



REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DEL FLAG FOOTBALL 2009



Ottobre 2010
Traduzione a cura della CT AIAFA

Indice

Le Regole del Flag Football	3
Variazioni Nazionali	3
Diagramma del Campo	4
Regola 1 – Il Gioco, Campo, Palla ed Equipaggiamento	5
Regola 2 - Definizioni	6
Regola 3 - Periodi e Tempo	9
Regola 4 – Palla in Gioco, Palla Morta	11
Regola 5 - Serie dei Downs	11
Regola 7 – Effettuare lo Snap e Lanciare la Palla	12
Regola 8 - Segnature	14
Regola 9 – Comportamento dei Giocatori	15
Regola 10 – Applicazione delle Penalità	16
Regola 11 – Gli Arbitri: Giurisdizione e Doveri	17
Sommario delle Penalità	19
Segnali degli Arbitri	20

Nota dell'Editore

Il presente regolamento Internazionale di Flag Football 2009 è il primo pubblicato da sempre. Negli anni precedenti è stato utilizzato un regolamento piuttosto sintetico, ma non era più adeguato per il livello degli incontri internazionali.

Il senso generale di questo lavoro era quello di sviluppare e completare le regole, conservando la semplicità del gioco. Mantenere il regolamento semplice e breve, da un lato, e riuscire a coprire tutte le situazioni di gioco, dall'altro, era pressoché impossibile. Ho cercato di trovare la giusta via di mezzo per raggiungere il più possibile entrambi gli obiettivi.

Sono stati introdotti tre grossi cambiamenti rispetto agli anni precedenti. La palla diventa decisiva per il massimo avanzamento, il punto di applicazione diventa il punto del fallo (con poche eccezioni) e sono state introdotte le penalità da 10 yards per i falli di contatto, per sottolineare che il Flag Football è uno sport senza contatto. Questi cambiamenti dovrebbero portare maggior sicurezza nel gioco e dare agli arbitri i mezzi per mantenere il controllo del gioco senza dover ricorrere alle espulsioni.

E' stato un lungo lavoro riuscire a produrre questa pubblicazione e voglio ringraziare per l'aiuto:

Jim Briggs (GBR), Christian Freund (GER), Jürgen Gatterbauer (AUT), Nick Inzerello (USA), Magnus Lauesgaard (DEN), Tsutomu Negishi (JPN), Roope Noronen (FIN), John-Åke Palm (SWE), KK Park (KOR), Alexandre Roger (FRA), Guido Schläuri (SUI), Rick Sowieta (CAN), Michael Ulicny (AUT) e Shigeyuki Watanabe (JPN).

Wolfgang Geyer (AUT)

Le Regole del Flag Football

Il regolamento IFAF del Flag Football è basato sul regolamento IFAF Tackle Football (NdT a sua volta identico a quello NCAA).

Per mantenere il regolamento del Flag semplice e contenuto, molte cose non sono spiegate. Solamente le cose più importanti o particolari sono state esplicitamente inserite e regolamentate. In questo modo il Regolamento del Flag Football permetterà di giocare a Flag senza che sia necessaria la conoscenza del regolamento del Tackle Football. Se ci sarà la necessità di maggiori informazioni (ad esempio le dimensioni della palla), si dovrà fare riferimento al Regolamento del Tackle Football (ad esempio Regola 1-3-1). Coach ed arbitri devono conoscere anche il Regolamento del Tackle Football.

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

Il referee prenderà le sue decisioni utilizzando le regole del Tackle Football quando ci sono situazioni non coperta da questo Regolamento.

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

La struttura di questo Regolamento segue quella del Tackle Football, ma contenuti e numerazione non sono corrispondenti.

Variazioni Nazionali

Negli incontri delle competizioni nazionali è possibile modificare le seguenti regole:

- R 1-1-1 Le dimensioni del campo possono essere variate in relazione al terreno di gioco ed all'età dei partecipanti. La lunghezza (escluse le end zones) può essere accorciata sino ad un minimo di 40 yards (36,60 metri), le end zones sino ad un minimo di 8 yards (7,30 metri) e la larghezza può essere ridotta ad un minimo di 20 yards (18,30 metri). La lunghezza potrà essere portata sino ad un massimo di 60 yards (54,90 metri) e la larghezza estesa ad un massimo di 30 yards (27,45 metri). E' possibile ridurre lunghezza e/o larghezza e/o le end zones o estendere lunghezza (con end zones di 10 yards) e/o larghezza. Non è possibile ridurre la lunghezza ed estendere la larghezza o viceversa.
- R 1-1-1 Le segnature obbligatorie sono le side lines, le goal lines e le end lines.
- R 1-1-1 I pyloncini o i coni piatti sono solo raccomandati.
- R 1-1-1 L'indicatore del down è solo raccomandato.
- R 1-1-1 Il tabellone dei punteggi è solo raccomandato.
- R 1-1-1 Il numero di giocatori delle squadre può essere superiore a 12.
- R 1-1-1 Le squadre possono avere giocatori di sesso diverso.
- R 1-1-4 Gli arbitri sono solo raccomandati.
- R 1-2-1 La palla di gioco non è necessario che sia in pelle naturale.
- R 3-2-1 Il tempo di gioco può essere variato in relazione alla competizione o all'età dei partecipanti.
- R 3-3-2 I timeout possono essere variati in relazione alla competizione o all'età dei partecipanti.

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

Indoor Flag Football

Le dimensioni del campo saranno adattate a quanto permesso dall'impianto. La segnatura del campo sarà effettuata con pyloncini o coni piatti.

In relazione alle dimensioni del campo potrete ridurre le serie dei down a 3 oppure eliminare la middle line (chiusura del down sulla goal line).

REGOLA 1. Il Gioco, Campo, Palla ed Equipaggiamento

SEZIONE 1. Aspetti Generali

ARTICOLO 1. Il Gioco

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

Le squadre possono avere a roster sino ad un massimo di 12 giocatori (5 in campo e 7 sostituti). Le squadre possono giocare fino ad un minimo di 4 giocatori. Se sono disponibili meno di 4 giocatori, la partita è sospesa a causa della squadra che non può schierarne almeno 4 in campo.

