla viene snappata tutti e tre si muovono insieme in avanti. (a) I tre portano il loro primo contatto contro A66; (b) B55 e B57 contattano A66 e B78 va verso il tackle di destra dell'attacco; (c) B57 e B78 fanno un blocco contro A66 ma B55 salta per tentare di bloccare il calcio. **DECISIONE:** (a) fallo. 5 yard di penalità. Se la squadra A accetta la penalità avranno un quarto e due dalle 15 di B. (b) e (c) non c'è fallo. L'azione dei giocatori della squadra B non implica un contatto primario contro un singolo giocatore, per cui il gioco è legale.
- II) Quarto e quattro sulle 20 di B. La squadra A è in formazione per tentare un field goal. La squadra A ha cinque giocatori nel backfield. I linemen di difesa B55, B57 e B78 sono spalla contro spalla. B57 è di fronte alla guardia A66 mentre B55 e B78 sono rispettivamente nello spazio a sinistra e a destra delle spalle di A66. Dopo che la palla viene snappata tutti e tre si muovono insieme in avanti. I tre portano il contatto primario contro A66. L'holder prende lo snap, si alza in piedi e completa un lancio verso l'eleggibile A88 che viene placcato sulle 10 di B. **DECISIONE:** fallo della squadra A, formazione illegale. Fallo della squadra B, tre giocatori contro un uomo di linea dell'attacco. I falli si annullano e il down viene ripetuto.

SEZIONE 4. Opportunità di prendere un calcio al volo

Interferenza con l'opportunità - ARTICOLO 1

D.A. 6-4-1

- I) Un giocatore della squadra A prende al volo un free kick molto vicino al ricevitore B25, impedendogli così di effettuare la presa al volo. **DECISIONE:** interferenza con l'opportunità di prendere al volo il calcio. Penalità - 15 yard dal punto del fallo.
- II) Un giocatore della squadra B, che sta per prendere uno scrimmage kick, viene placcato prima che la palla arrivi ma riesce a prenderla mentre sta cadendo. **DECISIONE:** interferenza con l'opportunità di prendere al volo il calcio. Penalità - 15 yard dal punto del fallo. Se il contatto è flagrante il giocatore della squadra A va espulso. Se il fallo è tra le linee di goal, l'applicazione è dal punto del fallo e la squadra B mette la palla in gioco con uno snap; se è dietro la linea di goal della squadra B, assegnare un touchback e penalizzare dal punto successivo. L'applicazione sarebbe la stessa se il calcio fosse muffato o se ci fosse un fumble. È la stessa cosa in caso di un tentativo sbagliato di field goal dato che la squadra B ha toccato la palla oltre la neutral zone.
- III) A1 oltre la neutral zone, è fermo oppure sta correndo fra un calcio in volo e B1 e (a) A1 viene colpito dalla palla mentre B1 è in una posizione tale da potere prendere la palla oppure (b) B1, tentando di prendere la palla, va addosso ad A1. **DECISIONE:** interferenza con l'opportunità di prendere al volo il calcio. Penalità - (a) e (b) 15 yard dal punto del fallo.
- IV) Un giocatore della squadra B, tentando di prendere un calcio (senza fare il segnale di fair catch), muffa la palla che viene poi toccata da un avversario che non stava interferendo con l'opportunità del ricevitore, quando quest'ultimo era in posizione per effettuare la presa. **DECISIONE:** non è interferenza. La protezione contro l'interferenza con l'opportunità di prendere un calcio al volo, termina quando un qualsiasi giocatore della squadra B muffa la palla.

- V) Un giocatore della squadra A oltre la neutral zone, tocca per primo o prende uno scrimmage kick che nessun ricevitore avrebbe potuto prendere mentre era in volo. **DECISIONE:** tocco illegale ma non interferenza.
- VI) B25 è in fermo sulle 35 di B in posizione di prendere al volo il punt. Quando la palla sta scendendo nella sua direzione A88 corre molto vicino lateralmente a B32, facendo in modo che questi debba aggiustare la sua posizione per poter prendere al volo la palla. A88 non contatta e non entra dentro la yard di fronte a B25. **DECISIONE:** fallo di A88, interferenza con l'opportunità di prendere al volo il calcio. 15 yard dal punto del fallo. Anche se B25 ha completato la presa, l'azione di A88 lo ha costretto a spostarsi dalla posizione iniziale e quindi ha commesso interferenza.
- VII) B10 fa un segnale di fair catch, muffa la palla e quindi la prende al volo. **DECISIONE:** se B10 ha un'opportunità di prendere il calcio dopo il muff, gli si deve concedere un'opportunità non molestata di effettuare la presa al volo. Se B10 prende al volo il calcio muffato, la palla è morta dove è stata toccata la prima volta da B10.
- VIII) Quarto e 10 sulla linea delle 50 yard. B17 si trova sulla sua linea delle 20 yard ed è in posizione per prendere lo scrimmage kick calciato alto della squadra A. Durante la parte in discesa in volo della palla, A37 entra in contatto con B17 con malignità e in modo flagrante prima che B17 tocchi la palla. A37 non riduce la velocità o non fa nessun tentativo per evitare B17. **DECISIONE:** fallo flagrante della squadra A, interferenza con l'opportunità di ricevere un calcio al volo. Penalità - 15 yard dal punto del fallo. A37 viene espulso.
- IX) Palla alla squadra A, quarto e 10 sulla linea delle 50 yard. Lo scrimmage kick della squadra A, spinto dal vento, è nella parte in discesa del suo volo sulla linea delle 30 yard della squadra B. B18, che è partito dalla linea delle 20 yard, deve deviare attorno ad A92, vicino alla linea delle 25 yard, per effettuare la presa al volo sulla linea delle 30 yard. **DECISIONE:** fallo di A92 per interferenza con l'opportunità di prendere il calcio al volo. Penalità - 15 yard dal punto del fallo, che è la linea delle 25 yard.
- X) Il punt receiver B44 è fermo sulle sue 30 yard in posizione di prendere al volo il calcio. Il difensore A11 corre lungo il campo per andare a prendere il calcio e arriva a circa mezzo metro direttamente di fronte a B44 mentre la palla sta facendo la sua parabola discendente. B44 prende al volo la palla senza aver dovuto aggiustare la sua posizione o il suo modo di prendere la palla al volo per colpa della presenza di A11, che non si era comunque tirato indietro per dare maggiore spazio a B44. **DECISIONE:** fallo per interferenza con la presa al volo del calcio, A11 è entrato nella yard direttamente di fronte al ricevitore B44. 15 yard di penalità.
- XI) Il ricevitore del punt B22 è sulle 30 di B aspettando il punt che è in fase di volo discendente e il suo compagno di squadra B88 è a tre yard di fronte a lui sulle 33 di B. Per ricoprire il calcio a fondo campo A44 blocca legalmente B88 contro B22 nel momento in cui lo raggiunge la palla. La palla colpisce la spalla di B22 e rimbalza in aria. La squadra A recupera la palla sulle 25 di B. **DECISIONE:** palla alla squadra A primo e 10 dalle 25 di B. Non è interferenza con la presa al volo del calcio. L'azione di A44 è contro B88 che non è in posizione di prendere al volo il calcio e non contro B22. Per cui A44 non può essere penalizzato per aver interferito con l'opportunità di prendere al volo il calcio. Il tocco di B22 consente alla squadra A di recuperare legalmente la palla.
- XII) Quarto e cinque sulle 30 di A. Il ricevitore del punt B22 è in posizione di prendere al volo il calcio sulle 30 di B. Egli non fa nessun segnale. A88 è dentro una yard da B22, lateralmente, non contatta B22 quando questi prende al volo il calcio sulle 30 di B. B22 viene placcato sulle 32 di B. La presenza di A88 non ha provocato nessuna modifica nella posizione o nel modo di prendere la palla da parte di B22. **DECISIONE:** gioco legale; non c'è interferenza con la presa al volo del calcio. A88 è più vicino di una yard ma non è direttamente di fronte a B22.

Egli non ha influito sulla opportunità di prendere al volo il calcio da parte di B22. Primo e 10 per la squadra B dalle 32 di B.

- XIII) B44 è in posizione di prendere al volo un punt sulle 25 di B. Mentre la palla è ancora in aria e molto prima che si avvicini a B44, A88 corre direttamente di fronte a B44 entra dentro una yard direttamente di fronte a lui ma non è lì vicino quando la palla arriva. B44 prende al volo il punt e viene poi placcato. **DECISIONE:** non è fallo. Anche se A88 è entrato entro la yard di fronte al ricevitore questo è avvenuto molto prima che la palla arrivasse e non ha interferito con l'opportunità di B44 di prendere al volo il calcio.

SEZIONE 5. Fair catch

Palla morta dove presa - ARTICOLO 1

D.A. 6-5-1

- I) Dopo un segnale valido o non valido, B1 muffa la palla e B2, che non ha fatto il segnale, prende il calcio al volo. **DECISIONE:** la palla muore quando e dove viene presa al volo.
- II) B1 ha un piede fuori campo quando fa un segnale valido o non valido. In seguito prende al volo il calcio in campo. **DECISIONE:** non c'è alcuna regola che impedisce a un ricevitore di uscire dal campo durante un calcio. La presa al volo in campo è legale e la palla è morta.

Non è possibile avanzare - ARTICOLO 2

D.A. 6-5-2

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

Segnali non validi - ARTICOLO 3

D.A. 6-5-3

- I) A1 o B1 segnalano un fair catch oltre la neutral zone durante un calcio che non attraversa la neutral zone. **DECISIONE:** i segnali non comportano nessuna conseguenza, poiché la palla non ha superato la neutral zone, e la palla resta viva (Regola 2-8-1-a).

- II) Durante un free kick, B17 fa un segnale non valido di fair catch vicino alla linea laterale, moffa la palla che va fuori campo. **DECISIONE:** palla alla squadra B, primo e 10 sulle hash mark
- III) Uno scrimmage kick tocca terra oltre la neutral zone, rimbalza alto in aria e B1 fa un segnale di fair catch. **DECISIONE:** segnale non valido. La palla muore quando viene recuperata.
- IV) B1 prende uno scrimmage kick oltre la neutral zone e quindi segnala un fair catch. **DECISIONE:** segnale non valido. La palla muore quando viene fatto il segnale.
- V) Uno scrimmage kick della squadra A sta rotolando oltre la neutral zone quando B17 avvisa i compagni di squadra di stare lontani dalla palla facendo il segnale di allontanarsi. **DECISIONE:** segnale non valido. La palla muore per regolamento quando una delle due squadre la recupera.

Contatto o blocco illegale - ARTICOLO 4

D.A. 6-5-4

- I) B1 fa un segnale di fair catch e non tocca un punt. Mentre la palla non toccata è libera nel campo di gioco, blocca un avversario (a) a più di 3 yard oltre la neutral zone oppure (b) nella sua end zone. **DECISIONE:** (a) se la palla attraversa la neutral zone e la squadra B ne ha il possesso quando termina il down, la squadra B viene penalizzata 15 yard dal punto di applicazione di postscrimmage kick; (b) safety. La regola è la stessa in caso di tentativo non riuscito di field goal.
- II) B1 fa un segnale di fair catch sulla linea delle 50 yard e non tocca il punt. Mentre la palla sta rotolando sul terreno sulla linea delle 45 yard della squadra B, B1 usa illegalmente le mani nel tentativo di prendere la palla, e la palla viene dichiarata morta in possesso della squadra B. **DECISIONE:** penalità - 15 yard dal punto di applicazione di postscrimmage kick. La squadra B tiene la palla (Regola 10-2-3).

Nessun placcaggio consentito - ARTICOLO 5

D.A. 6-5-5

- I) B1 e B2 fanno un segnale di fair catch. B1 moffa la palla e B2 sta per prendere il calcio quando A1 lo afferra e lo butta a terra. **DECISIONE:** non è interferenza ma holding. Penalità - 10 yard dal punto precedente o dal punto successivo in cui la palla appartiene alla squadra B.
- II) B22 fa un segnale di fair catch e viene placcato prima che abbia portato la palla per più di due passi. **DECISIONE:** fallo del placcatore. Penalità - 15 yard dal punto successivo.
- III) B1 prende al volo il punt dopo che B3 ha fatto un segnale di fair catch. **DECISIONE:** la palla è morta quando e dove viene presa al volo. B1 non ha alcuna protezione sulla presa ma ha diritto alla stessa protezione che avrebbe dopo qualunque palla morta (Regola 6-5-1-c).

REGOLA 7

Snappare e lanciare la palla

SEZIONE 1. Lo scrimmage

Shift e falsa partenza - ARTICOLO 2

D.A. 7-1-2

- I) Dopo un huddle o uno shift, tutti i giocatori della squadra A si fermano e devono ancora restare immobili per un secondo. Poi, prima dello snap, due o più di loro cambiano posizione simultaneamente. **DECISIONE:** tutti gli 11 giocatori della squadra A devono restare immobili per un secondo prima dello snap, altrimenti è un fallo a palla viva allo snap per una shift illegale. Penalità - 5 yard dal punto precedente (Regola 2-22-1).
- II) Dieci giocatori della squadra A si spostano mentre A1 resta fermo. Quindi, A1 comincia a muoversi indietro prima che sia passato un secondo e la palla viene snappata. **DECISIONE:** se A1, che si è mosso, non si ferma con gli altri giocatori della squadra A per un secondo prima dello snap, è un fallo a palla morta allo snap per falsa partenza. Penalità - 5 yard dal punto successivo.
- III) Dopo che i giocatori della squadra A si sono fermati per un secondo, l'end A88 corre all'esterno e si ferma, e prima che sia passato un secondo il back A36 comincia a muoversi all'indietro. **DECISIONE:** legale. Ma se il back A36 parte prima che l'end A88 si sia fermato, il movimento simultaneo di due giocatori costituisce una shift, e tutti i giocatori della squadra A devono restare fermi per un secondo prima dello snap (Regola 2-22-1).
- IV) La squadra A è schierata in no-huddle offense e si sta muovendo verso la linea quando la palla viene dichiarata pronta al gioco. Mentre alcuni giocatori si portano nella loro posizione e si fermano, almeno un giocatore non si è mai fermato e si sta ancora muovendo mentre la palla viene snappata. **DECISIONE:** fallo a palla morta, falsa partenza, poiché la squadra A non ha mai soddisfatto la regola del secondo di fermo prima dello snap. Gli arbitri devono fermare il gioco e penalizzare la squadra A con 5 yard di penalità.

Obblighi per la squadra in attacco - prima dello snap - ARTICOLO 3

D.A. 7-1-3

- I) A21 si trova legalmente alla fine della linea di scrimmage vicino ad A88, che è nella posizione di un uomo di linea ristretto. La squadra A si ferma per un secondo mentre A21 e A88 sono nella posizione sopra esposta; quindi A21 si muove in una posizione legale nel backfield e si ferma. Dopo di che A88 si sposta in una posizione più larga sulla linea. **DECISIONE:** legale se sia A21 che A88 sono fermi al momento dello snap (Regole 2-22-1 e 7-1-4).
- II) A21 si trova legalmente alla fine della linea di scrimmage vicino ad A88, che è nella posizione di un uomo di linea ristretto. La squadra A si è fermata per un secondo quando A21 lascia la linea di scrimmage e va in movimento nel backfield. A88 si sposta in una posizione più larga sulla linea. **DECISIONE:** A88 può lasciare la sua posizione a tre punti di appoggio dato che ora si trova alla fine della linea di scrimmage, ma la squadra A deve fermarsi ancora per un secondo prima dello snap perché il gioco sia legale (Regola 7-1-4).
- III) B71 attraversa la neutral zone entrando nel backfield della squadra A senza minacciare alcun giocatore dell'attacco. A23, legalmente nel backfield, raggiunge intenzionalmente B71 per entrare in contatto con lui. **DECISIONE:** fallo della squadra A, falsa partenza. Penalità - 5 yard dal punto successivo.

- IV) Lo snapper A1 solleva o muove la palla in avanti prima del movimento all'indietro dello snap. B2 batte la palla, facendola rotolare libera e B3 la recupera. **DECISIONE:** fallo della squadra A, snap illegale, la palla resta morta. Penalità - 5 yard dal punto successivo (Regola 4-1-1).
- V) A66, uomo di linea ristretto fra lo snapper e il giocatore al termine della linea, oppure A72, giocatore ristretto al termine della linea di scrimmage:
- 1) solleva la mano da terra immediatamente dopo essere stato minacciato da B1, che si trova nella neutral zone. **DECISIONE:** fischiare immediatamente. Fallo della squadra B, offside. Penalità - 5 yard dal punto successivo;
 - 2) solleva la mano da terra immediatamente dopo essere stato minacciato da B1, che (a) non entra nella neutral zone oppure (b) si trova nella neutral zone ma non minaccia la posizione di A66 o A72. **DECISIONE:** in entrambi i casi (a) e (b) fischiare immediatamente. Fallo a palla morta della squadra A, falsa partenza. Penalità - 5 yard dal punto successivo;
- Nota: prima dello snap, un giocatore della squadra B che entra nella neutral zone può minacciare un massimo di tre uomini di linea della squadra A. Se il giocatore della squadra B entra nella neutral zone direttamente verso un uomo di linea della squadra A, allora quest'uomo di linea e i due uomini di linea adiacenti si considera che siano minacciati. Se il giocatore della squadra B entra nella neutral zone verso un buco tra due uomini di linea della squadra A, allora soltanto questi due giocatori della squadra A si considera che siano minacciati.*
- VI) A80 posizionato alla fine della linea, come back o uomo di linea interno non ristretto, sbaglia il conteggio dello snap e fa un movimento casuale che non è improvviso, veloce o di scatto e non simula l'inizio del gioco. **DECISIONE:** non c'è fallo per la squadra A

Obblighi per la squadra in attacco – al momento dello snap - ARTICOLO 4

D.A. 7-1-4

- I) A30, allineato legalmente come back, va in motion legalmente. Quindi si gira in modo tale che è ancora legalmente in movimento ma sta fronteggiando la sua linea di scrimmage facendo dei passi laterali. Allo snap, A30 è piegato leggermente in avanti alla cintura e sta continuando il suo movimento laterale oppure sta correndo sul posto. **DECISIONE:** legale.
- II) A30, allineato legalmente come back, va in motion legalmente. Quindi si gira in modo tale che è ancora legalmente in movimento ma sta fronteggiando la sua linea di scrimmage facendo dei passi laterali. Allo snap, A30 ancora nel backfield, sta muovendosi leggermente in avanti dalla cintura in su oppure il suo movimento laterale ha cambiato direzione leggermente verso la linea di scrimmage. **DECISIONE:** fallo a palla viva allo snap per illegal motion. Penalità - 5 yard dal punto precedente.
- III) La formazione della squadra al momento dello snap è formata solo da 10 giocatori. Cinque giocatori sono sulla linea di scrimmage numerati da 50-79, un giocatore sulla linea con la maglia numero 82, e quattro giocatori nel backfield. **DECISIONE:** la formazione della squadra A è legale perché non ha più di quattro uomini nel backfield e ha i necessari cinque uomini in linea numerati da 50-79.
- IV) La squadra A, con un quarto e otto da giocare, manda in campo due sostituti numerati 21 e 33 come eccezione alla numerazione obbligatoria ed essi si posizionano legalmente sulla loro linea di scrimmage fra gli ends della linea di scrimmage. Dopo che la palla viene snappata, un giocatore della squadra A, 15 yard profondo nel backfield della formazione di scrimmage kick, effettua un lancio in avanti verso un ricevitore eleggibile per un guadagno di 10 yard. **DECISIONE:** gioco legale (Nota: lo stesso gioco è legale anche in una formazione da field goal).

