



# CSI Football Americano Regolamento Campionato **7 - League**

## **2024-2025**



## Sommario

<i>Regola 01 - PRINCIPI GENERALI</i> .....	3
<i>Regola 02 - IL GIOCO</i> .....	3
<i>Regola 03 - ARBITRI</i> .....	3
<i>Regola 04 - IL CAMPO</i> .....	3
<i>Regola 05 - LINE TO GAIN</i> .....	4
<i>Regola 06 - LA PALLA</i> .....	5
<i>Regola 07 - NUMERAZIONE E FORMAZIONE</i> .....	5
<i>Regola 08 - SOSTITUZIONI</i> .....	5
<i>Regola 09 - TEMPO DI GARA</i> .....	5
<i>Regola 10 - OROLOGIO DEI 25 SECONDI</i> .....	5
<i>Regola 11 - INIZIO DI CIASCUN TEMPO</i> .....	6
<i>Regola 12 - TEMPO DI GIOCO</i> .....	6
<i>Regola 13 - TIMEOUT</i> .....	6
<i>Regola 14 - MESSA IN GIOCO DELLA PALLA</i> .....	6
<i>Regola 15 - DOWNS</i> .....	6
<i>Regola 16 - LANCIO ALL'INDIETRO E PASSAGGIO ALLA MANO</i> .....	8
<i>Regola 17 - AVANZARE LA PALLA</i> .....	8
<i>Regola 18 - FUMBLE E LANCIO ALL'INDIETRO</i> .....	8
<i>Regola 19 - LANCIO IN AVANTI</i> .....	8
<i>Regola 20 - ELEGGIBILITÀ A TOCCARE UN LANCIO IN AVANTI</i> .....	9
<i>Regola 21 - LANCIO INTERCETTATO</i> .....	9
<i>Regola 22 - SEGNATURE</i> .....	9
<i>Regola 23 – PENALITA' E PARTICOLARITA'</i> .....	9
<i>Regola 24 - APPLICAZIONE DELLE PENALITÀ</i> .....	10
<i>Regola 25 - FALLI A PALLA MORTA</i> .....	10
<i>Regola 26 – FALLI A PALLA VIVA e CAMBIO DI POSSESSO</i> .....	10
<i>Regola 28 - METÀ DISTANZA</i> .....	10
<i>Regola 29 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO</i> .....	10
<i>Regola 30 - ROSTERS</i> .....	11
<i>Regola 31 - TEMPI SUPPLEMENTARI</i> .....	11
<i>Regola 32 – CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE</i> .....	12



<i>Regola 33 – RUNNING CLOCK</i> .....	12
<i>Regola 34 – ATTI SCORRETTI</i> .....	13
<i>Regola 35 – MEDICO E AMBULANZA</i> .....	13
<i>NOTE E RIFERIMENTI</i> .....	14

### **Regola 01 - PRINCIPI GENERALI**

Il football 7 contro 7 verrà giocato secondo le norme del regolamento ufficiale NCAA in vigore per i campionati a 11 giocatori, adattato per i campionati nazionali CSI con le variazioni che vengono definite nei successivi articoli.

Per quanto non previsto dal presente documento, vige il Regolamento Nazionale “Sport in regola – edizione settembre 22” e per quanto riguarda il sistema di giustizia sportiva viene gestito secondo quanto previsto dalle norme del Centro Sportivo Italiano.

### **Regola 02 - IL GIOCO**

La gara sarà disputata da due squadre di 7 (sette) giocatori in campo. La squadra che schiera solo 6 (sei) giocatori in campo per massimo 3 drives consecutivi in assenza di sostituti, decreterà il termine della partita, la quale sarà dichiarata sospesa definitivamente per mancanza del numero minimo di giocatori e rimessa agli atti del giudice sportivo per le valutazioni del caso.

La perdita della gara deliberata dagli Organi giudicanti è determinata col punteggio di 0-14 o col risultato ottenuto sul campo se più sfavorevole alla squadra in difetto.

Il punteggio ottenuto come risultato tecnico viene conteggiato nei punti realizzati della classifica generale.

Qualora una gara sospesa dovesse essere recuperata, la stessa inizierà ex novo, dal punteggio di 0-0.

### **Regola 03 - ARBITRI**

La partita sarà giocata sotto la supervisione di un minimo di 2 arbitri.