Le squadre possono schierare solo giocatori dello stesso sesso.

ARTICOLO 2. Squadra Vincitrice e Punteggio Finale

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

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

ARTICOLO 3. Supervisione

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

ARTICOLO 4. Capitani

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

SEZIONE 2. La Palla

ARTICOLO 1. Specifiche

La palla sarà fatta di pelle, nuova o simile a nuova, con dimensioni, peso e pressione regolamentari; la palla non può essere in alcun modo alterata. Ogni squadra può usare la propria palla di caratteristiche regolamentari.

ARTICOLO 2. Dimensioni Speciali

Per le donne e le partite Under 16 saranno usate palle Youth (ex. TDY). Non è obbligatorio che siano di pelle.

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

SEZIONE 3. Equipaggiamento

ARTICOLO 1. Equipaggiamento Obbligatorio

I giocatori di squadre avversarie devono indossare maglie di colore contrastante. Se le 2 squadre usano maglie di colore simile, la vincitrice del sorteggio ha l'opzione di scegliere quale squadra cambierà la maglia.

- a. I giocatori di una stessa squadra devono indossare maglie dello stesso colore e design. Le maglie devono coprire tutto il corpo, essere infilate nei pantaloni ed avere sulla schiena una numerazione araba con colore contrastante ed alta almeno 6 pollici (15 cm). Le maglie non possono essere nastrate (taped) o legate in alcun modo.
- b. I giocatori devono indossare pantaloni dello stesso colore e design, senza tasche, borchie o cerniere. I giocatori non possono nastrare od in altro modo modificare i loro pantaloni per attenersi a questa regola.
- c. I giocatori devono indossare una cintura per le flag, fissa e stretta in vita, e 2 flags (di tipo sonic o pop). Il giocatore è responsabile per il mantenimento di una flag su ogni anca. Le flag devono avere una larghezza di 2 pollici (5 cm) per una lunghezza di 15 pollici (38 cm). Le flag non possono essere alterate o tagliate. I supporti (sockets) non possono essere incollati o modificati in alcun modo e devono essere posti con l'attacco che guarda verso il basso e verso l'esterno. Le flag devono essere chiaramente visibili, essere libere da impedimenti e non possono essere coperte in alcun modo dalla divisa del giocatore. Le flag devono avere un colore differente da quello dei pantaloni. I giocatori che verranno scoperti ad utilizzare flag alterate saranno espulsi dalla partita.
- d. Tutti i giocatori devono utilizzare un paradenti di colore visibile che non sporga più di un pollice (2,5 cm).

ARTICOLO 2. Equipaggiamento illegale

- a. Scarpe con tacchetti lunghi più di mezzo pollice (1,25 cm), appuntiti o fatti di qualunque materiale metallico.
- b. Qualunque tipo di casco o copricapo o casco (cappellini, bandane, skullcap o simili).
- c. Occhiali indossati senza prescrizione medica e non fatti di materiale infrangibile.
- d. La gioielleria non può essere indossata o, se impossibile toglierla, deve essere completamente coperta.
- e. Qualunque aggiunta alla divisa [Eccezione: un asciugamano di 4 pollici (10 cm) per 12 pollici (30 cm) indossato sulla parte frontale della cintura. Scaldamani indossati in condizioni di tempo inclemente.]
- f. Materiale adesivo, vernice, grasso o qualunque altra sostanza scivolosa applicata ad una persona o al suo equipaggiamento o aggiunte che interferiscono con la palla o gli avversari.
- g. Qualunque strumento elettronico, meccanico o di altra natura avente lo scopo di comunicare con un allenatore.

ARTICOLO 3. Certificazione degli allenatori

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

REGOLA 2. Definizioni

SEZIONE 1. Aree e linee

ARTICOLO 1. Il campo

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

ARTICOLO 2. Il terreno di gioco

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

ARTICOLO 3. End Zones

Le end zones sono le aree di 10 yards poste alle due estremità del campo comprese tra le end lines e le goal lines.

ARTICOLO 4. No-Running-Zones

Le No-Running-Zones sono quelle aree lunghe 5 yards poste ad entrambe le estremità del campo di fronte alle goal lines.

ARTICOLO 5. Goal Lines

Le goal lines, una per ciascuna squadra, saranno poste all'estremità opposta del campo di gioco. Le goal lines e i piloncini della goal line sono dentro l'end zone. Ciascuna goal line è parte di un piano verticale che separa l'end zone dal campo di gioco quando la palla è toccata o è in possesso di un giocatore, il piano si estende oltre le side lines. La goal line di una squadra è quella che sta difendendo.

ARTICOLO 6. Middle Line

A metà distanza tra le goal lines c'è la middle line, che determina la line to gain per guadagnare una nuova serie.

ARTICOLO 7. In campo, fuori campo

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

SEZIONE 2. Definizione delle squadre e dei giocatori

ARTICOLO 1. Squadre in attacco ed in difesa

La squadra in attacco (squadra A) è la squadra in possesso o la squadra a cui appartiene la palla; la squadra in difesa (squadra B) è la squadra avversaria.

ARTICOLO 2. Snapper

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

ARTICOLO 3. Quarterback

Il quarterback è il giocatore d'attacco che riceve lo snap.

ARTICOLO 4. Lanciatore

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

ARTICOLO 5. Portatore di palla (Runner)

Il portatore di palla (*runner*) è un giocatore in possesso di una palla viva.

ARTICOLO 6. Blitzzer

Il blitzzer è il giocatore di difesa che attraversa la linea di scrimmage quando la palla è viva e prima che il quarterback l'abbia rilasciata.

ARTICOLO 7. Giocatore fuori campo

Un giocatore o la palla è fuori campo quando tocca qualunque cosa fuori campo.