- V) A33, un'eccezione alla regola della numerazione obbligatoria, assume una posizione sulla linea di scrimmage vicino all'end A88. Prima dello snap, A88 shifta in una posizione nel backfield con il flanker al lato opposto della linea che shifta in una posizione alla fine della linea. **DECISIONE:** Formazione illegale. Poiché A33 adesso è un end, egli è in una posizione illegale al momento dello snap (fallo a palla viva). Penalità – 5 yard dal punto precedente.
- VI) A33, un'eccezione alla regola della numerazione obbligatoria, assume una posizione sulla linea di scrimmage alla sinistra dello snapper A85, che si trova alla fine della linea. Tutti gli altri giocatori della squadra A sulla linea sono alla sinistra di A33. Dopo un secondo di stop tutti i giocatori della linea eccetto A85 fanno uno shift legale dall'altro lato della palla, con A33 che quindi rimane posizionato come end. **DECISIONE:** se la palla viene snappata con A33 in questa posizione è un fallo per formazione illegale. A33 deve essere fra gli ends al momento dello snap. Penalità – 5 yard dal punto precedente.

Obblighi per la squadra in difesa - ARTICOLO 5

D.A. 7-1-5

- I) Lo snapper A1 solleva la palla prima di passarla all'indietro; B2 la batte via e B3 la recupera. **DECISIONE:** fallo a palla morta della squadra A, snap illegale. La palla rimane morta perché non è stata messa in gioco con uno snap legale. Penalità - 5 yard dal punto successivo; il possesso della palla resta alla squadra A.
- II) Lo snapper A1 inizia legalmente lo snap ma B2 batte la palla prima che A1 completi lo snap e B3 recupera la palla. **DECISIONE:** fallo della squadra B e la palla rimane morta. Penalità - 5 yard dal punto successivo. La squadra B non può toccare la palla fino a che è stata snappata; la squadra A ne mantiene il possesso.
- III) Prima dello snap, un giocatore della squadra B attraversa la neutral zone e, senza entrare in contatto con nessuno, continua la sua carica dietro un giocatore di linea della squadra A e direttamente in direzione del quarterback o del kicker. **DECISIONE:** un giocatore della squadra B che si trova dalla parte della neutral zone della squadra A e si sta muovendo direttamente in direzione del quarterback o del kicker mentre è dietro un uomo di linea offensivo, si considera che stia interferendo con la formazione della squadra A. Penalità - fallo a palla morta della squadra B, offside. 5 yard dal punto successivo.
- IV) Il linebacker B56 è immobile a una yard oltre la neutral zone. Appena l'attacco comincia a fare i segnali per lo snap, B56 fa una finta in direzione della linea nell'ovvio tentativo di indurre l'attacco a una falsa partenza. **DECISIONE:** fallo a palla morta, ritardo di gioco. 5 yard di penalità dal punto successivo.

Consegnare la palla in avanti - ARTICOLO 6

D.A. 7-1-6

- I) Il ricevitore eleggibile A83 è l'end sulla sua linea di scrimmage ed è adiacente allo snapper in una formazione sbilanciata a "T". Il quarterback A10 riceve lo snap alla mano e immediatamente cede la palla ad A83. **DECISIONE:** se il movimento della palla è in avanti e lascia le mani di A10 prima di essere toccata da A83, è un lancio legale in avanti. A83 deve essersi girato sufficientemente per ricevere un lancio all'indietro oppure un passaggio alla mano (*handoff*) (legale); ma se l'azione è avvenuta immediatamente dopo lo snap, probabilmente non c'è stato il tempo per rispettare le richieste della regola di "girarsi" e di "stare due yard dietro la linea".

SEZIONE 2. Lancio all'indietro e fumble

Fuori campo - ARTICOLO 4

D.A. 7-2-4

- I) B20 intercetta un lancio in avanti legale (a) nella sua end zone, (b) sulla linea delle sue tre yard, e l'impeto lo porta nella sua end zone, (c) nel campo di gioco, e arretra nella sua end zone (no impeto). In tutti questi casi, B20 commette fumble nella sua end zone e la palla rotola in avanti e fuori dal campo sulla linea delle due yard della squadra B. **DECISIONE:** la palla appartiene alla squadra B sul punto del fumble (la end zone di B); (a) touchback, (b) palla alla squadra B sulla sua linea delle tre yard, (c) safety (Regole 8-5-1, 8-6-1).

SEZIONE 3. Lancio in avanti

Lancio illegale in avanti - ARTICOLO 2

D.A. 7-3-2

- I) Il quarterback A10, che non è fuori dal tackle box e che sta tentando di non perdere yard, lancia intenzionalmente un lancio disperato in avanti, che cade incompleto dove non c'è alcun giocatore eleggibile della squadra A. **DECISIONE:** intentional grounding. Penalità - perdita del down dal punto del fallo. Il tempo parte allo snap (Regola 3-3-2-d-4) a meno che si applichi la Regola 3-4-4.
- II) Nei minuti finali di uno dei due tempi con più di un minuto da giocare, A10 non riesce a trovare un ricevitore libero. Per non perdere tempo, lancia un lancio in avanti che risulta incompleto dove nessun giocatore eleggibile della squadra. **DECISIONE:** lancio illegale in avanti. Penalità - perdita del down dal punto del fallo. Il tempo partirà al segnale di pronti al gioco (Regola 3-3-2-e-15 & 3-4-3).
- III) Al terzo down, quasi alla fine del tempo, l'holder di un potenziale field goal A4 moffa lo snap e A4 o il potenziale kicker A3 recupera la palla e immediatamente la lancia in avanti a terra. **DECISIONE:** lancio illegale in avanti, tentativo non valido di non conservare tempo. Penalità - perdita del down sul punto del fallo. Il tempo parte al segnale di pronti al gioco (Regola 3-3-3-2-e-14 & 3-4-3) a meno che si applichi la Regola 3-4-4.
- IV) La palla viene snappata sopra la testa del quarterback A12, che si trova in formazione "shotgun". A12 recupera la palla e immediatamente la lancia a terra in avanti. **DECISIONE:** lancio illegale in avanti, tentativo non valido di non conservare il tempo. Penalità - perdita del down sul punto del fallo. Il tempo partirà al segnale di pronti al gioco (Regola 3-3-3-2-e-14 e 3-4-3).
- V) Al terzo down, quasi alla fine del tempo, A1 moffa lo snap. A1 o A4 prendono la palla e immediatamente la lanciano a terra in avanti. **DECISIONE:** gioco legale.
- VI) Al terzo down, quasi alla fine del tempo, A1 - posizionato sette yard dietro lo snapper - prende lo snap e lancia immediatamente la palla a terra in avanti. **DECISIONE:** gioco legale.
- VII) A pochi secondi dalla fine del tempo e con la palla dichiarata pronta al gioco, la squadra A si allinea velocemente e la palla viene snappata legalmente verso il quarterback A12, che lancia la palla in avanti direttamente a terra. La formazione della squadra A non era legale al momento dello snap. Quando la palla muore, mancano due secondi alla fine della partita. **DECISIONE:** formazione illegale. Penalità - 5 yard dal punto precedente. Il tempo parte allo snap.
- VIII) Il quarterback A10 corre verso la linea laterale ed è all'esterno del tackle box quando effettua un lancio legale in avanti che viene battuto da un uomo di linea di difesa e la palla atterra dietro la neutral zone. **DECISIONE:** gioco legale. Se il giocatore della squadra B non avesse battuto la palla questa sarebbe atterrata oltre la neutral zone, per cui A10 ha soddisfatto lo spirito del gioco.
- IX) Terzo e 5 dalle 40 di A. Il QB A12 arretra nella tasca per lanciare. Sotto una forte pressione egli effettua un lancio all'indietro al back A22 che porta la palla fuori dalla tackle box.

Quando sta per essere placcato, A22 dalle 35 di A effettua un lancio in avanti che supera la neutral zone e atterra in un'area 20 yard lontano dal ricevitore eleggibile della squadra A più vicino. **DECISIONE:** fallo, intentional grounding. L'eccezione alla regola della tackle box si applica solo per il giocatore che riceve lo snap o al giocatore che riceve il lancio all'indietro. Perdita del down nel punto del fallo. Quarto e 10 dalle 35 di A. (Regola 7-3-2-h-Eccezione)

- X) Il quarterback A12 è in una formazione shotgun. Egli mufia il lancio all'indietro dello snapper e la palla viene presa da A63 dentro la tackle box. Sotto forte pressione, A63 esce dalla tackle box ed effettua un lancio e la palla finisce incompleta oltre la linea di scrimmage. **DECISIONE:** gioco legale. A63 ha controllato il lancio all'indietro direttamente dallo snap. (Regola 7-3-2-h-Eccezione)

Eleggibilità persa uscendo fuori campo - ARTICOLO 4

D.A. 7-3-4

- I) L'eleggibile A88 esce volontariamente dal campo, rientra ed è il primo giocatore a toccare il lancio legale in avanti. Questo tocco di A88 avviene nell'end zone della squadra B. **DECISIONE:** tocco illegale. Penalità - perdita del down dal punto precedente.
- II) L'eleggibile A88 esce volontariamente dal campo durante un down in cui viene effettuato un lancio legale in avanti. Rientra in campo ma non tocca la palla e subisce un holding prima che la palla venga toccata da qualche giocatore. **DECISIONE:** non è interferenza difensiva perché A88 non è eleggibile a toccare un lancio legale in avanti. Penalità - 10 yard dal punto precedente.
- III) Il ricevitore esterno A88 viene spinto fuori campo da B1 e corre 20 yard prima di rientrare nel campo di gioco. A88 prende al volo il lancio legale nell'end zone della squadra B. **DECISIONE:** fallo per tocco illegale a causa del fatto che A88 non è rientrato in campo immediatamente. Penalità - perdita del down al punto precedente.
- IV) Il ricevitore eleggibile A44 sta correndo una traccia di lancio vicino alla linea laterale. Mentre il lancio sta arrivando nella sua direzione egli inavvertitamente mette un piede sulla linea laterale, salta, mufia la palla in volo, ritorna a terra, afferra la palla e finisce a terra sulle sue ginocchia tenendo saldamente la palla in mano. **DECISIONE:** tocco illegale. Penalità - perdita del down dal punto precedente. A44 ha perso la sua eleggibilità uscendo fuori dal campo e non l'ha riguadagnata prima del suo secondo tocco.

Eleggibilità guadagnata o riguadagnata - ARTICOLO 5

D.A. 7-3-5

- I) La squadra B tocca un lancio legale in avanti vicino alla linea laterale mentre il ricevitore originariamente eleggibile A1 è fuori campo. A1 rientra in campo e tocca il lancio. **DECISIONE:** gioco legale. Il tocco della squadra B rende tutti i giocatori eleggibili per il resto del down.

Lancio completato - ARTICOLO 6

D.A. 7-3-6

- I) Due giocatori avversari ricevono un lancio legale in avanti mentre entrambi sono in volo, e ambedue ritornano a terra in campo contemporaneamente. **DECISIONE:** presa simultanea, la palla viene assegnata alla squadra che ha lanciato (2-2-4).
- II) Due giocatori avversari ricevono una palla mentre entrambi sono in volo, e uno dei due torna a terra in campo prima dell'altro. **DECISIONE:** la presa non è simultanea. Il lancio legale in avanti è completato o intercettato dal giocatore che ritorna a terra per primo (2-2-4).
- III) Un giocatore in volo riceve un lancio legale in avanti. Mentre è ancora in aria, viene placcato da un avversario e trattenuto chiaramente per un momento prima di essere portato in

qualsiasi direzione. Quindi atterra in campo o fuori campo con la palla. **DECISIONE:** lancio completato. La palla è morta sulla linea di yard dove il ricevitore/intercettatore è stato trattenuto in modo tale da impedirgli di ritornare a terra immediatamente (4-1-3-p).

- IV) A80 in volo riceve un lancio legale in avanti sulla sua linea delle 30 yard. Mentre è ancora in aria, viene placcato da B40 e spinto in avanti sulla linea delle 34 yard della squadra A, dove viene messo a terra. **DECISIONE:** palla alla squadra A sulla linea delle sue 34 yard (5-1-3-a Eccezione).
- V) A80 in volo riceve un lancio legale in avanti sulla sua linea delle 30 yard. Mentre è ancora in aria, viene placcato da B40 e spinto indietro sulla linea delle 26 yard della squadra A dove la palla muore. **DECISIONE:** palla alla squadra A sulla linea delle sue 30 yard (5-1-3-a Eccezione).
- VI) A86 è legalmente spinto fuori campo da B18 sulla linea delle due yard della squadra B. A86 tentando di ritornare immediatamente nel campo di gioco, salta da fuori campo ed è in volo quando riceve il lancio legale in avanti di A16. Atterra nell'end zone della squadra B, completando la presa al volo. **DECISIONE:** touchdown (4-1-3-c, 4-2-3-a, 7-3-4 Eccezione e 8-2-1-b).
- VII) B33 salta da fuori campo ed è in volo quando riceve un lancio legale in avanti della squadra A. Egli completa l'intercetto atterrando (a) nel terreno di gioco; (b) nella end zone della squadra B e viene quindi placcato. **DECISIONE:** B33 è un portatore di palla fino a che ne perde il possesso oppure la palla diventa morta per regolamento. (a) Primo e 10 per la squadra B; (b) touchback (Regole 4-1-3-c, 4-2-3-a, 5-1-1-e e 7-3-4).
- VIII) Mentre è in volo, il ricevitore eleggibile A89 tocca un lancio in avanti spingendolo verso (a) il ricevitore eleggibile A80, che prende al volo il lancio; (b) B27 che intercetta il lancio. **DECISIONE:** gioco legale e la palla resta viva sia in (a) che in (b). A89 ha battuto un lancio in avanti (2-4-3, 2-11-3, 9-4-1-a).
- IX) Il ricevitore A85 in volo prende il possesso della palla, in procinto di toccare per terra, tocca per terra per prima cosa con il piede sinistro all'interno del terreno appena cade. Immediatamente dopo aver toccato per terra A85 perde la palla che tocca per terra. **DECISIONE:** Lancio incompleto. Un ricevitore in volo deve mantenere il possesso della palla cadendo a terra nel tentativo di completare la presa al volo.
- X) Il ricevitore A85 in volo prende il possesso della palla ed è in procinto di toccare per terra, tocca quindi per terra per prima cosa con il piede sinistro all'interno del terreno di gioco e poi cade completamente a terra all'interno del terreno di gioco. Immediatamente dopo aver toccato per terra A85 perde la palla che non tocca mai il terreno prima che lui ne riguadagni il possesso. **DECISIONE:** Lancio completo. Se il ricevitore è all'interno del terreno di gioco e cadendo per terra perde la palla, fintanto che il giocatore rimane in campo e la palla non tocca mai il terreno, è un lancio completo.
- XI) Il ricevitore A85 in volo prende il possesso della palla ed è in procinto di toccare per terra, tocca quindi per terra per prima cosa con il piede sinistro all'interno del terreno di gioco e poi cade completamente a terra ma fuori dal terreno di gioco. Immediatamente dopo aver toccato per terra fuori dal terreno di gioco A85 perde la palla. **DECISIONE:** Lancio incompleto a prescindere se la palla tocca per terra o meno poiché il ricevitore è fuori dal terreno di gioco.
- XII) Il ricevitore A85 si allunga verso la linea delle 2 yard di B e prende il possesso della palla e sta cadendo a terra da solo nel tentativo di completare la presa al volo. Non appena A85 cade a terra in end zone perde immediatamente la palla che cade per terra. **DECISIONE:** Lancio incompleto. Qualsiasi ricevitore che va per terra da solo deve mantenere il possesso della palla quando cade per terra per poter completare la presa al volo.

- XIII) Il ricevitore A85 è in volo nell'end zone e prende possesso della palla ma, mentre è ancora in volo, viene colpito da un difensore che lo fa cadere per terra. Immediatamente dopo che A85 ha toccato terra perde la palla che cade a terra. **DECISIONE:** lancio incompleto. Un ricevitore in volo colpito prima di completare tutti i requisiti necessari per una presa al volo deve continuare a mantenere il controllo della palla dopo che ha toccato per terra.
- XIV) L'eleggibile A80 è in volo quando riceve il lancio legale in avanti. Afferra saldamente la palla nelle sue mani e, mentre sta tornando a terra, la punta della palla tocca il terreno prima di qualsiasi parte del suo corpo. A80 mantiene saldamente il controllo della palla che non si muove per tutta l'azione. Quindi A80 tocca il terreno con il ginocchio e mantiene il controllo della palla. **DECISIONE:** Lancio completo.
- XV) L'eleggibile A80 è in volo vicino alla linea laterale quando riceve un lancio legale in avanti. Non appena atterra in campo con la faccia rivolta verso il terreno di gioco, la punta della sua scarpa (a) si trascina chiaramente all'interno del terreno di gioco prima che lui cada fuori dal campo, (b) tocca terra all'interno del terreno di gioco e successivamente il suo tacco si appoggia sulla sideline con un movimento continuo. In entrambi i casi egli mantiene un saldo controllo della palla. **DECISIONE:** (a) lancio completo. (b) Lancio incompleto. Il movimento continuo di punta e tacco fa parte di un unico processo quindi per interpretazione egli è atterrato fuori dal campo non completando il possesso del lancio.