### **Regola 04 - IL CAMPO**

Il campo deve essere un'area rettangolare delle seguenti dimensioni:

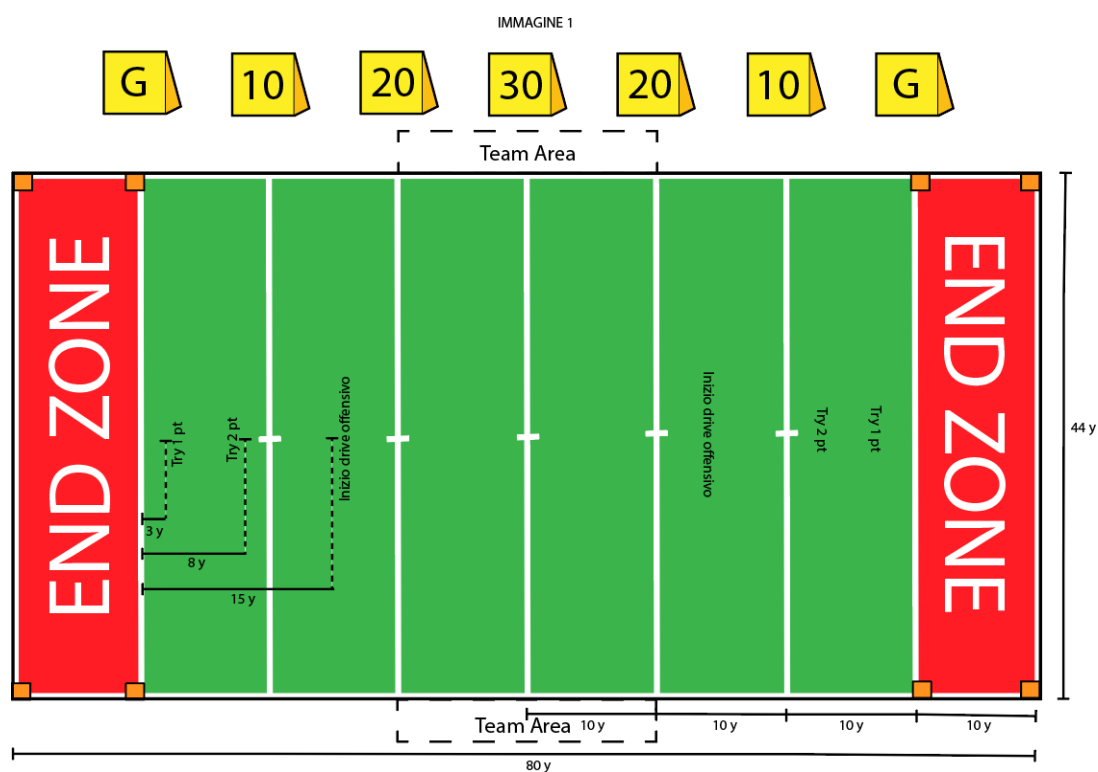
- a. Lunghezza= **80 yards** (end zone incluse).
- b. Larghezza= **44 yards**.
- c. End zone: obbligatoriamente da **10 yards**.

Il campo deve essere segnato con le seguenti linee e con le modalità come da immagine 1:

- a. Le goal lines;
- b. Le end lines;
- c. La linea di metà campo (linea delle 30 yards);
- d. Le linee delle 10 e 20 yards;



- e. Le linee delle 15 yards (inizio drive offensivo);
- f. Le linee delle 3 yards (try da 1 pt);
- g. Le linee delle 8 yards (try da 2 pt.);
- h. Le linee che delimitano la team area (dalle 20 alle 20 yards).
- i. Brevi linee indicanti la metà campo al centro di ogni linea orizzontale (goal line escluse)



### Regola 05 - LINE TO GAIN

Viene usata la catena per indicare il punto di partenza del drive e la line to gain. Il box per il conteggio del down. La squadra di casa deve essere munita dell'attrezzatura necessaria indicata nell'immagine 2.

IMMAGINE 2



#### Regola 06 - LA PALLA

Le squadre possono giocare con palle fornite da loro stesse purché queste risultino legali (size: adult). Non sarà obbligatorio che siano di pelle.

#### Regola 07 - NUMERAZIONE E FORMAZIONE

Nessun giocatore può indossare lo stesso numero di un altro giocatore.

Le divise dei giocatori devono essere numerate da 1 a 99, ogni numero preceduto da zero (0) è illegale.

In ogni scrimmage down la squadra in attacco dovrà schierare, dei suoi sette giocatori in campo, almeno quattro sulla linea di scrimmage e, di questi quattro, due dovranno, obbligatoriamente, avere maglie numerate dal 50 al 79 (**nessuna eccezione alla regola**).

Non ci potranno mai essere più di 3 (tre uomini) nel backfield

**Penalità per formazione illegale: 5yds.**

#### Regola 08 - SOSTITUZIONI

Le sostituzioni possono essere effettuate solo a palla morta. Non esiste un numero massimo di sostituzioni.

#### Regola 09 - TEMPO DI GARA

L'orologio di gara è gestito da uno degli arbitri o da un operatore autorizzato nel caso ci sia un orologio da stadio visibile.

#### Regola 10 - OROLOGIO DEI 25 SECONDI

Un arbitro della gara gestirà il cronometro dei 25 secondi che indicano il tempo che passa fra il segnale di ready for play a quando la palla viene messa in gioco.