ARTICOLO 8. Giocatore espulso

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

SEZIONE 3. Down, Scrimmage e Classificazione dei Giochi

ARTICOLO 1. Down

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

ARTICOLO 2. Scrimmage Line

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

ARTICOLO 3. Lancio in avanti

Un lancio legale in avanti è l'intervallo tra lo snap e quando il lancio legale in avanti oltre la scrimmage line è completo, incompleto o intercettato.

ARTICOLO 4. Corsa

Una corsa è qualunque azione a palla viva che non sia un lancio legale in avanti.
I lanci completati dietro la linea di scrimmage sono permessi e sono giochi di corsa.

SEZIONE 4. La Palla: viva o morta

ARTICOLO 1. Palla viva

Una palla viva è una palla in gioco. Un lancio o un fumble che non hanno ancora toccato terra sono una palla viva in volo. Un giocatore è in possesso se sta tenendo o controllando una palla viva.

ARTICOLO 2. Palla morta

Una palla morta è una palla non in gioco.

ARTICOLO 3. Quando una palla è pronta al gioco (Ready for Play)

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

SEZIONE 5. In avanti, oltre e massimo avanzamento

ARTICOLO 1. In avanti, oltre

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

ARTICOLO 2. Massimo avanzamento

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

SEZIONE 6. Punti

ARTICOLO 1. Punto di applicazione

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

ARTICOLO 2. Punto di palla morta

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

ARTICOLO 3. Punto del fallo

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

ARTICOLO 4. Punto fuori campo

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

SEZIONE 7. Fallo, penalità e violazione

ARTICOLO 1. Fallo

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

ARTICOLO 2. Penalità

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

ARTICOLO 3. Violazione

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

ARTICOLO 4. Perdita del down

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

SEZIONE 8. Shift, Motion

ARTICOLO 1. Shift

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

ARTICOLO 2. Motion

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

SEZIONE 9. Consegnare la palla, lancio, fumble, battere e calciare

ARTICOLO 1. Consegnare la palla (handoff)

Consegnare la palla è trasferirne il possesso da un giocatore ad un compagno di squadra senza lanciaarla.

ARTICOLO 2. Lancio

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

ARTICOLO 3. Fumble

Un fumble è un qualunque atto che non sia lanciare oppure consegnare con successo la palla che risulti in una perdita di possesso da parte di un giocatore.

ARTICOLO 4. Battere

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

ARTICOLO 5. Calciare

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

SEZIONE 10. Lanci

ARTICOLO 1. Lancio in avanti e all'indietro

Un lancio in avanti è determinato dal punto dove la palla per prima tocca il terreno, un giocatore, un arbitro o qualsiasi cosa oltre il punto del lancio. Tutti gli altri lanci sono all'indietro.

Uno snap diventa un lancio all'indietro quando lo snapper lascia la palla, anche se essa gli è scivolata dalle mani.

ARTICOLO 2. Attraversa la Scrimmage Line

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

ARTICOLO 3. Presa, Intercetto

Una presa è l'atto con cui un giocatore stabilisce un saldo possesso di una palla viva in volo. Una presa di un lancio o di un fumble di un avversario è un intercetto. Un giocatore che salta per fare una presa o un intercetto deve avere un saldo possesso della palla quando per prima cosa tocca il terreno in campo con qualsiasi parte del suo corpo.

ARTICOLO 4. Sack

Un sack è una flag strappata via al quarterback prima che rilasci la palla.

SEZIONE 11. Holding, blocco, contatto e deflag

ARTICOLO 1. Holding

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

ARTICOLO 2. Bloccare

Bloccare significa ostacolare un avversario senza contatto muovendosi sulla sua traiettoria. Un giocatore d'attacco che si muove sulla linea tra un giocatore di difesa e il runner sta bloccando. Un giocatore che sta fermo non sta bloccando, anche si trova tra il runner e l'avversario.

ARTICOLO 3. Contatto

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

ARTICOLO 4. Deflag (flag pull)

Fare un deflag (*flag pull*) significa portar via una o più flags di un giocatore avversario utilizzando le mani.

ARTICOLO 5. Proteggere le flag

Proteggere le flag è il tentativo di un runner di evitare un deflag usando qualunque parte del suo corpo o la palla.

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

ARTICOLO 1. Saltare

Saltare è un tentativo del runner di evitare un deflag saltando con uno od entrambi i piedi e staccarsi dal terreno.

ARTICOLO 2. Tuffarsi

Tuffarsi è un tentativo del runner di evitare un deflag mettendo in avanti la parte superiore del proprio corpo, sia saltando che senza staccarsi da terra.

ARTICOLO 3. Girare su se stessi (spinning)

Girare su se stessi (*spinning*) è un tentativo del runner di evitare un deflag girando sull'asse verticale del proprio corpo. Lo spinning è legale.

SEZIONE 13. Diritto di posizione, diritto di traiettoria

ARTICOLO 1. Diritto di posizione

Un giocatore fermo in piedi ha il diritto di posizione ed i giocatori avversari devono evitare il contatto.

ARTICOLO 2. Diritto di traiettoria

Un giocatore in movimento ha il diritto di traiettoria ed i giocatori avversari devono evitare il contatto.
Il diritto di traiettoria è subordinato a quello di posizione.

REGOLA 3. Periodi e tempo

SEZIONE 1. Inizio dei periodi

ARTICOLO 1. Primo tempo

Tre minuti prima dell'orario stabilito per l'inizio della gara, il referee effettuerà a centro campo il lancio della monetina in presenza dei capitani di ciascuna squadra, dopo aver stabilito che il capitano della squadra ospite sceglierà il sorteggio.

Il vincitore del coin toss metterà la palla in gioco per primo con uno snap dalla propria linea delle 5 yards; il perdente sceglierà quale goal line difenderà la propria squadra.

Non ci sono kickoffs.