Lancio incompleto - ARTICOLO 7

D.A. 7-3-7

- I) Un giocatore tocca un lancio legale in avanti mentre sta pestando una linea laterale. **DECISIONE:** la palla è fuori campo, il lancio è incompleto e il down si conta. L'eleggibilità del giocatore che ha toccato la palla non impatta questa interpretazione. (Regola 4-2-3-a).
- II) Quarto e 9 sulla linea delle 6 yard della squadra A. A1 lancia intenzionalmente a terra nella sua end zone un lancio in avanti per non perdere yard. **DECISIONE:** la squadra B può accettare la penalità per avere una safety. Se declinano la penalità allora è palla alla squadra B, primo e goal dalla linea delle 6 yard.
- III) Terzo e 9 sulla linea delle 6 yard della squadra A. A1 effettua un secondo lancio in avanti dalla sua end zone. B2 intercetta e viene placcato sulla linea delle 20 yard della squadra A. **DECISIONE:** la squadra B può accettare una safety oppure prendere il risultato del gioco prendendo la palla per un primo e 10 dalla linea delle 20 yard della squadra A.

Contatto illegale e interferenza sul lancio - ARTICOLO 8

D.A. 7-3-8

- I) Un giocatore della squadra B, che sta difendendo contro un lancio legale in avanti oltre la neutral zone, volta le spalle alla palla e sta ondeggiando le braccia davanti alla faccia di un giocatore eleggibile della squadra A che, nel tentativo di prendere la palla, salta contro il giocatore della squadra B. **DECISIONE:** interferenza sul lancio del giocatore della squadra B, primo down; non stava facendo un tentativo in buona fede di prendere al volo o battere il lancio.
- II) Il ricevitore esterno A80, 15 yard oltre la neutral zone, gira le spalle alla neutral zone. Il lanciatore lancia la palla sopra le mani di A80, che sono estese sopra la sua testa. La palla è troppo alta e oltre il ricevitore (lancio non prendibile) quando B2 butta giù A80 commettendo un face mask. **DECISIONE:** fallo personale (Regola 9-1-12-a) non interferenza sul lancio. Penalità - 15 yard dal punto precedente; primo e 10 per la squadra A. I giocatori che commettono falli flagranti vanno espulsi.

- III) A83, ricevitore esterno a 10 yard dal più vicino uomo di linea interno, si sposta verso il centro del campo. Prima che la palla venga lanciata, B1 lo blocca legalmente e lo mette a terra. **DECISIONE:** legale a meno che il blocco fosse sotto la cintura (Regola 9-1-6).
- IV) Allo snap, A88 è sulla linea di scrimmage largo a 10 yard all'esterno della posizione del tackle e A44 è nel backfield quattro yard al suo interno. Proprio prima che il lanciatore rilasci la palla, A88 contatta B1 cinque yard oltre la neutral zone. Il lancio viene effettuato verso A44, che si è mosso in avanti e all'esterno del punto dove A88 ha contattato B1. **DECISIONE:** fallo della squadra A, interferenza d'attacco. Penalità -15 yard dal punto precedente.
- V) Prima che la palla venga lanciata, il ricevitore esterno A88 si muove 4 yard a fondo campo direttamente in direzione e davanti al difensore B1. In quel punto, B1 spinge A88, che quindi usa le mani per toccare B1. **DECISIONE:** fallo della squadra A, interferenza d'attacco, se il lancio legale in avanti è oltre la neutral zone. Penalità - 15 yard dal punto precedente.
- VI) Prima che la palla venga lanciata, il ricevitore esterno A88 si sposta verso l'interno dove B1 tenta di bloccarlo. A88 usa le mani per spingere via B1. **DECISIONE:** fallo della squadra A, interferenza d'attacco, se il lancio legale in avanti attraversa la neutral zone. Se il contatto iniziale di B1 è stato sotto la cintura e oltre la neutral zone, anche la squadra B ha commesso fallo, perciò i due falli a palla viva si annullano tra loro.
- VII) A88, uno spread receiver, corre 10 yard e taglia a 90 gradi verso la linea laterale. Dopo che la palla è stata lanciata, B2 contatta A88 con un placcaggio, un blocco, si aggrappa o lo spinge prima che A88 tocchi la palla, un lancio prendibile in avanti. **DECISIONE:** fallo della squadra B, interferenza sul lancio della difesa. Penalità - punto del fallo e primo down.
- VIII) Il tight end A80 corre per 10 yard nella secondaria e taglia verso i pali della porta. B1 è un passo dietro e all'esterno quando lo raggiunge. Dopo che è stato effettuato il lancio in avanti legale, B1 entra in contatto con A80 con un placcaggio, un blocco, aggrappandosi o spingendolo quando la palla va oltre le mani estese di A80. **DECISIONE:** fallo della squadra B per interferenza sul lancio difensiva. Penalità - punto del fallo e primo down se l'infrazione avviene a meno di 15 yard dal punto precedente; penalità da 15 yard dal punto precedente e primo down se il fallo è più di 15 yard oltre la neutral zone.
- IX) A88 e B2 stanno correndo molto vicini prima o dopo che la palla è stata lanciata. Uno dei due, o entrambi, cade inciampando nei piedi. Nessuno dei due è stato sgambettato intenzionalmente. **DECISIONE:** non c'è fallo.
- X) Prima che il lancio venga effettuato, il ricevitore esterno A88 e il difensore B1 stanno correndo spalla a spalla e di lato 15 yard oltre la neutral zone. A88 è più vicino alla linea laterale e B1 è più vicino all'hash mark. A88 taglia verso l'interno; B1 non si muove e A88 lo urta. **DECISIONE:** non c'è fallo perché la palla non è stata ancora lanciata.
- XI) Il ricevitore esterno A88 e il difensore B1 stanno correndo spalla a spalla e di lato 15 yard oltre la neutral zone. A88 è più vicino alla linea laterale e B1 è più vicino all'hash mark. Viene effettuato un lancio in avanti legale verso i pali della porta. Mentre la palla è in aria, A88 taglia verso l'interno in direzione del lancio prendibile. B1 non si muove e non fa alcun tentativo di andare verso il lancio e A88 lo urta. **DECISIONE:** fallo della squadra B, interferenza sul lancio della difesa. Penalità - 15 yard dal punto precedente e primo down.
- XII) Lo slot back A44 corre una traccia 25 yard a fondo campo verso il piloncino della linea di goal. La safety B1 è posizionata tra A44 e il piloncino quando viene lanciata la palla. B1 riduce palesemente la velocità e urta A44 prima che il lancio prendibile tocchi terra. **DECISIONE:** fallo della squadra B, interferenza sul lancio difensiva. Penalità - 15 dal punto precedente e primo down.
- XIII) Il tight end A80 si muove attraverso la formazione su una traccia di lancio profondo 25 yard quando entra in contatto con B1, una safety, prima o dopo che la palla è stata lanciata. A88, un ricevitore esterno posizionato allo snap dal lato opposto del tight end, passa dietro il

punto in cui è avvenuto il contatto tra A80 e B1 e prende al volo il lancio legale in avanti. **DECISIONE:** fallo della squadra A, interferenza sul lancio dell'attacco. Penalità - 15 yard dal punto precedente.

- XIV) Quarto e goal per la squadra A dalla linea delle 5 yard della squadra B. Il lancio legale in avanti della squadra A è incompleto, ma la squadra B commette interferenza sulla sua linea della una yard oppure in end zone. **DECISIONE:** primo e goal per la squadra A sulla linea delle due yard della squadra B.
- XV) A80 e B60 stanno tentando di prendere un lancio in avanti effettuato verso la posizione di A80, che si trova oltre la neutral zone. Il lancio è alto e giudicato non prendibile. Appena la palla passa oltre, A80 spinge B60 sul petto. **DECISIONE:** non è interferenza dell'attacco.
- XVI) Durante un lancio legale in avanti oltre la neutral zone, A80 e B60 stanno tentando di prendere il lancio effettuato verso la posizione di A80. A14, che non sta tentando di prendere il lancio, blocca B65 a fondo campo, prima che il lancio venga lanciato oppure mentre il lancio non prendibile è in volo. **DECISIONE:** fallo della squadra A, interferenza sul lancio dell'attacco. Penalità - 15 yard dal punto precedente.

Interferenza di contatto - ARTICOLO 9

D.A. 7-3-9

- I) Un lancio legale in avanti oltre la neutral zone viene toccato o muffato da un ricevitore eleggibile di una delle due squadre o sfiora un arbitro. Dopodiché, mentre il lancio è ancora in volo, una delle due squadre commette holding oppure un fallo contro un avversario eleggibile, che si trova oltre la neutral zone. **DECISIONE:** le regole sull'interferenza non si applicano dopo che il lancio è stato toccato. Penalizzare come un fallo durante una palla libera. Penalità - 10 o 15 yard dal punto precedente (Regola 9-3-6).
- II) In un lancio legale in avanti dietro la neutral zone, il giocatore eleggibile A1 si posiziona davanti a B1 e sta per prendere la palla quando viene spinto da B1 e il lancio finisce incompleto. **DECISIONE:** legale, L'interferenza non si applica dietro la neutral zone. (Regole 7-3-9-d, 9-1-2-5 Eccezione 4, 9-3-3-c Eccezione 5)

Ineleggibili a fondo campo - ARTICOLO 10

D.A. 7-3-10

- I) L'uomo di linea ineleggibile A70 corre per più di tre yard oltre la neutral zone e non entra in contatto con un avversario. Gira attorno al fianco e ritorna indietro attraverso la neutral zone prima che A10 effettui un lancio legale in avanti che attraversa la neutral zone. **DECISIONE:** ineleggibile a fondo campo. Penalità - 5 yard dal punto precedente.
- II) L'uomo di linea ineleggibile A70 entra in contatto con un avversario entro 1 yard dalla neutral zone. A70 spinge B4 per più di tre yard oltre la neutral zone e quindi si gira e ritorna indietro attraverso la neutral zone prima che A1 effettui un lancio legale in avanti che attraversa la neutral zone. **DECISIONE:** fallo della squadra A, ineleggibile a fondo campo oppure interferenza d'attacco sul lancio. Penalità - 5 yard dal punto precedente o 15 yard dal punto precedente (Regola 7-3-8-b).

Tocco illegale - ARTICOLO 11

D.A. 7-3-11

- I) Verso la fine del tempo, il quarterback A10, che non è stato all'esterno del tackle box, effettua intenzionalmente un lancio disperato per non perdere yard, che cade incompleto dopo essere stato toccato dall'ineleggibile A58 nel tentativo di prenderlo al volo. **DECISIONE:** fallo per intentional grounding. Nessun fallo per tocco illegale perché il lancio è illegale. Penalità -

perdita del down dal punto del lancio. Il tempo parte allo snap (Regola 3-3-2-d-4 e 7-3-2-a). Se il tempo del quarto finisce il quarto non viene esteso.

- II) La squadra A mette in gioco la palla dalla sua linea delle 10 yard. A10 arretra e quindi lancia in avanti verso l'ineleggibile A70 che, mentre si trova nella sua end zone, (a) tocca la palla tentando di prendere il lancio, che finisce incompleto; (b) prende il lancio e viene messo a terra in end zone; (c) prende il lancio e viene messo a terra dopo essere avanzato fino alla sua linea delle 3 yard. **DECISIONE:** (a) la squadra B può scegliere di prendere la penalità di 5 yard oppure rifiutarla facendo valere il down giocato; (b) la palla è morta nella end zone con l'impeto impartito dalla squadra A, e la squadra B può scegliere la safety oppure la penalità dal punto precedente; (c) il down conta se la penalità viene rifiutata e il punto di palla morta è più vantaggioso per la squadra B della penalità. [Nota: in (a), (b) e (c) potrebbe essere intentional grounding a seconda della posizione di un giocatore eleggibile della squadra A o della posizione di A10 quando la palla viene lanciata] (Regola 10-1-1-b). Se c'è intentional grounding non c'è tocco illegale.

REGOLA 8

Le segnature

SEZIONE 2. Touchdown

Come viene segnato - ARTICOLO 1

D.A. 8-2-1

- I) Il portatore di palla A1, mentre sta tentando di segnare, tocca con il piede il piloncino sistemato sull'intersezione destra tra la linea di goal e la linea laterale. Sta portando la palla con il braccio destro, che è esteso sopra la linea laterale. **DECISIONE:** che il touchdown sia segnato o meno, dipende dal massimo avanzamento della palla in relazione alla linea di goal quando la palla muore per regolamento (Regole 4-2-4-d e 5-1-3-a).
- II) Il portatore di palla A1, avanzando nel campo di gioco, salta sulla linea delle due yard. Il suo primo contatto con il terreno avviene fuori campo tre yard oltre la linea di goal. La palla, in suo possesso, è passata sopra il piloncino. **DECISIONE:** touchdown (Regola 4-2-4-d).
- III) La palla, in possesso del giocatore A21 in volo, attraversa la linea laterale sopra la linea della una yard, continua oltre il piloncino e viene dichiarata morta fuori campo in possesso di A21. **DECISIONE:** la palla viene dichiarata morta fuori campo sulla linea della una yard (Regole 2-12-1 & 4-2-4-d).
- IV) Il quarterback A12 completa un lancio su un compagno di squadra che è fermo nella end zone di B. (a) A12 è oltre la neutral zone quando rilascia la palla. (b) il ricevitore veste la maglia numero 73. **DECISIONE:** nei casi (a) e (b) il risultato del gioco è un touchdown. La penalità viene applicata in accordo con le scelte della squadra B.
- V) Il portatore di palla A22 si tuffa verso la linea di goal quando si trova sulla una yard di B. La palla in suo possesso (a) tocca il piloncino; (b) passa sopra la parte superiore del piloncino; (c) attraversa la linea di goal all'interno del piloncino. A22 tocca terra fuori campo tre yard oltre la linea di goal. **DECISIONE:** (a), (b) e (c) è touchdown in tutti e tre i casi. La palla in possesso di A22 ha rotto il piano della linea di goal in tutti e tre le situazioni.
- VI) Il portatore di palla A22 si dirige verso il piloncino sul lato destro della linea di goal. Sulle 2 di B si tuffa o viene bloccato in aria da un avversario. La palla è nella mano destra di A22 quando attraversa la linea laterale sulla linea di 1yds di B. Passa fuori dal piloncino e successivamente A22 (a) tocca il piloncino con il suo piede o la mano sinistra; (b) tocca per prima cosa terra fuori campo tre yard oltre la linea di goal. **DECISIONE:** (a) touchdown. Il piano della linea di goal viene esteso perché A22 tocca il piloncino. (b) Non è touchdown. Il piano della linea di goal non si estende perché A22 non tocca né il piloncino né il terreno dentro la end zone. La palla viene dichiarata morta fuori campo sulle 1 di B.
- VII) Il portatore di palla A22 si dirige verso il piloncino sul lato destro della linea di goal. La palla è nella sua mano destra quando attraversa l'estensione della linea di goal fuori (cioè alla destra) del piloncino e successivamente A22 fa un passo (a) sulla linea di goal; (b) sulla linea laterale qualche pollice prima della linea di goal. **DECISIONE:** (a) touchdown. Il piano della linea di goal viene esteso perché A22 tocca il terreno all'interno della end zone; (b) no touchdown. Il piano della linea di goal non viene esteso. La palla viene dichiarata morta nel punto di uscita sulla linea laterale.
- VIII) Il portatore di palla A22 si dirige verso il piloncino sul lato destro della linea di goal. La palla è nella sua mano destra. Il suo piede tocca il piloncino appena prima che la palla attraversi (a) il piloncino; (b) l'estensione della linea di goal alla destra del piloncino (fuori campo). **DECISIONE:** (a) e (b) non è touchdown in nessuno dei due casi. Poiché il piloncino è fuori

campo la palla muore quando A22 lo tocca con il piede. Per cui in entrambi i casi la palla muore prima che attraversi la linea di goal.

- IX) Il portatore di palla A1 viene colpito e il suo massimo avanzamento viene fermato in campo vicino alla linea di goal sulla linea laterale alla sua destra. Quando è stato fermato aveva la palla nella mano destra estesa oltre la linea di goal (a) all'interno del pyloncino; (b) all'esterno del pyloncino. **DECISIONE:** (a) touchdown. La palla muore quando la estende oltre il piano della linea di goal; (b) non è touchdown, perché nessuna parte del suo corpo tocca né il pyloncino né la end zone. In questo caso il piano della linea di goal non viene esteso.
- X) Il portatore di palla A33 sta correndo verso la goal line della squadra B. Egli rilascia la palla una yard prima della goal line pensando di aver già segnato il touchdown, gira intorno alla end zone e si dirige verso la sua panchina. L'arbitro in copertura non segnala nessun touchdown. La palla rotola per il fumble e colpisce terra appena fuori o appena dentro la goal line, rotola lungo la end zone e viene dichiarata morta quando si ferma e nessuno fa un tentativo per recuperarla. **DECISIONE:** touchdown. La palla appartiene all'ultima squadra che ne aveva il possesso nel punto di palla morta. Per definizione un fumble in avanti assegnato nella end zone avversaria è un touchdown (Regola 7-2-5).

SEZIONE 3. Trasformazione

Come viene segnata - ARTICOLO 1

D.A. 8-3-1

- I) Durante una trasformazione, dopo avere ottenuto il possesso, la squadra B commette fumble e la squadra A recupera la palla nell'end zone della squadra B. **DECISIONE:** la squadra B può commettere fumble dopo avere intercettato un lancio, preso o recuperato un fumble o avere recuperato un lancio all'indietro. Touchdown; assegnare alla squadra A due punti (Regola 8-3-2-d-1).
- II) B19 è il primo giocatore oltre la neutral zone a toccare una trasformazione su calcio della squadra A bloccato, quindi moffa il calcio nella end zone. A66 recupera la palla nella end zone. **DECISIONE:** assegnare alla squadra A due punti.

Opportunità di segnare - ARTICOLO 2

D.A. 8-3-2

- I) Durante un tentativo di trasformazione, B2 aggiunge un nuovo impeto a un fumble della squadra A che viene recuperato dalla squadra B nella sua end zone. **DECISIONE:** safety, assegnare un punto alla squadra A (Regole 8-3-1 e 8-5-1).
- II) Durante un tentativo di trasformazione, B2 calcia un fumble della squadra A nella end zone della squadra B e la squadra B recupera la palla buttandosi sopra. **DECISIONE:** safety, assegnare un punto alla squadra A, oppure la squadra A può accettare la penalità per avere calciato illegalmente la palla (Regole 8-3-1 e 8-3-3-b1) e ripetere il down.
- III) Durante un tentativo di trasformazione da un punto, B2 blocca il calcio di A1. La palla, che non ha attraversato la neutral zone, viene raccolta da A2 e viene avanzata oltre la linea di goal della squadra B. **DECISIONE:** assegnare alla squadra A due punti (Regola 8-3-1).
- IV) Durante un tentativo di trasformazione da un punto, il calcio della squadra A viene bloccato. A2 raccoglie la palla oltre la neutral zone nel campo di gioco. **DECISIONE:** la palla è morta dove viene raccolta da A2. La trasformazione è finita.
- V) Durante un tentativo di trasformazione da un punto, il calcio della squadra A viene bloccato. La palla, non toccata oltre la neutral zone, (a) è recuperata da B3 sulla sua una yard; (b) tocca terra nella end zone della squadra B. **DECISIONE:** (a) B3 può avanzare la palla; (b) la palla è morta, la trasformazione è finita (Regola 8-3-1).

- VI) Durante un tentativo di trasformazione da un punto, il calcio della squadra A viene bloccato. La palla viene recuperata da B3 e avanzata oltre la linea di goal della squadra A. Durante la corsa di B3, B4 commette clipping. **DECISIONE:** non c'è segnatura, la trasformazione è finita e la penalità viene declinata per regolamento (Regola 8-3-4-b).
- VII) Durante una trasformazione, B1 intercetta nella sua end zone un lancio legale in avanti della squadra A. Porta la palla oltre la linea di goal della squadra A e (a) non ci sono falli durante la corsa; (b) B3 commette clipping durante la corsa; (c) A2 commette fallo durante la corsa. **DECISIONE:** (a) assegnare alla squadra B due punti; (b) non c'è segnatura, la trasformazione è finita e la penalità viene declinata per regolamento; (c) assegnare alla squadra B due punti e la penalità viene declinata per regolamento (Regole 8-3-1 & 8-3-4-a & b).
- VIII) Durante un tentativo di trasformazione, A1 moffa lo snap alla mano dallo snapper e la palla viene recuperata da A2, che corre nella end zone avversaria. **DECISIONE:** assegnare alla squadra A due punti (Regola 2-11-2).
- IX) Durante una trasformazione da un punto, il calcio della squadra A viene bloccato e B75 recupera la palla sulla linea delle due yard. Appena B75 tenta di avanzare, commette fumble e la palla rotola in end zone dove B61 la recupera e viene placcato. **DECISIONE:** safety; assegnare alla squadra A un punto (Regola 8-1-1).

Falli durante una trasformazione prima del possesso della squadra B - ARTICOLO 3

D.A. 8-3-3

- I) Durante un tentativo di trasformazione, un calcio legale della squadra A, non toccato e in aria, ha attraversato la neutral zone quando avviene un fallo. **DECISIONE:** se il fallo è della squadra A, la trasformazione non è riuscita, e la squadra B non guadagna il possesso, la trasformazione è finita. Se il fallo è della squadra A e la trasformazione riesce, la penalità è applicata dal punto precedente. Se il fallo è della squadra B e la trasformazione riesce, assegnare il punteggio a meno che la squadra A scelga di accettare la penalità e tentare un gioco da due punti. La trasformazione è esente dall'applicazione dal punto di postscrimmage kick. I falli personali della squadra B in una trasformazione riuscita possono essere applicati al kickoff successivo o al punto successivo in un tempo supplementare. Se la trasformazione è sbagliata, la squadra A può accettare la penalità e il down sarà rigiocato.
- II) Entrambe le squadre commettono fallo durante una trasformazione dopo che il tempo di gioco è terminato, e la squadra B non ha ottenuto il possesso della palla. **DECISIONE:** rigiocare dal punto precedente.
- III) Durante una trasformazione, la squadra A avanza la palla nella end zone della squadra B oppure completa lì un lancio, ma commette fallo durante la corsa oppure dietro la linea prima del lancio. **DECISIONE:** qualsiasi ripetizione è dal punto dove la penalità lascia la palla. Il privilegio di rigiocare da qualsiasi punto fra gli hash mark, si applica solo quando una penalità è per un fallo della squadra B.
- IV) Durante una trasformazione entrambe le squadre commettono fallo prima che la squadra B intercetti il lancio in avanti. Sul ritorno (a) B23 commette un clipping; (b) A18 placca il portatore di palla commettendo un face mask. **DECISIONE:** (a) e (b) i falli si annullano e si rigioca il down.
- V) Durante una trasformazione B79 è nella neutral zone al momento dello snap. B20 intercetta il lancio in avanti e A55 lo placca commettendo un face mask. **DECISIONE:** I falli si annullano e si rigioca il down.

Falli durante una trasformazione dopo il possesso della squadra B - ARTICOLO 4

D.A. 8-3-4

- I) B15 intercetta un lancio legale in avanti della squadra A e sta correndo a metà campo quando viene placcato da A19, che afferra e tira per la maschera di B15. **DECISIONE:** la trasformazione è finita e la penalità viene declinata per regolamento.
- II) B1 intercetta un lancio legale in avanti della squadra A e corre a metà campo. Durante la corsa dell'intercetto, B2 commette clipping nella sua end zone. **DECISIONE:** la penalità viene declinata per regolamento.
- III) Durante un tentativo di trasformazione da due punti, la squadra A commette uno shift illegale. B21 recupera un fumble e mentre sta ritornando B45 commette un clipping e A80 colpisce con un pugno un avversario. B21 porta la palla attraverso la linea di goal. **DECISIONE:** A80 viene espulso. La segnatura non viene convalidata, i falli si annullano, il down non viene rigiocato e la trasformazione è terminata.
- IV) Durante un tentativo di trasformazione da due punti, la squadra A commette uno shift illegale. B21 recupera un fumble e mentre sta ritornando A80 colpisce con un pugno un avversario. B21 porta la palla attraverso la linea di goal. **DECISIONE:** la segnatura viene convalidata, e la penalità per il fallo di A80 applicata al kickoff successivo o al punto successivo nel tempo supplementare. A80 viene espulso.

SEZIONE 4. Field goal

Gioco successivo - ARTICOLO 2

D.A. 8-4-2

- I) Quarto e 8 sulla linea delle 40 yard della squadra B. Un tentativo di field goal della squadra A non toccato rotola e muore sulla linea delle sette yard della squadra B. **DECISIONE:** palla alla squadra B sulla linea delle sue 40 yard.
- II) Quarto e 8 sulla linea delle 40 yard della squadra B. Un tentativo di field goal della squadra A tocca B1 sulla linea delle 10 yard ed esce dal campo sulla linea delle cinque yard. **DECISIONE:** palla alla squadra B sulla linea delle sue 5 yard.
- III) Quarto e 8 sulla linea delle 40 yard della squadra B. Un tentativo di field goal della squadra A tocca terra sulla linea delle 3 yard e rimbalza nell'end zone, dove è ricevuto in aria e quindi messo a terra da un giocatore della squadra B. **DECISIONE:** touchback (Regola 8-6-1-b). palla alla squadra B sulla linea delle 20 yard.
- IV) Quarto e 8 sulla linea delle 18 yard della squadra B. Un tentativo di field goal sbagliato della squadra A va fuori dall'end zone. **DECISIONE:** Palla alla squadra B sulla linea delle 20 yard.
- V) Un tentativo non riuscito di field goal della squadra A tocca terra oltre la neutral zone e rimbalza indietro attraverso la neutral zone, dove è recuperato da B1 e avanzato nell'end zone. **DECISIONE:** touchdown (Regola 6-3-5).
- VI) Quarto e 6 sulla linea delle 18 yard della squadra B. Un tentativo non riuscito di field goal della squadra A tocca terra oltre la neutral zone e rimbalza indietro attraverso la neutral zone verso la linea delle 28 yard della squadra B, dove va fuori campo oppure è recuperata e messa a terra da una delle due squadre. Il calcio non è toccato oltre la neutral zone. **DECISIONE:** palla alla squadra B, primo e 10 sulla linea delle sue 28 yard (Regole 6-3-5, 6-3-6, 6-3-7).

SEZIONE 5. Safety

Come viene segnata - ARTICOLO 1

D.A. 8-5-1

- D) A10, dopo avere ricevuto lo snap nella sua end zone, è placcato con la palla che resta sulla linea di goal, con il punto più avanzato nel campo di gioco. **DECISIONE:** safety; una parte della palla morta è sulla linea di goal del portatore di palla.
- II) Uno scrimmage kick non riesce ad attraversare la neutral zone, oppure attraversa la neutral zone e viene toccato per primo dalla squadra B, oppure non toccato rimbalza nell'end zone, dove è dichiarato morto in possesso della squadra A. **DECISIONE:** safety (Regola 8-7-2-a).
- III) B1 intercetta un lancio legale in avanti (non una trasformazione) profondo nella sua end zone, e avanza ma non esce dall'end zone, dove viene messo a terra. Durante la corsa, B2 commette clipping su A1 nell'end zone. **DECISIONE:** safety; poiché la penalità lascia la palla in possesso della squadra B nell'end zone.
- IV) B1 intercetta un lancio o un fumble oppure prende al volo uno scrimmage o un free kick fra la sua linea delle cinque yard e la linea di goal, e il suo impeto lo porta nell'end zone. La palla rimane nella end zone ed è dichiarata morta in possesso della squadra B. **DECISIONE:** palla alla squadra B sul punto dove il lancio o il fumble sono stati intercettati oppure il calcio è stato preso al volo. L'interpretazione sarebbe stata la stessa se B1 avesse recuperato un fumble, un lancio all'indietro o un calcio in circostanze simili.
- V) B1 intercetta un lancio o un fumble oppure prende al volo uno scrimmage o un free kick fra la sua linea delle cinque yard e la linea di goal, e il suo impeto lo porta nell'end zone. Prima che la palla venga dichiarata morta, B2 commette clipping nell'end zone. B1 non esce dall'end zone e la palla viene dichiarata morta. **DECISIONE:** safety. Il basic spot di applicazione è alla fine corsa dove B1 ha guadagnato il possesso fra la linea delle cinque yard e la linea di goal, e il fallo è dietro il basic spot.
- VI) Un fumble o un lancio all'indietro della squadra A tocca terra. La squadra B muffa la palla nel tentativo di recuperarla, ma la palla attraversa la linea di goal della squadra A, dove un giocatore della squadra A cade sulla palla oppure la palla va fuori campo dall'end zone. **DECISIONE:** safety; l'impeto è stato dato dal fumble o dal lancio (Regola 8-7-2-a).
- VII) A36 intende effettuare un punt da dietro la sua linea di goal ma muffa la palla. Dopo che A36 recupera la palla, egli corre contro il piloncino all'intersezione tra la linea laterale e la linea di goal. **DECISIONE:** safety, a meno che l'intera palla sia oltre la linea di goal quando il portatore di palla tocca la linea laterale o il piloncino. La palla è morta sul punto del suo massimo avanzamento quando A36 tocca il piloncino o la linea laterale (Regole 2-31-3 & 4-2-4-d).
- VIII) B40 intercetta un lancio sulla sua linea delle 4 yard. Il suo impeto lo sta portando dentro l'end zone quando commette fumble sulla linea di una yard e (a) B40, colui che ha commesso fumble, recupera la palla nell'end zone oppure (b) un compagno di squadra di chi ha fatto fumble recupera il fumble nell'end zone. **DECISIONE:** safety sia in (a) che in (b).
- IX) B47 intercetta un lancio sulle 3 di B. Il suo impeto lo porta nella end zone dove fa fumble. La palla rotola e ritorna in campo. A33 la recupera sulle 2 di B ma viene colpito e fa fumble. La palla rotola in end zone ed esce dalla end line. **DECISIONE:** touchback. Palla alla squadra B primo e 10 dalle 20 di B. La regola del momentum si applica solo se la palla rimane nella end zone e viene dichiarata morta lì. (Regola 8-6-1)
- X) Terzo e cinque sulle 20 di B. il difensivo back B44 intercetta un lancio in avanti sulle 3 di B e il suo impeto lo porta nella sua end zone. Mentre è ancora nella end zone fa fumble. La palla rotola in avanti e rientra in campo e durante la mischia per recuperarla la palla ritorna indietro nella end zone (a) dove è recuperata da B44 mentre questi è a terra; (b) esce dalla end line. **DECISIONE:** (a) e (b) safety, due punti per la squadra A. L'impeto per cui la palla è entrata la seconda volta nella end zone è stato dato dal fumble di B44. La mischia per recuperare la palla non ha dato un nuovo impeto. La regola del momentum non si applica perché la palla non è rimasta nella end zone. (Regola 8-7-2)

SEZIONE 6. Touchback

Quando viene dichiarato - ARTICOLO 1

D.A. 8-6-1

- I) Un fumble della squadra A tocca il piloncino all'intersezione della linea laterale con la linea di goal della squadra B. **DECISIONE:** touchback. Palla alla squadra B sulla linea delle 20 yard (Regola 7-2-4-b).
- II) B1 intercetta un lancio legale in avanti della squadra A nella sua end zone, dopodiché A1 gli strappa la palla dalle mani mentre è ancora nell'end zone della squadra B. **DECISIONE:** touchdown. La palla non muore automaticamente quando è intercettata ma muore quando A1 ne entra in possesso. Comunque, se a giudizio degli arbitri c'è un tempo percettibile durante il quale il giocatore della squadra B non fa alcun tentativo di avanzare dopo l'intercetto, è giustificato dichiarare un touchback.
- III) Terzo e cinque dalle 20 di B. Il defensive back B44 intercetta un lancio in avanti sulle 3 di B e il suo impeto lo porta nella sua end zone. Mentre è ancora nella end zone fa fumble. La palla rotola in avanti e rientra in campo e nella mischia per recuperarla A33 calcia la palla nella end zone e la fa uscire dalla end line. **DECISIONE:** primo e 10 per la squadra B dalle 30 di B. Il risultato del gioco è un touchback per cui il basic spot per l'applicazione della penalità da 10 yard per il calcio illegale sono le 20 di B. Il touchback è il risultato del nuovo impeto dato dal calcio di A33 (Regole 2-16-1-a, 8-7-1, 10-2-2-d-2(a))

SEZIONE 7. Responsabilità e impeto

Impeto iniziale - ARTICOLO 2

D.A. 8-7-2

- I) Il portatore di palla A1, avanzando verso la linea di goal della squadra B, commette fumble quando B1 gli batte la palla dalle mani oppure lo placca da dietro. In entrambi i casi A1 perde il possesso vicino alla linea di goal, la palla va nell'end zone della squadra B, dove la squadra B la recupera. **DECISIONE:** touchback; l'impeto è attribuito al fumble della squadra A (Regola 8-6-1-a).
- II) Un calcio qualsiasi della squadra A tocca terra e un giocatore della squadra B batte la palla attraverso la linea di goal della squadra B dove la squadra B lo recupera buttandocisi sopra oppure va fuori campo. **DECISIONE:** Il nuovo impeto è dato dalla squadra B. Safety, due punti per la squadra A. Si considera che battere il calcio fermi l'impeto del calcio stesso e ne impartisca uno nuovo. Comunque, semplicemente toccare o deflettere un calcio, oppure esserne colpiti, non cambia l'impeto del calcio (Regola 8-5-1-a).
- III) La squadra A effettua un punt. La palla è toccata dalla squadra B (non è cambiato l'impeto) e attraversa la linea di goal della squadra B. Quindi la squadra B si tuffa sulla palla oppure la palla va fuori campo dall'end zone. **DECISIONE:** touchback. La stessa regola si applica se il calcio in volo colpisce la squadra B o semplicemente viene deflettato nel tentativo di prenderlo. La squadra B può recuperarlo e avanzare, ed è touchback se un giocatore della squadra B viene messo a terra nell'end zone oppure va fuori campo dietro la linea di goal (Regola 8-6-1-a).
- IV) La squadra A effettua un free kick dalla sua linea delle 30 yard. La palla sta rotolando a terra sulla linea delle tre yard della squadra B quando B10 calcia la palla in end zone, facendola uscire dalla end line. **DECISIONE:** safety per il nuovo impeto dato da B10. La squadra B ha commesso fallo per aver calciato illegalmente la palla. Se la penalità (10 yard) è accettata il calcio è ripetuto con un free kick dalle 40 di A. (Regole 9-4-4, 10-2-2-d-4).
- V) Quarto e 5 sulla linea delle 20 yard della squadra B. A30 commette fumble sulla linea delle 16 yard della squadra B. La palla rotola sulla linea delle 10 yard dove B40, tentando di

recuperare la palla libera la muffa facendola finire fuori campo (a) sulla linea delle 5 yard della squadra B oppure (b) sulla linea delle 18 yard della squadra B. **DECISIONE:** fumble fuori campo sia in (a) che in (b). Poiché la squadra A non ha raggiunto la linea da raggiungere prima del fumble, è palla alla squadra B, primo e 10 (a) dalla linea delle 16 yard della squadra B dato che il fumble era in avanti oppure (b) dalla linea delle 18 yard della squadra B (Regola 5-1-4-f e 7-2-4-b).

- v) Quarto e cinque dalla linea delle 20 yard della squadra B. A30 commette fumble sulla linea delle 16 yard della squadra B. La palla rotola sulla linea delle 10 yard dove B40 batte la palla libera (a) all'indietro e fuori campo sulla linea delle sue cinque yard oppure (b) in avanti e fuori campo sulla linea delle sue 18 yard. **DECISIONE:** in ciascun caso si tratta di un fumble fuori campo. In (a) il battere è legale ed è palla alla squadra B, primo e 10 dalla linea delle sue 16 yard, dato che la squadra A non ha guadagnato un primo down, il conometro parte allo snap; in (b) il battere è illegale, penalizzare la squadra B dal punto del fumble, palla alla squadra A, primo e goal (Regole 5-1-4-f e 7-2-4-b). Il tempo parte al segnale di pronti al gioco.

REGOLA 9

Comportamento dei giocatori e delle altre persone soggette al regolamento

SEZIONE 1. Falli personali

Falli di colpi e sgambetto - ARTICOLO 2

D.A. 9-1-2

- I) Un giocatore (a) colpisce un avversario con il ginocchio oppure (b) alza il ginocchio prima di entrare in contatto con un avversario (cosa che accade il più delle volte quando un giocatore sta per scontrarsi con un bloccatore). **DECISIONE:** (a) e (b) fallo personale, striking con il ginocchio. Penalità - 15 yard. Applicare dal punto precedente se il fallo della squadra A avviene dietro la neutral zone. Safety se il fallo della squadra A avviene dietro la sua linea di goal. Primo down se il fallo è della squadra B. Espulsione se il fallo è flagrante.
- II) Il portatore di palla A1 colpisce il placcatore B6 con il braccio esteso proprio prima di venire placcato. **DECISIONE:** fallo personale. Penalità - 15 yard . Applicare dal punto precedente se il fallo avviene dietro la neutral zone. Espulsione se il fallo è flagrante. Safety se il fallo avviene dietro la linea di goal della squadra A.