ARTICOLO 2. Secondo tempo

Tra il primo ed il secondo periodo le squadre difenderanno le opposte goal lines. La squadra che ha perso il coin toss nel primo tempo metterà la palla in gioco con uno snap dalla propria linea delle 5 yards.

ARTICOLO 3. Tempi supplementari

Il sistema di spareggio sarà usato quando una gara è in parità dopo i due periodi e deve essere determinato un vincitore.

- a. Dopo 2 minuti di intervallo, il referee deciderà quale parte del campo verrà utilizzata per i down extra e farà un sorteggio come all'inizio della partita.
- b. Il vincitore del sorteggio deciderà se giocare prima in Attacco o in Difesa, con l'attacco che inizierà ogni periodo.
- c. Non saranno disponibili timeouts di squadra.
- d. Un tempo supplementare consiste di 2 serie con ogni squadra che mette la palla in gioco con uno snap dalla middle line, eccetto se la difesa segna (non una trasformazione) durante un periodo.
- e. Ogni squadra mantiene il possesso della palla durante la serie sino alla segnatura, compresa la trasformazione (1 o 2), o fallisca nel tentativo. La palla rimane viva dopo un cambio di possesso sino a che non è dichiarata morta; le serie finiscono anche nel caso di un doppio cambio di possesso.
- f. Se dopo un periodo (con 2 serie) il punteggio è ancora in parità, sarà giocato un nuovo periodo.
- g. La squadra che segna il maggior numero di punti durante i tempi regolamentari e quelli supplementari sarà dichiarata vincitrice.

ARTICOLO 4. Sistema di spareggio nei tornei

Se 2 o più squadre in un torneo hanno la stessa percentuale totale (vinte-pareggiate-perse), i seguenti criteri decideranno la classifica delle squadre:

1. Percentuale negli scontri diretti.
2. Differenza punti negli scontri diretti
3. Maggior punti segnati negli scontri diretti
4. Differenziale dei punti totali netti
5. Totale punti guadagnati
6. Sorteggio

SEZIONE 2. Tempi di gioco

ARTICOLO 1. Lunghezza dei periodi ed intervalli

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

ARTICOLO 2. Estensione dei periodi

Un periodo sarà esteso sino a che non sarà giocato un down esente da falli a palla viva. Quando una penalità viene accettata o durante il down in cui il tempo finisce ci sono dei falli che si annullano (offset), il down sarà ripetuto.

Nessun periodo finirà sino a che la palla è morta e il referee dichiara la fine del periodo. [S14]

ARTICOLO 3. Cronometri

Il tempo di gioco e il cronometro dei 25 secondi saranno tenuti con un orologio ufficiale che potrà essere, alternativamente, un cronometro gestito da un arbitro o un cronometro da stadio gestito da un assistente sotto la direzione di un arbitro.

ARTICOLO 4. Quando parte il cronometro

Il tempo di gioco partirà quando verrà effettuato uno snap legale.

ARTICOLO 5. Quando si ferma il cronometro

Il tempo di gioco si fermerà quando finisce ogni periodo, per i timeout di squadra, per gli infortuni o a discrezione del referee.

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

1. Quando viene assegnato un primo down, anche dopo un cambio di possesso.
2. Per completare una penalità.
3. Un portatore di palla viene giudicato fuori campo.
4. Un passaggio viene giudicato incompleto.
5. Avviene una segnatura.
6. Viene accordato un time out di squadra.

Il tempo di gioco rimarrà fermo durante una trasformazione negli ultimi 2 minuti, durante l'estensione di un periodo o durante i tempi supplementari.

SEZIONE 3. Timeout

ARTICOLO 1. Come sono caricati

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

ARTICOLO 2. Timeout di squadra

Un arbitro accorderà un timeout di squadra richiesto a palla morta da qualunque giocatore o da qualunque allenatore. Ogni squadra ha diritto a 2 timeout durante ogni metà gara; i timeout non utilizzati non possono essere passati al periodo successivo.

ARTICOLO 3. Timeout per infortunio

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

ARTICOLO 4. Durata dei timeout

Un timeout caricato ad una squadra non potrà essere più lungo di 90 secondi.

Nota: dopo 60 secondi il referee avviserà le squadre e dichiarerà la palla pronta al gioco (R 3-3-5).

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

ARTICOLO 5. Avvisi del referee

Durante un timeout di squadra il referee avviserà entrambe le squadre dopo un minuto. Cinque secondi più tardi dichiarerà la palla pronta al gioco.

A meno che un cronometro da stadio sia il cronometro ufficiale di gara, il referee avviserà tutti gli allenatori quando mancano approssimativamente due minuti al termine di ogni metà.

REGOLA 4. Palla viva, palla morta

SEZIONE 1. Palla viva – Palla morta

ARTICOLO 1. Palla morta diventa viva

Dopo che una palla morta è ready for play, diventa una palla viva quando viene legalmente messa in gioco con uno snap. Una palla "snappata" prima che sia ready for play rimane palla morta.

ARTICOLO 2. Palla viva diventa morta

Una palla viva diventa morta e un arbitro fischierà quando:

- a. La palla o il runner sono giudicati fuori campo.
- b. Qualunque parte del corpo del runner, eccetto mani o piedi, tocca il terreno.
- c. Un runner simula di toccare il terreno con il ginocchio.
- d. Un giocatore viene in possesso della palla con meno di 2 flag posizionate correttamente.
- e. C'è un touchdown o un touchback o una safety o segnata una trasformazione.
- f. Un lancio o un fumble tocca il terreno.
- g. C'è un ritardo di lancio (*delay of pass*).
- h. C'è un calcio illegale.

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

REGOLA 5. Serie dei downs

SEZIONE 1. Una serie: iniziata, interrotta, riguadagnata

ARTICOLO 1. Quando assegnare una serie

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

Una nuova serie sarà assegnata alla squadra in attacco se:

- a. Se è in possesso legale della palla su oppure oltre la middle line, quando la palla è dichiarata morta. Se una penalità riporta la palla dietro alla middle line, non verrà assegnato di nuovo un primo down.
- b. Se una penalità accettata impone un primo down.