Puntare un avversario (targeting) ed iniziare il contatto con la parte superiore del casco- ARTICOLO 3

D.A. 9-1-3

- I) Il lanciatore A12 è dentro la tackle box e sta cercando un ricevitore libero. Prima o subito dopo aver lanciato la palla A12 viene colpito lateralmente all'altezza delle costole, della coscia o del ginocchio da B79, che si lancia con la parte superiore del casco in avanti. **Questo avviene (a) nel primo tempo; (b) nel secondo tempo.** **DECISIONE:** Fallo di B79 per aver puntato l'avversario e aver iniziato il contatto con la parte superiore del casco. **15 yards e primo down.** B79 viene automaticamente espulso (a) per la parte rimanente della gara; (b) per la parte rimanente della gara ed il primo tempo della gara successiva.

Puntare un avversario (targeting) ed iniziare il contatto alla testa o al collo di un giocatore indifeso - ARTICOLO 4

D.A. 9-1-4

- I) Il ricevitore A83 è appena saltato e ha ricevuto un lancio in avanti. Non appena A83 sta per riguadagnare l'equilibrio, B45 si lancia e si tuffa su A83 sopra la zona delle spalle colpendolo con il casco o la spalla. **Questo avviene (a) nel primo tempo; (b) nel secondo tempo.** **DECISIONE:** Fallo di B45 per aver puntato e iniziato il contatto contro un avversario indifeso colpendolo sopra la spalla. **15 yards e primo down.** B45 viene automaticamente espulso (a) per la parte rimanente della gara; (b) per la parte rimanente della gara ed il primo tempo della gara successiva.
- II) Quando il portatore di palla A20 gira intorno all'end e si dirige a fondocampo, egli abbassa la testa e contatta il difensore B89 che sta cercando di placcarlo. I giocatori si scontrano casco contro casco. **DECISIONE:** non è fallo. Né A20 né B89 sono giocatori indifesi e nessuno dei due ha mirato l'avversario come descritto nella Regola 9-1-3.
- III) **A44 sa coprendo il kick off con il quale è iniziato il secondo tempo. Mentre A44 sta correndo sulle 45 di B, B66 lo punta e si lancia su A44 lateralmente, portando un blocco dal lato cieco. B66 porta il contatto iniziale con il suo avambraccio verso (a) il collo; (b) parte superiore del**

braccio o spalla di A44. **DECISIONE:** (a) fallo di B66 per aver puntato un giocatore indifeso ed aver iniziato il contatto alla testa o al collo. 15 yard di penalità alla fine della corsa. B66 viene espulso per il resto della gara ed il primo tempo della gara successiva. (b) non è fallo. Nonostante A44 sia un giocatore indifeso e B66 lo ha puntato il contatto non è stato al collo o alla testa. (Regola 2-27-14)

- IV) A12 che gioca normalmente come quarterback è allineato come wide receiver nel backfield e A33 è a cinque yard dietro lo snapper in una formazione shot gun. Il lancio di A33 verso A12 viene intercettato. Durante il ritorno dell'intercetto B55 punta e si lancia su A33 colpendolo lateralmente sul casco. **DECISIONE:** fallo di B55 per puntare e iniziare il contatto alla testa di un giocatore indifeso. Secondo quanto descritto nella Regola 2-27-14, A33 è un giocatore indifeso poiché egli ha giocato quel down nella posizione di quarterback.
- V) L'end A81 è posizionato largo come split alla destra della formazione, all'esterno del difensivo end B89. In un gioco di sweep in direzione di B89 egli si muove alla sua sinistra per focalizzarsi sul portatore di palla, perdendo di vista A81. A quel punto A81 taglia verso l'interno, prende lo slancio e si tuffa su B89, contattandolo proditoriamente con l'avambraccio all'altezza del collo. **DECISIONE;** fallo di targeting secondo la Regola 9.1.4, 15 yard di penalità, A81 viene espulso. B89 è un giocatore indifeso poiché è soggetto ad un blocco dal lato cieco. (Regola 2-27-14).
- VI) Il portatore di palla A33 ha guadagnato molte yard ed è bloccato da due giocatori della difesa. Il suo massimo avanzamento è stato fermato ma la palla non è stata ancora dichiarata morta. Il linebacker B55 prende la rincorsa e si lancia contro A33 e lo colpisce al casco con l'avambraccio. **DECISIONE:** fallo di targeting di B55. 15 yard di penalità, B55 viene espulso. A33 è un giocatore indifeso poiché è bloccato dagli avversari ed il suo massimo avanzamento è stato fermato. (Regola 2-27-4).

Bloccare sotto la cintura - ARTICOLO 6

D.A. 9-1-6

- I) L'end A1 è posizionato 11 yard alla sinistra dello snapper al momento dello snap. B2 si trova tra la posizione originale di A1 e la linea laterale. A1 blocca B2 lontano rispetto alla posizione della palla al momento dello snap. Il blocco di A1 è sotto la cintura e direttamente di fronte a B2. **DECISIONE:** blocco legale perché è fatto frontalmente rispetto all'avversario.
- II) Il quarterback A1 è costretto a correre fuori dalla tasca protettiva, esce dalla low-blocking zone, e scappa avanti e indietro per il campo. A2, un ricevitore esterno posizionato a 12 yard alla sinistra dello snapper, si muove a fondo campo e quindi ritorna in direzione della neutral zone. A2 quindi blocca B2 sotto la cintura chiaramente di lato e in direzione della sideline. **DECISIONE:** blocco illegale sotto la cintura in quanto non è frontale. Penalità - 15 yard.
- III) Durante un gioco di corsa o option di lancio, A2, ricevitore esterno, allo snap è posizionato 12 yard alla destra dello snapper. Si muove a fondo campo e quindi ritorna in direzione della neutral zone. La palla ha lasciato la low-blocking zone quando A2 blocca sotto la cintura B2 otto yard oltre la neutral zone direttamente di fronte a B2 e leggermente in direzione della end line della squadra A. **DECISIONE:** blocco sotto la cintura illegale. Anche se il blocco di A2 è portato frontalmente, il blocco vien portato in direzione della propria end line. Penalità - 15 yard.
- IV) Il back A31, un flanker posizionato sul lato sinistro della formazione, corre una reverse profonda sul lato destro dopo avere ricevuto la palla da un suo compagno di squadra. L'end A2 allo snap è posizionato 10 yard rispetto allo snapper sul lato destro della formazione. Non appena A31 gira l'angolo A82 blocca B62 in direzione della sideline di sinistra. Il blocco di A2 è sotto la cintura e si può considerare frontale ma è fuori dall'angolo definito come " fra le

ore 10 e le ore 2". Il blocco avviene dietro o una yard oltre la linea di scrimmage. **DECISIONE:** blocco illegale sotto la cintura perché va considerato troppo laterale rispetto all'avversario. Penalità - 15 yard. Penalizzare dal punto precedente se il fallo avviene dietro la neutral zone.

- V) Il back A41 è immobile allo snap direttamente dietro il tackle di destra in una formazione bilanciata. La sua spalla sinistra è dentro la tackle box. Il quarterback passa alla mano la palla al back A22 che corre dritto di fronte a se. A41 blocca B2 che si muove dentro il backfield dell'attacco per andare a prendere il portatore di palla quando A22 sta raggiungendo la linea di scrimmage. Il blocco è sotto la cintura e chiaramente laterale. **DECISIONE:** blocco legale. A41 è parzialmente dentro la tackle box e dietro il secondo uomo di linea al momento dello snap e al momento del blocco la palla non è uscita dalla low-blocking zone.
- VI) Il defensive end B88 blocca sotto la cintura il tackle A75 una yard oltre la linea di scrimmage. Il blocco sull'avversario è portato lateralmente. **DECISIONE:** blocco legale perché avviene dentro la fascia di 10 yard. Se il blocco fosse stato a più di cinque yard oltre la linea di scrimmage in qualsiasi direzione sarebbe stato fallo.
- VII) Il Back A22 è immobile o in motion dentro la tackle box al momento dello snap. Quando il gioco si sviluppa egli sta eseguendo una sweep sul lato destro e blocca sotto la cintura un linebacker dopo che il portatore di palla ha lasciato la low-blocking zone. **DECISIONE:** blocco legale **DATO** che il blocco viene portato frontalmente con un angolo "ore 10 ore 2" e non in direzione della end line della squadra A.
- VIII) Terzo e sette sulle 30 di A. La palla è sull'hash mark di sinistra. Il back A22 è spostato completamente fuori dalla sagoma del tackle di sinistra e B40 si muove all'esterno per coprirlo. L'handoff viene dal al back A44 che gira intorno all'end di destra. Quando il gioco si sviluppa B40 segue il gioco e A22 lo insegue. Sulle 40 di A oltre l'hash mark di destra A22 sorpassa B40 e lo blocca sotto la cintura chiaramente e **DIRETTAMENTE DI FRONTE**. La direzione del blocco è verso il fondocampo e leggermente in direzione della sideline di destra. A44 viene placcato sulle 45 di B. **DECISIONE:** gioco legale. Il blocco sotto la cintura portato frontalmente all'avversario è legale non ha importanza verso quale sideline viene portato poiché non è in direzione della end line della squadra A.
- IX) Primo e 10 dalle 40 di A. A12 prendo lo snap e parte per una sweep verso la sua destra. La guardia A66 spinge verso il punto d'attacco. Non appena il gioco si sviluppa il linebacker B55 blocca A66 di fianco all'altezza della coscia sulle 44 di A. A12 viene spinto fuori campo sulle 48 di A. **DECISIONE:** non è fallo. Il blocco sotto la cintura di B55 è legale perché avviene entro le 5 yard oltre la neutral zone.

Colpi in ritardo, azioni fuori dal campo - ARTICOLO 7

D.A. 9-1-7

- I) A palla morta, un giocatore si butta addosso a un avversario a terra che non ha la palla. **DECISIONE:** fallo personale. Penalità - 15 yard dal punto successivo e primo down se il fallo è di un giocatore della squadra B e non è in conflitto con altre regole. Il fallo di piling on si applica al portatore di palla o a qualsiasi altro avversario che si trova a terra quando la palla diventa morta.

Carica sul lanciatore - ARTICOLO 9

D.A. 9-1-9

- I) Dopo che il lanciatore A17 rilascia la palla, B68 fa due lunghi passi e va addosso ad A17, senza mostrare alcun tentativo di evitare il contatto. **DECISIONE:** carica sul lanciatore. Il lanciatore è un giocatore indifeso che è vulnerabile agli infortuni e deve avere una completa protezione. Dopo avere fatto due lunghi passi, B68 deve essere conscio che A17 ha rilasciato la palla e deve perciò essere capace di evitare il contatto.

Chop block - ARTICOLO 10

D.A. 9-1-10

- I) Durante un gioco di lancio in avanti, A75 sta bloccando B66 all'altezza della cintura dietro la neutral zone. Mentre A75 mantiene il contatto, A47 blocca B66 all'altezza della coscia. **DECISIONE:** chop block. 15 yard dal punto precedente.
- II) Quando il flusso del gioco si sposta verso sinistra, il tackle destro A77 si sta separando dal suo blocco sopra la coscia con B50 quando A27 blocca B50 all'altezza del ginocchio. **DECISIONE:** chop block. 15 yard. Applicare dal punto precedente se il fallo avviene dietro la neutral zone.
- III) Immediatamente dopo lo snap, la guardia sinistra A65 e il tackle sinistro A79 bloccano simultaneamente B66, che si trova nella neutral zone. (a) Entrambi i contatti sono alla coscia; (b) uno è alla cintura e l'altro è al ginocchio. **DECISIONE:** (a) blocchi legali per la combinazione basso-basso; (b) fallo, chop block.
- IV) Il tight end A87 e il wingback A43 stanno seguendo il gioco quando entrambi bloccano simultaneamente il linebacker B17, che si trova tre yard oltre la neutral zone. (a) Entrambi i blocchi sono sopra la cintura; (b) un blocco è sopra la cintura e l'altro è al ginocchio. **DECISIONE:** (a) blocchi legali; (b) fallo: chop block.
- V) Dopo aver snappato la palla, allo snapper A54 viene impedito dal nose guard B62 di andare a bloccare il linebacker. A54 fa un leggero contatto con B62, oppure B62 lo raggiunge e usa un braccio per iniziare un contatto con A54. Mentre A54 e B62 sono in contatto, la guardia destra A68 blocca B62 dal davanti all'altezza delle ginocchia. **DECISIONE:** legale. A54 non sta bloccando B62. Il contatto accidentale o se è B62 a iniziare il contatto non costituiscono parte di una combinazione di un blocco e di conseguenza non si può avere un chop block.

Contatto contro lo snapper - ARTICOLO 14

D.A. 9-1-14

- I) A10 si trova in una formazione shot gun 7 ½ yard dietro lo snapper, che ha la testa bassa e sta guardando dietro attraverso le gambe. Immediatamente dopo lo snap, la nose guard B55 carica direttamente lo snapper ed entra in contatto con lui spingendolo indietro. **DECISIONE:** legale. Allo snapper non è garantita alcuna protezione speciale perché non era ragionevolmente ovvio che sarebbe stato tentato un calcio (Regola 2-16-10). Lo snapper ha la solita protezione contro qualsiasi fallo personale per violenza non necessaria.
- II) La squadra A è in una chiara formazione di scrimmage kick. Immediatamente dopo lo snap, la nose guard B55 carica direttamente lo snapper ed entra in contatto con lui spingendolo indietro. La palla viene snappata verso un back tre yard dietro la linea di scrimmage oppure verso il potenziale kicker, che invece corre o passa la palla. **DECISIONE:** fallo. Penalità – 15 yard e primo down automatico. Non si può entrare in contatto con lo snapper prima che sia trascorso un secondo dopo lo snap quando la squadra A è in formazione di scrimmage kick ed è ragionevolmente ovvio che si possa tentare un calcio.
- III) Immediatamente dopo lo snap, con la squadra A in una ovvia formazione di scrimmage kick, il nose guard B71 tenta di entrare nel buco tra lo snapper e l'uomo di linea adiacente. Il primo contatto legale di B71 è con l'uomo di linea vicino allo snapper. **DECISIONE:** legale. Il

contatto accidentale con lo snapper dopo un contatto iniziale legale non è fallo (Regola 2-16-10).

Placcaggio horse collar - ARTICOLO 15

D.A. 9-1-15

- I) Mentre il portatore di palla A20 sta correndo vicino alla linea laterale, il difensore B56 lo afferra da dietro per la maglia all'altezza del colletto oppure per la protezione delle spalle sempre all'altezza del collo. B56 continua questo contatto per alcune yard ma A20 non va a terra fino a che non viene placcato da un altro difensore. **DECISIONE:** Gioco legale. B56 non commette fallo poiché non getta immediatamente a terra A20.

Running o roughing contro il kicker o l'holder - ARTICOLO 16

D.A. 9-1-16

- I. A1 prende al volo uno snap lungo e con l'intenzione di effettuare un punt dietro la sua linea di scrimmage ma manca la palla, che finisce per terra. A1 viene quindi colpito da B1. **DECISIONE:** fumble della squadra A. Nessun fallo da parte di B1. Non c'è un kicker fino a che la palla è effettivamente calciata.
- II. A1 calcia la palla, dopodiché B1, non riuscendo a fermare il suo tentativo di bloccare il calcio, corre contro il kicker o l'holder. **DECISIONE:** penalità - 5 yard dal punto precedente. Si dà un roughing, 15 yard di penalità e il primo down per carica sul kicker se si è in dubbio sul fatto che il fallo sia di running o roughing contro.
- III. A1, non in una formazione di scrimmage kick, effettua un rapido e inaspettato calcio così improvvisamente che B1 non può fare a meno di evitare il contatto. **DECISIONE:** non è fallo contro il kicker dato che la regola si applica solo quando è ragionevolmente ovvio che sarà effettuato un calcio.
- IV. B1 corre contro A1, che ha calciato la palla ed ha avuto un ragionevole lasso di tempo per riprendere l'equilibrio. **DECISIONE:** non è fallo di B1 a meno che sia giudicato running o lanciarsi addosso a un giocatore che non partecipa chiaramente al gioco (Regola 9-1-12).
- V. Dopo che B1 è corso contro il kicker, il kicker stesso simula di essere stato caricato. **DECISIONE:** i due falli si annullano tra loro.
- VI. Il kicker A1, in formazione di scrimmage kick, si muove lateralmente due o tre passi per recuperare uno snap sbagliato, oppure per recuperare uno snap che gli è passato sopra la testa, e quindi calcia la palla. Viene contattato da B1 nel tentativo, senza successo, di bloccare il calcio. **DECISIONE:** A1 non perde automaticamente la protezione in entrambi i casi a meno che egli porti la palla fuori dal tackle box. Quando A1 è all'interno del tackle box ha diritto alla protezione come in qualsiasi altra situazione di calcio. Quando diventa chiaro che A1 intende calciare nella normale posizione di punt, i giocatori della difesa devono evitarlo dopo che ha calciato.
- VII. Il punter A22 è 15 yard dietro la neutral zone quando prende al volo un lungo snap, corre verso la sua destra in un angolo in direzione della linea di scrimmage, e corre fuori dalla tackle box. Si ferma ed effettua un punt, viene quindi immediatamente colpito da B89 che si è tuffato. **DECISIONE:** gioco legale, nessun fallo di B89. A22 perde la sua protezione di running o roughing avendo portato la palla fuori dal tackle box.

Continuare a partecipare senza il casco - ARTICOLO 17

D.A. 9-1-17

- I) Durante un down B55 perde completamente il casco non in conseguenza di un fallo della squadra A. B55 raccoglie immediatamente il suo casco, lo indossa e continua a rincorrere il

portatore di palla. **DECISIONE:** fallo personale di B55 per aver continuato a partecipare all'azione dopo aver perso il casco. Il tempo si ferma alla fine del down e B55 deve uscire e non potrà giocare nel down successivo (Regola 3-3-9).