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

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

SEZIONE 2. Down e possesso dopo una penalità

ARTICOLO 1. Fallo prima di un cambio di possesso

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

ARTICOLO 2. Fallo dopo un cambio di possesso di squadra

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

ARTICOLO 3. Penalità declinata

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

ARTICOLO 4. Fallo tra i downs

Dopo l'applicazione di una penalità con perdita di yards per un fallo tra i downs, 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 in difesa lasci la palla sulla oppure oltre la middle line oppure una penalità comporti un primo down.

ARTICOLO 5. Falli di entrambe le squadre

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

REGOLA 7. Effettuare lo snap e lanciare la palla

SEZIONE 1. Lo Scrimmage

ARTICOLO 1. Palla Ready for Play

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

PENALITÀ - 5 yards [S19].

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

PENALITÀ - 5 yards [S21].

ARTICOLO 2. Iniziare con uno snap

La palla sarà messa in gioco con uno snap legale nel mezzo delle side lines.

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

Snappare legalmente la palla è passarla alla mano oppure passarla all'indietro dalla sua posizione sul terreno con un movimento veloce e continuo della/e mano/i, con la palla che lascia la/e mano/i con questo movimento. Lo snap non deve necessariamente passare tra le gambe di colui che effettua lo snap; ma per essere legale deve essere un movimento veloce e continuo all'indietro.

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

PENALITÀ - 5 yards [S19].

ARTICOLO 3. Obblighi per la squadra in attacco

Non c'è un numero minimo di giocatori sulla linea di scrimmage.

- Dopo che lo snapper ha toccato la palla e prima che effettui lo snap tutti i giocatori devono essere in campo e dietro la propria linea di scrimmage.
- Tutti i giocatori della squadra in attacco devono essere completamente fermi e rimanere stazionari nella loro posizione per almeno 1 secondo pieno prima che la palla sia snappata o che parta una motion.
- Nessun giocatore della squadra in attacco potrà fare una falsa partenza o fare un movimento che simuli l'inizio dell'azione.
- Quando inizia lo snap, un giocatore può essere in motion, ma non in movimento verso la goal line avversaria.

PENALITÀ - 5 yards [S19].

- Il quarterback non può correre con la palla oltre la line of scrimmage, a meno che non abbia rilasciato la palla e gli sia stata successivamente restituita.
- Quando la palla è sulla o oltre la linea delle 5 yards andando verso l'end zone degli avversari (no-running-zone), la squadra in attacco deve fare un gioco di lancio in avanti.

PENALITÀ - 5 yards [S19].

- Il quarterback ha 7 secondi per lanciare la palla dopo la ricezione dello snap. Se questo limite viene superato la palla diventa morta.

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

ARTICOLO 4. Obblighi per la squadra in difesa

- Dopo che lo snapper ha toccato la palla e prima che effettui lo snap tutti i giocatori devono essere in campo e dietro la propria scrimmage line e nessun giocatore può toccare la palla.
- Nessun giocatore della squadra in difesa potrà usare parole oppure segnali che sconcertino gli avversari quando si preparano a mettere la palla in gioco.

PENALITÀ - 5 yards [S18].

- Quando lo snap parte, tutti i blitzers devono essere ad almeno 7 yards di distanza dalla loro scrimmage line. Tutti gli altri difensori devono stare dietro la loro scrimmage line fino a che la palla non è stata consegnata alla mano, è stata fatta una finta di consegna alla mano oppure passata dal quarterback.

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

ARTICOLO 5. Consegnare la palla

Un attacco può effettuare un numero illimitato di consegne di palla dietro la linea di scrimmage.

- Nessun giocatore può consegnare la palla ad un compagno eccetto un giocatore dell'attacco che è dietro la sua scrimmage line.
- Non può essere consegnata la palla in avanti allo snapper.

PENALITÀ - 5 yards [S19].

SEZIONE 2. Lancio e fumble

ARTICOLO 1. Lancio all'indietro

Un runner può lanciare la palla all'indietro in qualunque momento, se si trova dietro la sua scrimmage line e non ci sono stati cambi di possesso.

PENALITÀ - 5 yards [S35].

ARTICOLO 2. Lancio o fumble completo

Qualsiasi lancio preso da un giocatore eleggibile e qualsiasi fumble recuperato da un avversario sono completi e la palla continua ad essere in gioco, a meno che sia il completo avvenga nell'end zone degli avversari.

Quando un fumble è recuperato da un compagno di squadra, la palla diventa morta ed appartiene alla squadra che ha commesso fumble sul punto del fumble.

ARTICOLO 3. Lancio o fumble incompleto

Qualunque lancio o fumble è incompleto se la palla tocca il terreno quando non saldamente controllata da un giocatore. E' incompleto anche quando un giocatore salta staccando i piedi dal terreno e riceve il lancio ma atterra toccando per prima sulla o fuori dalle linea laterale. [S10]

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

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

ARTICOLO 4. Tocco illegale

Tutti i giocatori in campo (incluso il quarterback) solo eleggibili a toccare, battere o prendere un lancio o un fumble.

Nessun giocatore 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; questo non si applica ad un giocatore d'attacco che tenta di ritornare in campo immediatamente dopo essere stato costretto fuori campo da un avversario.

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

SEZIONE 3. Lancio in avanti

ARTICOLO 1. Lancio legale in avanti

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

ARTICOLO 2. Lancio illegale in avanti

Un lancio in avanti è illegale se:

- Effettuato da un giocatore della squadra in attacco che è completamente oltre la zona neutrale quando rilascia la palla.
- Effettuato dopo che un portatore di palla ha attraversato completamente la zona neutrale in possesso della palla.
- E' il secondo lancio in avanti della squadra in attacco durante lo stesso down.
- Effettuato dopo che c'è stato un cambio di possesso durante il down.

PENALITÀ - 5 yards, anche perdita del down se effettuato dalla squadra in attacco prima di un cambio di possesso [S35 + S9].