SEZIONE 2. Falli di comportamento antisportivo

Comportamenti antisportivi - ARTICOLO 1

D.A. 9-2-1

- I) La squadra B segna un touchdown ritornando un kickoff, e i sostituti dalla panchina, senza intenzione di entrare in gioco, corrono nell'end zone per congratularsi con il portatore di palla. **DECISIONE:** atto antisportivo. Penalità - 15 yard applicate sulla trasformazione o al successivo kickoff. Gli arbitri dovranno prendere nota del numero del giocatore poiché nel caso di un secondo comportamento antisportivo scatterà automaticamente l'espulsione (Regola 9-2-1-a-Penalità).
- II) Terzo e 15 sulle 20 di B. L'eleggibile A88 prende al volo un lancio sulle 18 di B e si avvia verso la linea di goal. Arrivato sulle 10 di B comincia a fare il "passo dell'oca" e continua a camminare così fino a quando attraversa la linea di goal. **DECISIONE:** fallo a palla viva di comportamento antisportivo. 15 yard di penalità applicate sul punto del fallo, che sono le 10 di B, e si rigioca il terzo down. Terzo e 20 dalle 25 di B.
- III) Secondo e 5 dalle 40 di B. Il back A22 prende un lancio all'indietro dal quarterback, gira intorno all'end di destra e si avvia verso la linea di goal. La guardia A66, che ha bloccato in fuori per favorire il gioco, blocca a terra B90 e gli rimane sopra insultandolo e dicendo oscenità. Questo comportamento provoca il lancio della flag da parte dell'head linesman, quando A22 è sulle 10 di B prima di continuare la sua corsa verso la end zone. **DECISIONE:** fallo a palla viva di comportamento antisportivo. 15 yard di penalità da applicare sul punto del fallo, che sono le 30 di B, e si rigioca il secondo down. Secondo e 10 dalle 45 di B.
- IV) Terzo e 15 dalle 20 di B. L'eleggibile A88 prende al volo un lancio sulle 18 di B e si avvia verso la linea di goal. Quando è molto vicino alla linea di goal si tuffa in end zone, con nessun giocatore della squadra B più vicino di 10 yard. Il field judge non è sicuro del punto esatto dove A88 ha iniziato la sua azione di tuffo. **DECISIONE:** fallo di comportamento antisportivo. Amministrare come fallo a palla morta. Il touchdown viene assegnato e la penalità applicata alla try o al kickoff successivo.
- V) Secondo e sette sulle 30 di B. Il nose guard B55 è allineato nella neutral zone al momento dello snap. Il back A22 prende la palla su un gioco veloce a centro del campo, si lancia verso il campo aperto e quando arriva sulle 10 di B si gira ed entra in end zone correndo all'indietro. L'head linesman e il line judge hanno lanciato entrambi una flag per l'offside e il back judge ha lanciato la flag per l'azione di A22. **DECISIONE:** falli che si annullano, il down si ripete. Secondo e sette dalle 30 di B.
- VI) Primo e 10 dalle 50. Il quarterback consegna la palla al running back A44 che gira intorno all'end e corre in direzione della linea di goal. Il line judge segue il gioco e lancia una flag al linebacker B57 che gli sta dicendo delle oscenità, lamentandosi che era stato trattenuto dal tight end. A44 segna un touchdown. **DECISIONE:** fallo a palla viva di comportamento antisportivo contro B57. La penalità viene riportata sulla try o al kickoff successivo a discrezione della squadra A.
- VII) Terzo e 15 sulle 45 di A. A12 indietreggia per lanciare e viene saccato con un placcaggio da B77 per una perdita di 10 yard. B77 si alza in piedi, si batte il petto, rimane sopra A12 e lo schernisce e fa uno "show" verso la folla costringendo il referee e il line judge a lanciare le flags. **DECISIONE:** fallo a palla morta per comportamento antisportivo di B77. 15 yard di penalità a palla morta più un primo down automatico. Primo e 10 per la squadra A dalle 50.

- VIII) La safety B33 intercetta un lancio sulle 10 di B e lo ritorna in touchdown. Mentre sta coprendo il gioco dalla la sideline il line judge lancia una flag dopo avere sbattuto contro l'head coach della squadra B che è appena dentro il campo vicino alle 40 di B. **DECISIONE:** anche se questo è un fallo che avviene mentre la palla era viva, viene trattato come un fallo a palla morta perché è stato commesso non da un giocatore. Il touchdown viene accordato e la penalità da 15 yard applicata sulla try o sul kickoff successivo.
- IX) Secondo e cinque dalle 45 di A. Il portatore di palla A33 rompe i blocchi e si trova in campo aperto senza nessuno fra lui e la goal line avversaria. Sulle 2 di B egli esegue una curva verso sinistra e corre parallelamente alla goal line con i giocatori della squadra B che cominciano a inseguirlo. Egli allora porta la palla nella end zone. A33 successivamente corre verso la tribuna e comincia a scambiarsi "il cinque" con i sostenitori della sua squadra. **DECISIONE:** non c'è segnatura. A33 ha commesso due comportamenti antisportivi, uno a palla viva e uno a palla morta. Entrambe le penalità da 15 yard vengono applicate e A33 viene espulso. Primo e 10 per la squadra A sulle 32-B. (Regola 9-2-6).
- X) Dopo che il portatore di palla viene placcato, A55 e B73 cominciano ad azzuffarsi inducendo gli arbitri a doverli separare e lanciare le flag. Sia A55 che B73 commettono fallo a palla morta. **DECISIONE:** i falli a palla morta si annullano. Ciascun giocatore viene penalizzato per un fallo di comportamento antisportivo che conta (**TOGLIERE no**) come uno dei due falli che provoca l'espulsione automatica

Tattiche scorrette - ARTICOLO 2

D.A. 9-2-2

- I) Dopo che la palla è dichiarata pronta al gioco, la squadra A sistema la formazione con due giocatori molto larghi su entrambi i lati dello snapper e altri due uomini di linea adiacenti allo snapper. Non più di 4 uomini sono legalmente nel backfield. La squadra A manda in campo due sostituti che prendono posizione sulla linea di scrimmage adiacenti ai due giocatori di linea larghi dalla parte del campo di gioco opposta alla loro panchina. In questo modo la squadra A ha nove giocatori sulla linea di scrimmage e 4 nel backfield, tutti legalmente in posizione. Immediatamente e prima dello snap, i due giocatori di linea più vicini alla loro panchina lasciano il campo di gioco e sono fuori al momento delle snap. Ce ne sono sette in linea, cinque dei quali numerati da 50 a 79. **DECISIONE:** penalità - 15 yard dal punto precedente. Questa è una sostituzione simulata di giocatori per confondere gli avversari.
- II) Quarto down dalla linea delle 12 yard della squadra B, A1 entra nel campo di gioco con una scarpa per calciare, mentre 11 suoi compagni di squadra sono nell'huddle. A1 si inginocchia e misura la distanza tra la neutral zone e il punto del calcio. Mentre i suoi compagni di squadra lasciano l'huddle, A1 lascia il campo di gioco con la scarpa. Rapidamente la squadra A gioca una corsa dallo scrimmage. **DECISIONE:** fallo della squadra A. Penalità - 15 yard dal punto precedente. Non ci possono essere sostituzioni simulate di un giocatore per confondere gli avversari, e un giocatore che comunica con l'huddle deve giocare un down.
- III) A1 lascia il campo di gioco durante un down. La squadra A si riunisce in huddle con 10 giocatori. Entra il sostituto A12 e A2 finge di lasciare il campo ma si sistema vicino alla linea laterale per un lancio "nascosto". **DECISIONE:** penalità - 15 yard dal punto precedente. Questa è una sostituzione simulata di un giocatore fatta per confondere gli avversari.
- IV) Mentre una squadra è legalmente sistemata per tentare un field goal, l'holder potenziale del calcio va verso la sua panchina chiedendo una scarpa. Viene lanciata una scarpa in campo e il giocatore, in movimento verso la sua panchina, si gira verso la linea di goal. La palla viene snappata al giocatore in posizione per calciare, che effettua un lancio verso il giocatore che si

era girato a fondo campo dopo avere chiesto una scarpa. **DECISIONE:** penalità - 15 yard dal punto precedente.

- V) La squadra A è allineata in una formazione di scrimmage kick ed è stata ferma per un secondo. Uno dei backs offensivi urla contro e va in motion verso A40, il bloccatore sul lato destro, dicendogli di uscire dal campo. Allo snap, A40 è in motion legale verso la sua linea laterale. A40 si gira verso fondo campo e diventa un ricevitore del lancio. **DECISIONE:** penalità - 15 yard dal punto precedente. Questa è una tattica associata alla sostituzione per confondere gli avversari.

Interferire con o aiutare il portatore di palla o il lanciatore - ARTICOLO 2

D.A. 9-3-2

- I) Cercando di guadagnare maggiore terreno, il portatore di palla A44 viene rallentato da un difensore che sta cercando di placcarlo. Il back A22 (a) mette le mani sul sedere di A44 e lo spinge in avanti; (b) spinge il mucchio di compagni di squadra che stanno cominciando a circondare A44; (c) afferra il braccio di A44 e cerca di tirarlo in avanti per un maggiore guadagno di terreno. **DECISIONE:** (a) e (b) legale. Non è fallo spingere il portatore di palla o il mucchio. (c) fallo per aiuto al portatore di palla. 5 yards di penalità con l'applicazione tramite la 3 e 1. (Regola 9-3-2-b).

SEZIONE 3. Blocchi, uso della mano e del braccio

Interferire o aiutare il portatore di palla o il lanciatore - ARTICOLO 2

D.A. 9-3-2

- I) Nel tentativo di guadagnare terreno, il portatore di palla A44 viene rallentato dai giocatori della difesa nel tentativo di placcarlo. Il back A22 (a) mette le mani sul sedere di A44 e lo spinge in avanti; (b) spinge il gruppo di compagni di squadra che stanno cominciando a circondare A44; (c) afferra il braccio di A44 e cerca di tirarlo in avanti per un guadagno maggiore. **DECISIONE:** (a) e (c) fallo per aiuto al portatore di palla. 5 yard di penali con l'applicazione della tre-e-uno. (b) gioco legale, non è evidente che A22 sta aiutando direttamente A44 (Regola 9-3-2-b)

Uso delle mani o delle braccia da parte dell'attacco - ARTICOLO 3

D.A. 9-3-3

- I) A6 sta avanzando la palla. Durante la corsa, A12 blocca vigorosamente B2 con una violenta spinta nella schiena sopra la cintura: **DECISIONE:** blocco illegale nella schiena. Penalità - 10 yard.
- II) Un compagno di squadra del lanciatore o del portatore di palla, mentre sta caricando attraverso la neutral zone, contatta un avversario con le mani e le braccia non parallele al terreno oppure con le mani a coppa o chiuse ma con i palmi non rivolti verso l'avversario. **DECISIONE:** uso legale delle mani.
- III) Un compagno di squadra del lanciatore o del portatore di palla, dietro la neutral zone, ha le braccia parallele al terreno e contatta un avversario sopra le spalle. **DECISIONE:** uso illegale delle mani. Penalità - 10 o 15 yard per fallo personale dal punto precedente. Safety se il fallo avviene dietro la linea di goal della squadra A.
- IV) Un compagno di squadra del lanciatore o del portatore di palla, assesta un colpo sotto le spalle a un avversario con la mano o le mani chiuse. **DECISIONE:** fallo personale. Penalità - 15 yard. L'applicazione è dal punto precedente se il fallo avviene dietro la neutral zone. Safety se il fallo avviene dietro la linea di goal della squadra A.
- V) A2 contatta con le mani B2 con un blocco legale. B2 gira su se stesso per evitare il blocco di A2, le cui mani allora colpiscono la schiena di B2. **DECISIONE:** blocco legale.

- VI) Le mani di A2 colpiscono la schiena del difensore B2 mentre B2 si gira su se stesso per evitare A2. A2 mantiene le mani sulla schiena di B2 mentre quest'ultimo avanza verso il lanciatore. **DECISIONE:** blocco legale.
- VII) Le mani di A2 colpiscono il difensore B2, quando B2 si gira su se stesso per evitare il blocco di A2, le cui mani quindi contattano la schiena di B2. Dopo che le mani di A2 perdono il contatto con B2, A2 avanza e spinge B2 nella schiena. **DECISIONE:** blocco illegale nella schiena. Penalità - 10 yard. Applicare dal punto precedente se il fallo avviene dietro la neutral zone (Regola 2-3-4). Safety se il fallo avviene dietro la linea di goal della squadra A.
- VIII) A1, sulla, davanti o dietro la neutral zone, entra in contatto con un avversario con la mano aperta oppure con le mani chiuse o a coppa e i palmi non rivolti verso l'avversario. **DECISIONE:** blocco legale.
- IX) A11 prende lo snap e arretra per lanciare. Il defensive end B95 corre dietro il tackle A75 e sta per placcare A12. Che è ancora dentro la tackle box. A75 spinge B95 nella schiena all'altezza dei numeri per evitare che porti il placcaggio. A12 completa il lancio per un touchdown. **DECISIONE:** touchdown. Non è fallo di A75. Questa azione è una protezione al lancio mentre il lanciatore è ancora nella tackle box e quindi è nello spirit dell'eccezione alla regola 9-3-3-c e pertanto è legale.

Uso delle mani o delle braccia da parte della difesa - ARTICOLO 4

D.A. 9-3-4

- I) Prima che venga effettuato un lancio legale in avanti che attraversa la neutral zone, la squadra B commette un holding sull'eleggibile A1, che si trova oltre la neutral zone. **DECISIONE:** fallo della squadra B, holding. Penalità - 10 yard e primo down. Applicazione dal punto precedente.
- II) B50, nel tentativo di raggiungere il kicker, tira l'uomo di linea A60 per le spalle e (a) lo lascia appena A60 gli passa oltre oppure (b) continua a trattenere A60. **DECISIONE:** (a) legale; (b) holding. Penalità - 10 yard dal punto precedente.

SEZIONE 4. Battere e calciare

Battere una palla libera - ARTICOLO 1

D.A. 9-4-1

- I) La squadra A tenta un field goal dalla linea delle 30 yard della squadra B. Un giocatore della squadra B nell'end zone salta sopra la traversa e batte la palla in volo. La palla va nell'end zone ed è recuperata dalla squadra A. **DECISIONE:** fallo per battere la palla in end zone. Il risultato del gioco è un touchdown.
- II) La squadra A tenta un field goal dalla linea delle 30 yard della squadra B. Un giocatore della squadra B nell'end zone salta sopra la traversa e batte la palla in volo. La palla va nell'end zone ed è recuperata dalla squadra B. **DECISIONE:** fallo per battere la palla in end zone. Il risultato del gioco è una safety.
- III) La squadra A tenta un field goal dalla linea delle 30 yard della squadra B. Un giocatore della squadra B nell'end zone salta sopra la traversa e batte la palla in volo. La palla va in campo. **DECISIONE:** fallo per battere la palla in end zone. Durante il tempo regolamentare l'applicazione del postscrimmage kick risulterebbe in una safety. La palla resta viva e la squadra A può scegliere il risultato del gioco. Se la squadra A recupera, non segna e accetta la penalità, oppure l'azione avviene durante un tempo supplementare, l'applicazione è dal punto precedente.
- IV) La squadra A tenta un place kick per una trasformazione. Un giocatore della squadra B nell'end zone salta sopra la traversa e batte la palla in volo. La palla va fuori campo nell'end zone. **DECISIONE:** fallo per battere la palla in end zone. Penalità - mezza distanza dal punto

precedente. La regola del postscrimmage kick non si applica sulle trasformazioni (Regola 10-2-3).

- V) La squadra A tenta una trasformazione con un calcio piazzato. Un giocatore della squadra B nell'end zone salta sopra la traversa e batte la palla in volo. La palla va nell'end zone ed è recuperata dalla squadra A. **DECISIONE:** fallo per battere la palla in end zone. La squadra A può declinare la penalità e prendere i due punti.
- VI) La squadra A tenta un field goal e B23, nell'end zone, va sopra la traversa e prende la palla. **DECISIONE:** gioco legale.
- VII) Un fumble della squadra A in volo viene battuto in avanti da B1, e la palla va fuori campo dietro la linea di goal della squadra A. **DECISIONE:** Safety. Battere un fumble in volo non aggiunge un nuovo impeto (Regola 8-7-2-b). Fallo della squadra B. Penalità - 10 yard.
- VIII) Un lancio all'indietro in volo della squadra A viene battuto da B1, e la palla va fuori campo dietro la linea di goal della squadra A. **DECISIONE:** safety. Un lancio può essere battuto in qualsiasi direzione e l'impeto è stato dato dal lancio della squadra A (Regola 8-5-1-a).
- IX) Un free kick in volo viene muffato da un giocatore della squadra B nella sua end zone. Mentre la palla è libera nell'end zone, un giocatore della squadra B batte la palla fuori dall'end zone. **DECISIONE:** Il risultato del gioco è un touchback. Fallo della squadra B per aver battuto illegalmente la palla nell'end zone. Penalità - 10 yard dal punto precedente.
- X) Dopo avere intercettato un lancio legale in avanti della squadra A sulla linea delle 20 yard della squadra B, B1 commette fumble sulla sua linea delle 38 yard e B2 batte illegalmente la palla libera sulla linea delle sue 30 yard. La palla va in avanti e fuori campo. **DECISIONE:** fallo della squadra B. Penalità - 10 yard dal punto del fallo; palla alla squadra B, primo e 10 sulla linea delle 20 yard. Non c'è perdita del down dato che alla squadra B ha guadagnato una nuova serie dopo l'applicazione della penalità (Regola 5-1-1-e-1).
- XI) La squadra A è pronta per il kick off. La palla è sul tee e il referee ha dato il pronti al gioco. Come il kicker si avvicina alla palla questa cade dal tee e rotola sul terreno quando il kicker ha iniziato il suo movimento del calcio. Il kicker continua il suo movimento di calcio e colpisce la palla che continua a rotolare lontano o vicino al tee. **DECISIONE:** non c'è fallo. Questa non è una violazione né alla Regola 9-4-4 né alla 9-2-1-a-2-a. Gli arbitri dovranno fermare il gioco e far riposizionare le squadre per un nuovo kickoff. Se le condizioni del tempo sono precarie, la squadra A potrà mettere un giocatore a tenere la palla sopra il tee.