ARTICOLO 3. Interferenza sul lancio

Le regole dell'interferenza sul lancio si applicano solo durante un down in cui un lancio legale in avanti supera la scrimmage line.

Il contatto fisico è indispensabile per poter stabilire che ci sia l'interferenza.

L'interferenza sul lancio è il contatto che interferisce con un giocatore avversario quando la palla è in volo. E' responsabilità del giocatore di difesa evitare gli avversari.

Non è interferenza sul lancio quando 2 o più giocatori eleggibili stanno facendo un tentativo simultaneo ed in buona fede per toccare, battere o prendere il lancio. I giocatori eleggibili di entrambe le squadre hanno eguali diritti sulla palla.

PENALITÀ – Interferenza offensiva sul lancio: 10 yards dalla precedente scrimmage line e perdita del down. [S33 + S9]

Interferenza difensiva sul lancio: Primo down automatico sul punto del fallo. [S33 + S8] Se il punto del fallo si trova all'interno dell'end zone della difesa, la palla sarà posizionata sulla linea delle 2 yard.

Nota: Il contatto su un gioco di lancio prima che la palla sia stata lanciata o se il lancio non supera la scrimmage line, è un fallo di contatto (R 9-2-1).

REGOLA 8. Le segnature

SEZIONE 1. Valore delle segnature

ARTICOLO 1. Segnatura

Il punti relativi alle segnature saranno:

Touchdown = 6 Punti [S5]

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

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

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

SEZIONE 2. Touchdown

ARTICOLO 1. Come viene segnato

Un touchdown sarà segnato quando:

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

SEZIONE 3. Trasformazione

ARTICOLO 1. Come viene segnata

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 o una safety.

Se la squadra in difesa segna un touchdown, dopo un cambio di possesso, il valore sarà di 2 punti.

Se la squadra in attacco segna una safety dopo un cambio di possesso, il valore sarà di 1 punto.

ARTICOLO 2. Opportunità per segnare

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

- a. La palla sarà messa in gioco dalla squadra che ha segnato un touchdown da 6 punti. Se un touchdown viene segnato durante un down in cui scade il tempo nel quarto periodo, la trasformazione sarà comunque giocata.
- b. La trasformazione, che è uno scrimmage down, inizia quando la palla è pronta al gioco.
- c. Lo snap sarà effettuato in mezzo alle side lines sopra la linea delle 5 yard (1 punto) o delle 12 yard (2 punti) degli avversari.
- d. La trasformazione termina quando una delle due squadre segna o la palla è morta secondo le regole.
- e. Le penalità richiedono la ripetizione del down o una segnatura o la fine della trasformazione.

ARTICOLO 3. Gioco successivo

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

SEZIONE 4. Safety

ARTICOLO 1. Come viene segnata

Si ha una safety quando:

- a. La palla muore dietro una goal line, eccetto che per un lancio in avanti incompleto o un fumble, e la squadra che difende è responsabile del fatto che la palla si trovi lì.
- b. Una penalità accettata per un fallo lascia la palla sopra oppure dietro la goal line della squadra che ha commesso il fallo.

ARTICOLO 2. Snap dopo la Safety

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

SEZIONE 5. Touchback

ARTICOLO 1. Quando viene dichiarato

Si ha un touchback quando:

- a. La palla muore dietro una goal line, eccetto che per un lancio in avanti incompleto o un fumble, e la squadra che attacca è responsabile del fatto che la palla si trovi lì.
- b. Un giocatore di difesa intercetta un lancio in avanti o un fumble e il momentum iniziale lo porta dentro la propria end zone.

ARTICOLO 2. Snap dopo un Touchback

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

REGOLA 9. Comportamento dei giocatori

SEZIONE 1. Falli di contatto

ARTICOLO 1. Provocare un contatto

- a. Nessun giocatore o allenatore potrà colpire un avversario o un arbitro.
- b. Nessun giocatore potrà montare, saltare o stare sopra un altro giocatore.
- c. Nessun giocatore potrà trattenere un altro giocatore.
- d. Tutti i giocatori hanno il diritto di posizione. Gli avversari devono evitare il contatto.
- e. Il portatore di palla deve evitare il contatto con i giocatori avversari.
- f. Tutti i giocatori dell'attacco hanno il diritto di traiettoria sino a quando la palla viene lanciata o il portatore di palla attraversa la scrimmage line. I giocatori di difesa dovranno evitare il contatto.
- g. Tutti i blitzers hanno il diritto di traiettoria verso il quarterback, se alzano chiaramente una mano sopra la testa prima dello snap.

PENALITÀ - 10 yards [S38].

ARTICOLO 2. Mirare un avversario

- a. Anche avendo il diritto di traiettoria nessun giocatore mirerà e porterà un contatto contro un avversario.
- b. Nessun giocatore tenterà di togliere la palla al portatore di palla.

PENALITÀ - 10 yards [S38].

ARTICOLO 3. Interferenza con l'amministrazione della gara

- a. Nessun sostituto o allenatore può interferire in qualunque modo con la palla, con un giocatore o con un arbitro, quando la palla è in gioco.

PENALITÀ - 10 yards [S38].

- b. La partecipazione di 6 o più giocatori è una partecipazione illegale.

PENALITÀ - 10 yards [S28].

SEZIONE 2. Falli di condotta antisportiva

ARTICOLO 1. Atti antisportivi

- a. Nessun giocatore, sostituto o allenatore potrà usare un linguaggio o gesti oltraggiosi, minacciosi od osceni oppure indulgere in qualunque condotta provocatoria nei confronti degli avversari o degli arbitri, ovvero lesiva per l'immagine della gara.
- b. Dopo una segnatura o qualunque altra azione il giocatore in possesso della palla deve immediatamente restituirla ad un arbitro oppure lasciarla a terra vicino al punto di palla morta.

PENALITÀ - 10 yards, amministrato come fallo a palla morta [S27].