REGOLA 10

Applicazione delle penalità

SEZIONE 1. Penalità completate

Falli che si annullano tra di loro - ARTICOLO 4

D.A. 10-1-4

- I) Durante un kickoff della squadra A, la squadra B commette fallo prima che la palla non toccata esca dal campo tra le linee di goal. **DECISIONE:** i falli si annullano tra loro. La squadra A ricalcia dal punto precedente.
- II) Durante un kickoff della squadra A dalla linea delle sue 30 yard, la squadra B commette fallo dopo che la palla non toccata esce dal campo tra le linee di goal. **DECISIONE:** la squadra B può scegliere di rigiocare, con la squadra A che ricalcia dalla sua linea delle 40 yard. Se la squadra B vuole la palla, l'avrà sulle sue 25 yard, dopo una penalità da 15 yard dalla linea delle sue 40 yard oppure 15 yard dietro il punto dove la penalità da 5 yard per la Squadra A avrebbe lasciato la palla. (Regole 6-1-8 e 10-1-6).
- III) La squadra A è in formazione illegale al momento dello snap. Il lancio in avanti di A1 viene intercettato da B1, che avanza per cinque yard e viene placcato. La squadra B commette un clipping durante l'avanzata di B1. **DECISIONE:** la squadra B ha l'opzione di scegliere che i falli si annullino tra loro e rigiocare il down oppure scegliere di tenere la palla dopo l'applicazione della penalità per il suo fallo. Nell'ultimo caso la squadra A può accettare la penalità per il fallo di clipping della squadra B.
- IV) A1 effettua un lancio illegale in avanti e la squadra B era nella neutral zone al momento dello snap. B23 intercetta il lancio e B10 commette un clipping durante il suo ritorno. B23 viene placcato all'interno del campo di gioco. **DECISIONE:** Nessuna opzione. I falli si annullano e il down viene rigiocato. La squadra B non può declinare l'annullamento dei falli perché ha commesso fallo prima di prendere il possesso della palla.
- V) Un lancio in avanti di A1 viene intercettato da B1, che avanza e commette fumble. B2 recupera e ritorna la palla per altre cinque yard. La squadra A commette un fallo durante o dopo il down, e la squadra B commette fallo durante l'avanzata di B2 o durante il fumble. **DECISIONE:** se il fallo della squadra A era a palla viva, la squadra B può scegliere che i falli si annullino tra loro e rigiocare il down oppure scegliere l'opzione di tenere la palla dopo l'applicazione della penalità per il suo fallo. Se il fallo della squadra A era a palla morta, la squadra B prende la palla dopo l'applicazione di entrambe le penalità.
- VI) Il lancio legale in avanti della squadra A è intercettato da B45, che lo avanza per molte yard. Durante il ritorno B23 commette un clipping e A78 placca B45 tirando e girando la sua maschera. **DECISIONE:** poiché la squadra B non ha commesso fallo prima del cambio di possesso, può declinare l'annullamento dei falli e prendere il possesso della palla dopo l'applicazione della penalità per il suo clipping.
- VII) La squadra A effettua un punt e commette una violazione toccando la palla. B1 commette clipping durante la corsa di ritorno del punt di B2, che commette fumble. A1 recupera il fumble e A2 commette fallo dopo che la palla è morta. **DECISIONE:** la squadra A ha l'opzione di scegliere perché è l'ultima squadra in possesso e non ha commesso falli prima del cambio di possesso. Se la squadra A declina la penalità per il fallo della squadra B, la squadra B avrà la palla sul punto della violazione, insieme alla scelta di accettare l'applicazione per il fallo a palla morta della squadra A. Se la squadra A accetta il fallo della

squadra B, la palla apparterrà alla squadra B dopo l'applicazione del fallo a palla viva seguito dal fallo a palla morta.

- VIII) A1 riceve lo snap nella sua end zone. La squadra B era in offside e A1 aveva pestato la end line prima dello snap ed ha ricevuto quando era fuori campo. **DECISIONE:** il fallo della squadra A, fuori campo allo snap, si annulla con l'offside della squadra B e il down viene rigiocato. [Nota: se la squadra B non fosse stata in offside, avrebbe potuto scegliere la penalità per il fallo della squadra A oppure una safety (Regola 8-5-1-a)].

Falli a palla morta - ARTICOLO 5

D.A. 10-1-5

- I) Con quarto e otto, la squadra A guadagna quattro yard e la palla è dichiarata morta, dopodiché B1 commette piling on. **DECISIONE:** fallo personale della squadra B. Penalità - 15 yard dal punto successivo. Primo e 10 per la squadra B (5-1-1-c). Il tempo parte allo snap.
- II) Avviene un fallo personale o un fallo da espulsione durante un'azione dopo uno snap che è stato fatto prima che la palla fosse dichiarata pronta al gioco. **DECISIONE:** deve essere fatto ogni sforzo per prevenire tali snap anticipati e le azioni che ne risultano; ma se accade un tale fallo, è da considerarsi essere avvenuto fra i down. Se entrambi i falli sono commessi dalla squadra A, saranno applicate entrambe le penalità. Se il secondo fallo era della squadra B, saranno applicate entrambe le penalità, con un probabile guadagno di 10 yard per la squadra A. Il fallo della squadra B comporta un primo down automatico.
- III) Secondo e goal dalla linea delle 3 yard. Il portatore di palla A14 è messo a terra sulla linea di 1 yard e quindi B67 commette piling on. A14 reagisce colpendo B67 con un pugno. **DECISIONE:** le penalità si cancellano dato che nessuna delle due viene completata. A14 è espulso per rissa. Terzo e goal (Regola 10-1-1).

Falli a palla viva e falli a palla morta - ARTICOLO 6

D.A. 10-1-6

- I) La squadra A effettua un punt ed è in illegal motion al momento dello snap. La palla non toccata va fuori campo fra le linee di goal, dopodiché la squadra B commette un fallo personale. **DECISIONE:** Possibili opzioni: (1) se la squadra B decide di ripetere il down, la squadra A verrà penalizzata di 5 yard dal punto precedente seguite da 15 yard di penalizzazione per il fallo della squadra B, che include un primo down automatico; (2) la squadra B può declinare la penalità per il fallo di illegal motion e prendere la palla, primo e 10 dopo la penalizzazione di 15 yard dal punto sulle hash mark; (3) la squadra B può accettare la penalità di 5 yard applicata sulle hash mark (Regola 6-3-13) seguita dalla penalità da 15 yard contro la squadra B. In tutte le opzioni il tempo parte allo snap (Regola 3-3-2-d-8).
- II) Il portatore di palla B17 sulla linea delle 11 yard di B deride A55 che lo segue, prima di segnare un touchdown su un lancio intercettato. Dopo che B17 ha superato la linea di goal, viene placcato da A55 cinque yard dentro la end zone. **DECISIONE:** comportamento antisportivo di B17 e A55. Entrambe le penalità sono applicate. La penalità per il fallo a palla viva di B17 viene applicata sulle 11 di A e quella per il fallo a palla morta di A55 viene applicata dal punto successivo. Primo e 10 per la squadra B sulle 13 di A.
- III) B1 commette fallo durante il down prima che B2 intercetti un lancio legale in avanti. Dopo che la palla è dichiarata morta, A1 commette piling on. **DECISIONE:** la squadra A mantiene la palla dopo che è applicata la penalità per il fallo della squadra B. Quindi la squadra A verrà penalizzata per il fallo a palla morta (Regola 5-2-3).
- IV) La squadra B è in offside allo snap sulla linea delle sue tre yard (non in una trasformazione) e la squadra A effettua un lancio legale in avanti nell'end zone della squadra B. La squadra B intercetta e corre per 101 yard fino all'end zone della squadra A, dopodiché la squadra A

commette clipping. **DECISIONE:** ripetere il down mettendo la palla in gioco dalla linea delle 16 ½ yard della squadra B.

- V) Non sono stati commessi falli quando la squadra B intercetta un lancio legale in avanti della squadra A. Durante la corsa di ritorno, un giocatore della squadra B commette clipping. Quando la palla diventa morta, un giocatore della squadra A commette piling on. **DECISIONE:** la squadra B mantiene il possesso. Penalizzare il clipping della squadra B, seguito dalla penalità per il fallo a palla morta della squadra A. Il guadagno si annullerà a meno che una delle applicazioni sia all'interno della linea delle 30 yard e l'applicazione sia verso quella linea di goal (*regola della metà distanza. NdT*).

SEZIONE 2. Procedure per l'applicazione delle penalità

Determinazione del punto di applicazione - ARTICOLO 2

D.A. 10-2-2

- I) Un kickoff non toccato dalla squadra B va fuori campo dopo un tocco illegale della squadra A. Durante il calcio, la squadra A commette holding o un fallo personale. **DECISIONE:** la Squadra B ha queste opzioni: può snappare la palla nel punto del tocco illegale; accettare le 5, 10 o 15 yard di penalità dal punto precedente e far ricalciare la Squadra A; snappare la palla 5, 10 o 15 yard oltre il punto di uscita della palla; oppure snappare la palla 30 yard oltre la restraining line della Squadra A.
- II) Un fumble o un lancio all'indietro della squadra A è libero nella end zone della squadra A, dove la palla viene calciata o battuta dalla squadra A. **DECISIONE:** penalità - safety (8-5-1-b).
- III) Un giocatore della squadra A commette un clipping nell'end zone della squadra B quando uno scrimmage kick ha toccato un giocatore di B nel terreno di gioco e la palla libera è ancora un calcio. **DECISIONE:** penalità - 15 yard. L'applicazione può essere dal punto precedente (la squadra A mantiene il possesso) oppure al punto in cui la successiva palla morta appartiene alla squadra B.
- IV) Un punt della squadra A dalla sua end zone, è ritornato fino alla linea delle 30 yard della squadra A. Il giocatore A23 commette clipping su B35 nell'end zone di A durante il ritorno. **DECISIONE:** penalità - 15 yard dal basic spot che è il punto di fine corsa (le 30 yard della squadra A). Palla alla squadra B primo e dieci.
- V) Un punt della squadra A dalla sua end zone, è ritornato fino alla linea delle 30 yard della squadra A. Il giocatore A23 commette clipping su B35 nell'end zone di A mentre la palla è libera e dopo che la squadra B ha commesso fumble. **DECISIONE:** penalità - 15 yard dal basic spot che è il punto del fumble. Palla alla squadra B primo e dieci.
- VI) Un punt della squadra A dalla sua end zone, non toccato, va fuori campo dalla linea delle sue 40 yard. A2, nella sua end zone, commette clipping contro la squadra B prima che la palla venga calciata. **DECISIONE:** penalità - safety (Regola 9-1-5-penalità) oppure la Squadra B può snappare la palla sulle 25 yard di A dopo l'applicazione della penalità dal punto di uscita della palla.
- VII) La squadra A snappa la palla dalla sua linea della una yard e il portatore di palla A1 viene messo a terra sulla sua linea delle cinque yard. La squadra B commette un fallo personale nell'end zone mentre la palla è in gioco. **DECISIONE:** penalità - 15 yard dal basic spot (linea delle cinque yard).
- VIII) A1, dalla sua linea delle 40 yard, effettua un punt da dietro la sua neutral zone. B1 commette holding su A2 dietro oppure entro tre yard oltre la neutral zone dopo che il calcio ha superato la neutral zone e prima che venga toccata dalla squadra B. **DECISIONE:** penalità - 10 yard dal punto precedente. La squadra A mantiene il controllo della palla.

- IX) Durante la corsa di A1, B25 commette un fallo 10 yard oltre la neutral zone. Dopo avere avanzato la palla per 30 yard A1 commette fumble e la palla è recuperata da B48 che porta la palla oltre la linea di goal della squadra A. **DECISIONE:** penalizzare la squadra B dal basic spot, cioè il punto del fumble. La squadra A mantiene il possesso della palla (Regola 5-2-3).
- X) Primo e dieci sulle 30 della squadra A. A1 avanza la palla fino alla linea delle 40 yard della squadra B, dove è placcato. Durante la corsa, B1 commette clipping sulla linea delle 45 yard della squadra A. **DECISIONE:** penalità - primo e 10 sulla linea delle 25 yard della squadra B.
- XI) Primo e 10 dalla linea delle 40 yard della squadra A. A1 avanza fino alle 40 di B, dove commette fumble. B1 recupera il fumble e ritorna la palla attraverso la linea di goal della squadra A. Durante la corsa di A1, B2 commette un fallo personale sulla linea delle 50 yard. **DECISIONE:** penalità - 15 yard dal basic spot che è la fine della corsa relativa (la linea delle 40 yard della squadra B) e primo down per la squadra A.
- XII) Durante il ritorno di uno scrimmage kick, B40 blocca nella schiena sopra la cintura A80 sulla linea delle 25 yard della squadra B. Il portatore di palla della squadra B viene placcato, con la palla in possesso, sulla linea delle sue 40 yard. **DECISIONE:** fallo della squadra B, blocco illegale nella schiena. Penalità - 10 yard dal punto del fallo. Palla alla squadra B, primo e 10 dalla sua linea delle 15 yard.
- XIII) La squadra B intercetta un lancio legale in avanti e il giocatore che ha effettuato il lancio subisce un fallo durante il ritorno. **DECISIONE:** palla alla squadra B, primo e 10 dopo l'applicazione della penalità (Regole 2-27-5, 5-2-4 e 9-1).
- XIV) B1 intercetta un lancio legale in avanti (non una trasformazione) profondo nella sua end zone ma non riesce a uscire dall'end zone dove viene placcato. Durante la corsa, B2 commette clipping contro A1 (a) sulle 25 di A; (b) sulle 14 di A; (c) nella end zone. **DECISIONE:** la linea delle 20 yard è il basic spot. (a) primo e 10 sulle 10 di B; (b) primo e 10 sulle 7 di B; (c) safety. (Regole 8-5-1-b, 8-6-1 e 10-2-2-d-2-a).
- XV) B17 intercetta un lancio legale in avanti (non una trasformazione) profondo nella sua end zone e appena tenta di correre fuori dall'end zone, A19 commette clipping nell'end zone. Dopo il fallo e prima che B17 lasci la end zone, B17 commette fumble e A26 recupera la palla sulla linea delle 2 yard. **DECISIONE:** Penalità - 15 yard dalla linea di goal. Palla alla squadra B primo e dieci dalla linea delle sue 15 yard (Regola 10-2-2-d-2-c).
- XVI) Dopo una safety, la squadra A effettua un punt dalla linea delle sue 20 yard. La palla va fuori campo non toccata dalla squadra B. **DECISIONE:** il capitano della squadra B ha la scelta di fare ricalciare la squadra A dalla sua linea delle 15 yard o mettere la palla in gioco dalla linea delle 50 yard oppure 5 yard oltre il punto di uscita.

Postscrimmage kick enforcement - ARTICOLO 3

D.A. 10-2-3

- I) Una delle due squadre commette un fallo durante uno scrimmage kick dopo che la palla è stata toccata oltre la neutral zone. Il fallo avviene a più di tre yard oltre la neutral zone e la palla sarà messa in gioco dalla squadra B. **DECISIONE:** per falli della squadra B, l'applicazione della penalità sarà secondo il principio della Tre-e-Uno usando il postscrimmage spot come basic spot (Regola 2-25-11). Palla alla squadra B primo e 10. Per i falli della squadra A il punto di applicazione sarà il punto precedente oppure il punto dove la successiva palla morta appartiene alla squadra B (Regola 6-3-13).
- II) Il punt della squadra A è bloccato, supera la neutral e non è toccato dalla squadra B oltre la neutral zone. Rimbalza dietro la neutral zone prima che la squadra B commetta un holding o un clipping. La palla è libera al momento del fallo. **DECISIONE:** se l'holding o il clipping avvengono a tre o più yard oltre la linea di scrimmage e la squadra B è in possesso legale della palla alla fine del down, allora si applica la regola del post scrimmage enforcement. La

squadra B avrà il possesso della palla, primo e 10. Se il fallo avviene dietro o a meno di tre yard oltre la linea di scrimmage, la squadra A manterrà il possesso della palla dopo l'applicazione della penalità dal punto precedente.

- III) Il calcio della squadra A viene bloccato dietro la linea di scrimmage prima che sia commesso un clipping o un holding della squadra B tre yard oltre la linea di scrimmage. La palla non supera mai la neutral zone durante tutta la durata del down. **DECISIONE:** la regola 10-2-3 si applica solo quando lo scrimmage kick supera la neutral zone. La squadra A mantiene il possesso della palla dopo l'applicazione della penalità dal punto precedente.
- IV) Il tentativo riuscito di field goal della squadra A è effettuato dalla linea delle 30 yard della squadra B e viene commesso un fallo dalla squadra B sulla sua linea delle 20 yard durante il calcio. **DECISIONE:** la squadra A può declinare la penalità e prendere la segnatura oppure non prendere la segnatura ed avere la penalità per il fallo della squadra B applicata al punto precedente (Regola 10-2-5-d).
- V) Il tentativo non toccato e non riuscito di field goal della squadra A è eseguito dalla linea delle 30 yard di B. La squadra B commette fallo sulle sue 15 yard durante il calcio. **DECISIONE:** palla alla squadra B. Il punto di post scrimmage è la linea delle 30 yard e l'applicazione è dalla linea delle 15 yard, il punto del fallo, senza la possibilità di poter ritentare il field goal (Regole 2-25-11, 8-4-2-b).
- VI) Il punt della squadra A supera la neutral zone. Durante il calcio, B79 trattiene A55 una yard oltre la neutral zone. B44 prende al volo il calcio sulle 25 di B e lo ritorna fino alle 40 di B dove viene placcato. **DECISIONE:** il fallo di B79 rientra nel post scrimmage kick enforcement. Le 10 yard di penalità sono applicate alla fine del calcio, che sono le 25 di B. primo e 10 per la squadra B dalle 15 di B.
- VII) La squadra A effettua lo snap dalle 35 di A per un quarto e sette. Subito dopo lo snap l'uomo di linea B77 afferra la guardia A66 e lo tira di lato, consentendo al linebacker B43 di entrare nel buco e tentare di bloccare il calcio. B44 prende al volo il calcio sulle 25 di B e lo ritorna fino alle 40 di B dove viene placcato. **DECISIONE:** l'holding di B77 non è sottoposto al post scrimmage kick enforcement poiché è avvenuto prima del calcio. Le 10 yard di penalità vengono applicate dal punto precedente. La penalità si applica e si ha un primo down per la squadra A sulle 45 di A.

Falli durante o dopo un touchdown, field goal o trasformazione - ARTICOLO 5 D.A. 10-2-5

Falli durante un touchdown o un field goal della squadra A:

- I) Durante una corsa che finisce in touchdown la squadra B commette clipping all'interno del terreno di gioco o in end zone. **DECISIONE:** la squadra A ha la scelta di avere la penalità applicata sulla trasformazione oppure al kickoff successivo (Regola 10-2-5-a-1).
- II) La squadra B commette un fallo personale durante un down in cui la squadra A segna un touchdown e, successivamente, la squadra A commette un fallo dopo la segnatura e prima che sia dato il segnale di pronti al gioco per la trasformazione. **DECISIONE:** convalidare la segnatura. La squadra A ha la scelta di avere l'applicazione della penalità sulla trasformazione o al successivo kickoff. Quindi anche la squadra B ha la scelta di avere la squadra A penalizzata sulla trasformazione o al successivo kickoff. Le yard assegnate per i falli a palla viva/palla morta potrebbero cancellarsi tra loro (Regola 10-2-5).
- III) La squadra B commette holding durante un touchdown della squadra A. La squadra A commette un fallo dopo la segnatura. **DECISIONE:** convalidare la segnatura. La penalità per l'holding della squadra B è declinata per regolamento. La squadra B ha la scelta di penalizzare la squadra A sulla trasformazione o al successivo kickoff (Regole 10-2-5-a-2 e 10-2-5-c).