ARTICOLO 2. Tattiche scorrette

- a. Nessun giocatore potrà bloccare un avversario.

PENALITÀ - 5 yards [S43].

- b. Nessun giocatore potrà saltare o tuffarsi.

PENALITÀ - 5 yards [S51].

- c. Nessun portatore di palla potrà proteggersi le flag.

- d. Nessun giocatore potrà deflaggare un avversario diverso dal portatore di palla o da colui che si finge portatore di palla.

PENALITÀ - 5 yards [S52].

- e. La team area corrisponde allo spazio esterno all'area di sicurezza e compreso tra le no-running lines. Allenatori e sostituti non potranno stare fuori dalla team area.

PENALITÀ - 5 yards, amministrato come fallo a palla morta [S27].

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

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

VIOLAZIONE – Timeout caricato alla squadra [S3]. PENALITÀ – 5 Yards, se la squadra non ha più timeout disponibili [S21].

SEZIONE 3. Sostituzioni

ARTICOLO 1. Procedure per le sostituzioni

Un qualsiasi numero di sostituti legali può entrare in campo per entrambe le squadre allo scopo di rimpiazzare un altro/i giocatore/i quando la palla è morta.

PENALITÀ - 5 yards [S19].

SEZIONE 4. Calciare

ARTICOLO 1. Calciare illegalmente una palla

Un giocatore non potrà calciare una palla. Questo atto illegale è un fallo che fa morire la palla.

PENALITÀ - 5 yards [S19].

REGOLA 10. Applicazione delle penalità

SEZIONE 1. Generalità

ARTICOLO 1. Falli volontari

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

ARTICOLO 2. Tattiche scorrette

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

SEZIONE 2. Penalità completata

ARTICOLO 1. Come e quando completata

Una penalità è completata quando viene accettata, declinata o cancellata. Qualunque penalità può essere declinata da un capitano o un allenatore, ma un giocatore che sia stato espulso deve lasciare la gara, sia che la penalità venga accettata o declinata.

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

Gli allenatori ed i capitani sono gli unici autorizzati a chiedere chiarimenti regolamentari al referee.

ARTICOLO 2. Simultaneo allo snap

Un fallo che viene commesso simultaneamente ad uno snap è considerato come avvenuto durante il down.

ARTICOLO 3. Falli a palla viva della stessa squadra

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

ARTICOLO 4. Falli che si annullano tra loro (*Offsetting Fouls*)

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

Eccezioni:

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

ARTICOLO 5. Falli a palla morta

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

ARTICOLO 6. Falli negli intervalli

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

SEZIONE 3. Procedure per le applicazioni

ARTICOLO 1. Punti di applicazione

Il punto di applicazione per i falli a palla viva è il punto del fallo.

Eccezioni:

1. Interferenza sul lancio d'attacco, Tocco illegale e Ritardo di lancio saranno applicati dalla precedente scrimmage line.
2. I falli della difesa commessi dietro la scrimmage line saranno applicati dalla precedente scrimmage line.
3. I falli della difesa commessi dietro il punto di fine corsa saranno applicati dal punto di palla morta.

4. I falli dell'attacco commessi oltre il punto di fine corsa saranno applicati dal punto di palla morta. Il punto di applicazione per i falli a palla morta è la successiva scrimmage line.

ARTICOLO 2. Procedure

Per i falli simultanei allo snap, il punto del fallo è la scrimmage line.

Per i falli a palla viva commessi dietro la goal line, il punto di applicazione è la linea delle 5 yard.

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

1. I falli della squadra che non ha segnato durante un touchdown, sono applicati sulla trasformazione.
2. I falli dopo un touchdown e prima che la palla sia dichiarata pronta al gioco per la trasformazione, sono applicati sulla trasformazione.
3. I falli della squadra che non ha segnato durante una trasformazione, sono applicati al successivo snap.
4. I falli dopo una trasformazione, sono applicati al successivo snap.

ARTICOLO 3. Procedure di applicazione di metà distanza

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

REGOLA 11 Gli arbitri: giurisdizione e doveri

SEZIONE 1. Doveri generali

ARTICOLO 1. Giurisdizione degli arbitri

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

ARTICOLO 2. Numero di arbitri

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

ARTICOLO 3. Responsabilità

- a. Ogni arbitro ha la responsabilità di essere sempre al corrente del numero del down da giocare, dei timeouts da assegnare, di dichiarare la palla morta, di assegnare le segnature, di usare i segnali previsti e di conoscere perfettamente il regolamento di gioco.
- b. Tutti gli arbitri sono responsabili per le decisioni relative alle regole, alle loro interpretazioni e alle loro applicazioni.
- c. Ogni arbitro deve lanciare la sua flag per ogni fallo che rileva.
- d. Ogni arbitro ha doveri specifici ma tutti hanno eguale giurisdizione in materia di giudizio.

ARTICOLO 4. Equipaggiamento

Gli arbitri indosseranno una uniforme di gara secondo quanto previsto dal Manuale degli Arbitri di Football in uso. L'uniforme deve comunque includere: un fischietto, una flag per indicare i falli, una bean beg per segnalare particolari punti sul campo, una game card ed un segna down.

SEZIONE 2. Referee (R)

ARTICOLO 1. Posizione

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

ARTICOLO 2. Responsabilità di base

- a. Il referee ha la supervisione generale ed il controllo della gara e condurrà una esauriente pregame per la crew.
- b. Il referee ispeziona la superficie di gioco e ne riferisce le irregolarità agli organizzatori, agli allenatori e agli altri arbitri.
- c. È l'unica autorità per il punteggio e sono finali le sue decisioni in merito al regolamento e ad altre materie riguardanti la gara.
- d. Dichiarerà la palla pronta al gioco dopo aver deciso che tutti gli arbitri sono pronti e ordinerà che il cronometro parta allo snap. Cronometrerà i 25 secondi.
- e. Avviserà entrambi gli allenatori se i cronometri da stadio diventano inoperativi e qualsiasi espulsione.
- f. Amministrerà le penalità, assicurandosi che entrambi i capitani ne capiscano la procedura ed il risultato.
- g. Osserverà la posizione relativa della palla e la linea da guadagnare e deciderà se viene assegnata una nuova serie di downs.
- h. È responsabile del numero di timeout caricati ad ogni squadra ed avviserà il capitano in campo ed il capo allenatore quando quella squadra ha usato il suo ultimo timeout di una metà tempo.
- i. Il referee ha giurisdizione in merito all'equipaggiamento dei giocatori.
- j. Il referee conterà il numero dei giocatori dell'attacco.
- k. Dopo lo snap, il referee determina la legalità del gioco nelle vicinanze della palla quando è dietro la scrimmage line.

Il referee è responsabile della copertura del quarterback.

SEZIONE 4. Linesman (L)

ARTICOLO 1. Posizione

La posizione iniziale del linesman è sulla linea laterale sulla scrimmage line sul lato del campo opposto alla tribuna principale.

ARTICOLO 2. Responsabilità di base

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

SEZIONE 5. Field Judge (FJ)

ARTICOLO 1. Posizione

La posizione iniziale del field judge è sulla linea laterale 7 yards dietro il lato difensivo della scrimmage line sul lato del campo della tribuna principale.

ARTICOLO 2. Responsabilità di base

- a. Il field judge è responsabile del cronometraggio della gara o della supervisione dell'operatore del cronometro da stadio.
- b. Il field judge conterà il numero dei giocatori della difesa.
- c. Il field judge ha giurisdizione sulla scrimmage line.
- d. Appena la palla attraversa la scrimmage line dal suo lato del campo, il field judge determina la legalità del gioco attorno alla palla.
- e. Il field judge indica al referee il massimo avanzamento della palla.

SEZIONE 8. Back Judge (BJ)

ARTICOLO 1. Posizione

La posizione iniziale del back judge è approssimativamente da 20 a 25 yards oltre la scrimmage line e più profondo del giocatore di difesa più arretrato.

ARTICOLO 2. Responsabilità di base





















- a. Il back judge (nelle crew a 4) è responsabile del cronometraggio della gara o della supervisione dell'operatore del cronometro da stadio.
- b. Il back judge conterà il numero dei giocatori della difesa.
- c. Il back judge osserva i ricevitori sui lanci lunghi e lo stato della palla nella sua area di competenza.

Sommario delle penalità

LEGENDA: “O” indica il numero del segnale arbitrale (Sxx); “R-S-A” indica il numero di REGOLA, SEZIONE ed ARTICOLO.

	O	R-S-A
PRIMO DOWN AUTOMATICO (AFD)		
Interferenza sul lancio della difesa [sul punto del fallo]	33	7-3-3
PERDITA DEL DOWN (LOD)		
Ritardo di lancio (<i>Delay of pass</i>)	21	7-1-3
Tocco illegale	9	7-2-4
Lancio illegale in avanti [anche perdita di 5 yards]	35	7-3-2
Interferenza sul lancio dell'attacco [anche perdita di 10 yards].....	33	7-3-3
PERDITA DI 5 YARDS		
Giocatore d'attacco in illegal motion allo snap (<i>Illegal motion</i>)	19	7-1-3
Gioco di corsa illegale (<i>Illegal run play</i>)	19	7-1-3
Offside	18	7-1-4
Creare confusione nei segnali dell'attacco	18	7-1-4
Blitz illegale	18	7-1-4
Handoff illegale	19	7-1-5
Lancio all'indietro illegale	35	7-2-1
Lancio illegale in avanti [anche perdita del down]	35	7-3-2
Bloccare	43	9-2-2
Saltare o Tuffarsi	51	9-2-2
Proteggere le flag	52	9-2-2
Deflag illegale	52	9-2-2
Interferenza della side line	27	9-2-2
Sostituzione illegale	19	9-3-1
Calcio illegale	19	9-4-1
PERDITA DI 10 YARDS		
Interferenza sul lancio dell'attacco [anche perdita del down]	33	7-3-3
Contatto illegale	38	9-1-1
Mirare un avversario	38	9-1-2
Interferenza con l'amministrazione della gara	38	9-1-3
Partecipazione illegale	28	9-1-3
Condotta antisportiva	27	9-2-1
TIMEOUT CARICATO		
Giocatore che indossa equipaggiamento illegale che non lascia il campo	3	9-3-2
Giocatore che non indossa equipaggiamento obbligatorio che non lascia il campo	3	9-3-2
Giocatore che sanguina che non lascia il campo.....	3	9-3-2
PERDITA DI META' DISTANZA DALLA GOAL LINE		
Se la penalità in yards eccede metà della distanza	-	10-2-3

Official Flag Football Signals

<p>S 1</p>  <p>Ball ready for play</p>	<p>S 3</p>  <p>Timeout</p>	<p>S 5</p>  <p>Touchdown</p>	<p>S 6</p>  <p>Safety</p>
<p>S 8</p>  <p>First Down</p>	<p>S 9</p>  <p>Loss of down</p>	<p>S 10</p>  <p>Incomplete pass</p>	<p>S 14</p>  <p>End of period</p>
<p>S 18</p>  <p>Offside Defense Illegal Blitz</p>	<p>S 19</p>  <p>False start Illegal procedure</p>	<p>S 21</p>  <p>Delay of game Delay of pass</p>	<p>S 27</p>  <p>Unsportsmanlike conduct</p>
<p>S 28</p>  <p>Illegal participation</p>	<p>S 33</p>  <p>Pass Interference</p>	<p>S 35</p>  <p>Illegal forward pass Illegal backward pass</p>	<p>S 38</p>  <p>Illegal contact</p>
<p>S 43</p>  <p>Illegal block</p>	<p>S 47</p>  <p>Disqualification</p>	<p>S 51</p>  <p>Jumping Diving</p>	<p>S 52</p>  <p>Flag guarding Illegal Flag pull</p>