- IV) Un giocatore della squadra B colpisce con un pugno un avversario durante o dopo una corsa in touchdown della squadra A. La squadra B è in fuorigioco durante la trasformazione che ha successo. **DECISIONE:** convalidare la segnatura. Espellere il giocatore della squadra B per rissa. La squadra A ha la scelta di penalizzare la squadra B sulla trasformazione o al successivo kickoff. Dopo la trasformazione riuscita, la squadra A ha la scelta di ripetere la trasformazione applicando la penalità per l'offside sulla trasformazione (Regole 10-2-5 & 8-3-3-b).
- V) La squadra B commette carica contro il lanciatore durante un gioco di lancio completato in touchdown. **DECISIONE:** convalidare la segnatura. La squadra A ha la scelta di penalizzare la squadra B sulla trasformazione o al successivo kickoff.
- VI) La squadra B è in offside durante un field goal riuscito. **DECISIONE:** la squadra A ha l'opzione di accettare la penalità applicata al punto precedente e rigiocare il down oppure prendere i punti e declinare la penalità.

Falli dopo un touchdown della squadra A

- VII) La squadra A commette un fallo dopo avere segnato un touchdown e la squadra B commette un fallo durante la trasformazione riuscita. **DECISIONE:** convalidare il touchdown. La squadra B ha la scelta di far applicare la penalizzazione della squadra A sulla trasformazione o al successivo kickoff. La squadra A ha quindi la scelta di far applicare la penalizzazione della squadra B sulla ripetizione della trasformazione. I falli personali della squadra B possono essere applicati al successivo kickoff o al punto successivo nei tempi supplementari. Le yard assegnate sul kickoff successivo potrebbero essere cancellate.
- VIII) La squadra A commette fallo dopo avere segnato un touchdown e la squadra B commette un fallo dopo la trasformazione riuscita. **DECISIONE:** convalidare la segnatura. La squadra B ha la scelta di far applicare la penalizzazione della squadra A sulla trasformazione o al successivo kickoff. Per il fallo dopo la trasformazione, la squadra B sarà penalizzata sul kickoff o dal punto successivo nei tempi supplementari.

Falli durante una trasformazione senza cambio di possesso di squadra (esclusi i falli a palla viva applicati come falli a palla morta oppure falli con perdita del down)

- IX) La squadra B commette un fallo durante una trasformazione non riuscita. **DECISIONE:** la squadra B è penalizzata e si ripete la trasformazione. La trasformazione è esente dalla regola del post scrimmage kick enforcement. (Regola 10-2-3).
- X) La squadra B commette un fallo durante una trasformazione riuscita. **DECISIONE:** rigiocare il down dopo l'applicazione oppure la penalità è declinata per regolamento. Le penalità per i falli personali possono essere applicate al successivo kickoff o al punto successivo nei tempi supplementari (Regola 8-3-3-b-1).
- XI) Durante una trasformazione riuscita dalla linea delle tre yard, la squadra B è in offside. Dopo che la palla è morta, la squadra B commette un fallo personale. **DECISIONE:** se la squadra A decide di rigiocare la trasformazione entrambe le penalità contro la squadra B sono applicate prima dello snap (Regola 10-1-6). Se la squadra A declina la penalità per l'offside e accetta il punto, la penalità per il fallo a palla morta della squadra B viene quindi applicata sul kickoff o dal punto successivo nei tempi supplementari. (Regola 8-3-5).
- XII) Durante una trasformazione non riuscita dalla linea delle tre yard, la squadra A commette un fallo di illegal motion. Dopo che la palla diventa morta, la squadra B commette fallo. **DECISIONE:** ovviamente la squadra B rifiuterà la penalità per il fallo della squadra A. La squadra B è penalizzata al kickoff o dal punto successivo nei tempi supplementari.

Falli dopo la trasformazione e prima del successivo kickoff

- XIII) Una delle due squadre commette un fallo. **DECISIONE:** applicare la penalità sul kickoff a meno che la trasformazione sia nell'ultimo down della partita.
- XIV) Entrambe le squadre commettono fallo prima che uno dei falli sia completato. **DECISIONE:** i falli si cancellano.
- XV) Viene accettata la penalità per un fallo della squadra B dopo una trasformazione riuscita e sarà applicata sul kickoff; quindi:
1. La squadra A commette un fallo dopo la trasformazione. **DECISIONE:** applicare le penalità nell'ordine in cui sono avvenuti i falli, al kickoff o al punto successivo in un tempo supplementare.
 2. La squadra B commette un fallo dopo la trasformazione. **DECISIONE:** applicare le penalità nell'ordine in cui sono avvenuti i falli, al kickoff o al punto successivo in un tempo supplementare.
 3. Entrambe le squadre commettono un fallo prima che uno dei falli sia completato. **DECISIONE:** questi falli si cancellano. La penalità per il fallo originale della squadra B viene applicata al kickoff o al punto successivo in un tempo supplementare.

REGOLA 12

Istant Replay

REGOLA NON VALIDA IN ITALIA (NdT)

Indice delle Regole

A		Clipping	
Aiuto al portatore di palla	9-3	Definizione	2-4
Appartiene a, definizione	2-2	Proibito	9-1
Arbitri		Codice del football	
Almeno quattro	11-1	Colloquio del capo allenatore	3-3
Doveri e giurisdizioni	11-1	Colore dei guanti	1-4
Segnali		Colore della palla	1-3
Attacco, squadra		Colori contrastanti	1-4
Definizione	2-27	Colpire col casco	9-1
Requisiti	7-1	Colpire col ginocchio	9-1
Attrezzature di comunicazione	1-4	Colpire con	
Avanzamento deliberato		Mano	9-1
Definizione	2-5	Mani chiuse, gomiti	9-1
Proibito	3-4	Piede o gamba	9-1
Avanzamento, definizione	2-9	Componente della squadra	2-27
		Condotta antisportiva	9-2
		Condotta di giocatori ed altri – regola	9
		Continuità dei down	5-1
		Correre contro un avversario	9-1
		Cronometri	
		Cronometro dei 25 secondi	2-29
		Cronometro di gioco	2-29
		Cronometro, di gara	3-2
		Quando parte	3-2
		Quando si ferma	3-2
		D	
		Declinare penalità	10-1
		Definizioni – regola	2
		Dietro, definizione	2-8
		Difesa, squadra	
		Definizione	2-27
		Requisiti	7-1
		Distanza guadagnata	5-1
		Down	
		Definizione	2-6
		Quando finisce	2-6
		Quando inizia	2-6
		Down dopo un fallo	5-2
		Drop kick	2-15
		Durata della gara	3-2
		E	
		Eleggibile alla presa	
		Free kick	6-1
		Fumble	7-2
		Lancio all'indietro	7-2
		Lancio illegale	7-3
		Lancio legale	7-3
		Scrimmage kick	6-3
		End zones	2-31
		Equipaggiamento	
		Applicazione	1-4
		Colori contrastanti	1-4
		Illegale	1-4
B			
Back	2-27		
Back judge, doveri	11-8		
Battere			
Definizione	2-10		
Palla in possesso	9-4		
Palla vagante	9-4		
Lancio all'indietro	9-4		
Bloccare uno scrimmage kick	2-10		
Blocco	2-3		
Blocco nella schiena			
Definizione	2-3		
Proibito	9-3		
Blocco sotto la cintura	2-3		
C			
Calci piazzati	2-15		
Calci, legali e illegali	2-15		
Calciare un giocatore	9-1		
Calciare una palla, illegalmente	9-4		
Calciatore (kicker)	2-27		
Calcio di ritorno	2-15		
Calcio, definizione	2-15		
Campo di gioco	2-31		
Campo, il			
Diagramma			
Dimensioni	1-2		
Marchi	1-2		
Superficie	1-2		
Capitani, squadre	1-1		
Caricare il passatore	9-1		
Caricare o correre contro	9-1		
Catena e segnadown			
Marchio a terra	1-2		
Indicatore	1-2		
Certificazione degli allenatori	1-4		
Chop block			
Definizione	2-3		
Proibito	9-1		

Obbligatorio	1-4
Riparazione, rimpiazzo	1-4
Equipaggiamento proibito in campo	1-4
Espulsi, giocatori	2-27
Espulsione, falli da	9-1

F

Face mask	
Definizione	1-4
Attaccarsi	9-1
Colpire	9-1
Falli, definizione	2-9
Che si annullano tra loro	10-1
Della stessa squadra	10-1
Quando penalizzato	10-1
Quando riferito	10-1
Falli non di contatto	9-2
Falli personali	9-1
Falsa partenza	7-1
Fax	1-4
Field goal	
Definizione	2-15
Gioco successivo	8-4
Quando è segnato	8-4
Sbagliato	8-4
Valore	8-1
Field judge, doveri	11-6
Fingere una carica	7-1
Formazione, free kick	6-1
Formazione, scrimmage	7-1
Free kick	
Chi può recuperarlo	6-1
Definizione	2-15
Dove calciato	6-1
Fermo in campo	6-1
Formazione	6-1
Fuori campo	6-2
Linee di restrizione	6-1
Oltre la goal line	6-1
Tocco forzato	6-1
Toccato illegalmente	6-1
Fumble	
Chi può recuperarlo	7-2
Definizione	2-10
Fuori campo	7-2
Preso in volo	7-2
Recuperato a terra	7-2
Fuori campo	
Giocatore	4-2
Palla	4-2
Palla trattenuta	4-2
Punto avanzato	4-2
Fuorigioco	2-18
Definizione	2-27
In volo	2-27
Mancanza	2-27
Sostituito	2-27

G

Giocatore, posizione	1-4
Giocatori sanguinanti	3-3

Giochi, classificazioni	
Field goal	2-30
Free kick	2-30
Gioco di corsa	2-30
Lancio in avanti	2-30
Scrimmage kick	2-30
Guanti, definizione	1-4

H

Hash mark	2-11
Holder	2-27
Holding	
Attacco	9-3
Difesa	9-3
Huddle	2-13
Hurdling	2-14

I

Impeto	8-7
In campo, persone	9-2
Indietro, definizione	2-9
Infortunio, timeout	3-3
Intercetto	2-2
Interferenza	
Con il lancio	7-3
Con la palla	7-1
Con l'opportunità di prendere un calcio al volo	7-1
Nella neutral zone	7-1
Rumore del pubblico	3-3
Interferenza agganciata	9-3
Interferenza illegale	9-1
Intervallo	
Fra i periodi	3-2
Fra le metà	3-2
Gare di college	3-2
Invasione	2-18

K

Kickoff	2-15
---------------	------

L

Lancio all'indietro	
Definizione	2-19
Fuori campo	7-2
Preso al volo	7-2
Recuperato da terra	7-2
Lancio completato	7-3
Lancio illegale	7-3
Lancio in avanti	
Attraversa la neutral zone	2-19
Completato	7-3
Contatto illegale	7-3
Definizione	2-19
Eleggibilità riguadagnata	7-3
Illegale	7-3
Ineleggibile a fondo campo	7-3
Incompleto	7-3
Interferenza	7-3
Legale	7-3

Messo a terra	7-3	Palla morta	
Non prendibile	9-1	Definizione	2-2
Lancio in avanti legale	7-3	Dichiarata	4-1
Lancio incompleto	7-3	Diventa viva	4-1
Lancio prendibile	2-19	Palla vagante	2-2
Lancio, definizione	2-19	Pianificata	7-1
Line judge, doveri	11-5	Palla viva	2-2
Linea da guadagnare	5-1	Palla viva diventata morta	4-1
Indicatore	1-2	Panchina	1-2
Linea di scrimmage	2-21	Partecipazione illegale	6-1
Linea di yard, definizione	2-11	Partita, descrizione	1-1
Linee di fondo	2-31	Passaggio alla mano in avanti	
Linee di goal		Definizione	2-12
Definizione	2-11	Dietro la linea	7-1
Posizione	1-1	Oltre la linea	7-1
Linee di limite	1-2	Prendibile	2-19
Linee di restrizione	2-11	Ricevitore eleggibile	7-3
Linee fuori campo	2-11	Ricevitore ineleggibile	7-3
Linee in campo	2-11	Toccato illegalmente	7-3
Linee laterali	1-2	Passatore	2-27
Linesman, doveri	11-4	Penalità	
Linguaggio, uso	9-2	Applicazione	10-2
M		Completata	10-1
Maglia	1-4	Declinata	5-2
Mani e braccia, uso di	9-3	Definizione	2-20
Marchi	1-2	Sommario delle	
Marchio delle 9 yard	2-11	Penalità regolari, definizione	2-20
Massimo avanzamento	2-8	Perdita del down	2-16
Mettere in gioco la palla		Periodi	
Definizione	4-1	Come partono	3-1
Dopo una trasformazione	8-3	Supplementari	3-1
Dopo un fallo	3-2	Persone soggette al regolamento	1-1
Dopo un field goal	8-4	Piling on	9-1
Dopo un field goal sbagliato	8-4	Piloncini	1-2
Dopo un touchback	8-6	Placcare	2-26
Dopo un touchdown	8-3	Porta, definizione	1-2
Prima del pronti al gioco	4-1	Porta, scelta della	3-1
Microfoni degli allenatori	1-4	Portatore di palla	2-27
Misurazioni	5-1	Possesso della palla	2-2
Movimento illegale	7-1	Possesso dopo una penalità	5-2
Muff	2-10	Presa	2-2
N		Fair catch	6-5
Nascondere la palla	9-2	Definizione	2-7
Numerazione dei giocatori	1-4	Segnali	2-7
Numero di giocatori	1-1	Presa o recupero simultanei	2-2
O		Pronta al gioco, palla	2-2
Oltre, definizione	2-8	25 secondi	3-2
Oscurità	3-2	Pubblicità	1-2
Ostruzioni	1-2	Pugno, colpire con	9-1
P		Punt	2-15
Palla		Punti	2-25
Asciugare	1-3	Punti da enfatizzare	
Cambio di	1-3	Punto avanzato della palla	4-2
Riportare all'arbitro	9-2	Basic spot	2-25
Segnare	1-3	Punto del fallo	2-25
Specifiche	1-3	Punto di applicazione	2-25
		Punto di fine calcio	2-25
		Punto di fine corsa	2-25
		Punto di palla morta	2-25
		Punto di postscrimmage kick	2-25
		Punto fuori campo	2-25

Punto in campo	2-25	Shift, definizione	2-22
Punto precedente	2-25	Shift, pausa	7-1
Punto successivo	2-25	Side judge, doveri	11-7
Q		Snap	
Quando in dubbio	2-3	Chi può riceverlo	7-1
R		Definizione	2-23
Recupero, definizione	2-2	Palla deve essere ferma	7-1
Referee, doveri	11-2	Snapper	2-27
Regole amministrative	-	Snapper, posizione	7-1
Regole approvate	2-1	Soggetti alle regole	1-1
Regole di condotta		Sommario delle penalità	
Rissa		Sorteggio	3-1
Definizione	2-32	Sospensione del gioco	4-1
Penalità	9-5	Sospensione della gara	3-3
Ritardare una metà	3-4	Sostituto, definizione	2-27
Ritardo di gioco	3-4	Sostituzioni	
Rumori del pubblico	3-3	Legali	3-5
S		Procedure	3-5
Safety		Restrizioni	3-5
Definizione	8-5	Spearing	2-24
Gioco successivo	8-5	Squadra A e B	2-27
Impeto iniziale	8-7	Squadra vincente	1-1
Responsabilità	8-7	Supervisione della gara	1-1
Valore	8-1	Supplementari	3-1
Saltare	9-1	T	
Scelta della palla	1-3	Tabacco	1-4
Sconcertare gli avversari	7-1	Tattiche di cronometraggio scorrette	3-4
Scrimmage		Tee	2-15
Come comincia	7-1	Tempo di gioco	
Definizione	2-21	Accorciamento	3-2
Formazione	7-1	Aggiustamenti	3-2
Non all'esterno dell'hash mark ...	7-1	Come tenerlo	3-2
Scrimmage kick		Estensione	3-2
Battere dietro la goal line	6-3	Per partita	3-2
Bloccato	2-10	Timeout	
Definizione	2-15	Avviso all'allenatore	3-3
Dietro la goal line	6-3	Caricati	3-3
Dietro la neutral zone	6-3	Dei giocatori	3-3
Formazione	2-15	Del referee	3-3
Fuori campo	6-3	Infortunio	3-3
Legale, illegale	6-3	Limitazioni (numero)	3-3
Oltre la neutral zone	6-3	Lunghezza	3-3
Postscrimmage kick	10-2	Per riparazioni	1-4
Preso o recuperato	6-3	Quando dichiarato	3-3
Tocco forzato	6-3	Sempre caricati	3-3
Toccato illegalmente	6-3	Tempi supplementari	3-1
Segnali arbitrali		Violazione	3-3
Segnatura, autorità del referee	11-2	Timeout caricati	
Segnatura, tempi supplementari	3-1	Avviso all'allenatore	3-3
Segnatura, valori		Avviso dei 30 secondi	3-3
Field goal	8-1	Deve essere garantito	3-3
Safety	8-1	Limite di 1 ½ minuto	3-3
Touchdown	8-1	Lunghezza	3-3
Trasformazione	8-1	30 secondi	3-3
Serie di down		Timeout intenzionale	3-3
Continuità	5-1	Toccare, definizione	2-10
Quando assegnarla	5-1	Touchback	
Sgambetto	2-28	Definizione	8-6
		Gioco successivo	8-6
		Impeto iniziale	8-7

Responsabilità	8-7
Touchdown	
Definizione	8-2
Gioco successivo	8-3
Valore	8-1
Trasformazione	
Definizione	8-3
Gioco successivo	8-3
Rigioco	8-3
Valore	8-1
Tronco del corpo	2-3

U

Umpire, doveri	11-3
Uomo di linea	
Definizione	2-27
Interno	2-27
Uso illegale di mani e braccia	9-3
25 secondi, conteggio	4-1

V

Violazione, definizione	2-9
-------------------------------	-----

Z

Zona dell'allenatore	1-2
Neutral zone	2-17
Zone del campo	
Campo	2-31
Campo di gioco	2-31
End zone	2-31
Recinto di gioco	2-31
Superficie di gioco	2-3