### Regola 11 - INIZIO DI CIASCUN TEMPO

Ogni tempo partirà con uno snap dalla linea delle 15 yards difensive della squadra che attacca.

Prima della gara il Referee effettuerà un sorteggio (coin toss) al centro del campo alla presenza di non più di quattro capitani per ciascuna squadra e di un altro arbitro. Il capitano della squadra ospite effettuerà la scelta (testa o croce).

Il vincitore del sorteggio avrà la possibilità di declinare la scelta nel secondo tempo. La squadra che non avrà il possesso di palla potrà scegliere il campo da difendere.

### Regola 12 - TEMPO DI GIOCO

Il tempo totale della gara (esclusi i tempi supplementari che durano 5 minuti) sarà di 40 minuti, divisi in quattro quarti di 10 minuti ognuno, con la formula: tutti i quarti da 10' con gestione del tempo come da regolamento NCAA in vigore. L'intervallo fra i due tempi sarà di 15 minuti.

Il tempo parte al primo snap della gara.

Dopo un timeout di squadra il tempo riparte allo snap. Dopo ogni altro genere di timeout il tempo parte al ready for play.

Quando la palla muore e mancano due minuti o meno alla fine del tempo, il Referee fermerà il tempo per avvisare i coaches ed i capitani di ogni squadra. Il tempo riparte allo snap.

**Una volta fischiato il ready for play, il tempo non dovrà essere fermato per segnalare il two minutes warning.**

### Regola 13 - TIMEOUT

Ogni squadra ha la possibilità di chiamare due timeout per ogni tempo. Durante i tempi supplementari le squadre avranno a disposizione un solo timeout per tempo. I timeout non chiamati non possono essere riportati nel secondo tempo o in un tempo supplementare.

I timeout di squadra non possono durare più di 60 secondi.

### Regola 14 - MESSA IN GIOCO DELLA PALLA

La palla deve essere messa in gioco entro 25 secondi da quando viene dichiarata ready for play a meno che il tempo non venga interrotto durante questo intervallo. Se il gioco viene interrotto il cronometro dei 25 secondi verrà fatto ripartire da capo. Snappare la palla oltre i 25 secondi è un ritardo di gioco illegale

**Penalità:** Fallo a palla morta. 5 yards dal punto precedente.

### Regola 15 - DOWNS

La squadra A ha quattro tentativi per raggiungere la line to gain. Se vi riesce guadagna una nuova serie di quattro tentativi.



All'inizio del tempo la squadra con il diritto di cominciare in attacco partirà dalla linea delle proprie 15 yards difensive.

Dopo una trasformazione, la squadra che ha subito il touchdown avrà il possesso sulla linea delle proprie 15 yards difensive.

Dopo una safety, la squadra che ha segnato avrà il possesso sulla linea delle proprie 15 yards difensive.

Dopo un touchback, la squadra che ha effettuato il touchback prende il possesso sulla linea delle proprie 15 yards difensive.

Premesso che il punt potrà essere effettuato in qualsiasi down (al termine del quale ci sarà il cambio di possesso in base alle regole di gioco), se la squadra A, giunti al quarto down non dovesse effettuare il punt e fallisse il raggiungimento del nuovo primo down, il possesso passerà alla squadra B nel punto di palla morta per un primo e 10.

Per i Punt che non superano la zona neutrale, si applica il regolamento IFAF. L'esempio che si porta è che "un calcio che non supera la LOS, non è un calcio" e valgono tutte le regole IFAF dietro la LOS.

Qualora il punt fosse bloccato e non superasse la LOS, la palla potrà essere calciata nuovamente, corsa o passata dalla squadra A, come da regolamento IFAF.

Per i Punt che superano la zona neutrale, si deve applicare il Fair Catch Automatico per tutti i giocatori della squadra in ricezione. Per questo motivo la squadra che riceve non potrà mai avanzare la palla su un Punt.

Da regolamento, la squadra che effettua un Punt, che supera la LOS, non potrà mai avanzare la palla in un Punt.

In caso di un muff, o comunque di un tocco della palla da parte della squadra in ricezione, la palla è viva e può essere ricoperta da chiunque che otterrà il primo down sul punto del possesso.

In sintesi, un Punt che supera la LOS non potrà mai essere avanzato da nessun giocatore.

Quando tutti i giocatori nelle vicinanze della palla smettono di giocare e/o credono che la palla sia morta, il possesso successivo appartiene alla squadra in ricezione.

La protezione al giocatore del Fair Catch termina quando la palla calciata la tocca terra.

Fallo di interferenza: È un fallo di interferenza se, prima che il ricevitore tocchi la palla, un giocatore della Squadra A entra nell'area definita dalla larghezza delle spalle del ricevitore ed estesa una yard di fronte allo stesso.

Si ha un fallo di interferenza se un componente del kicking team tocca il potenziale ricevitore prima del, oppure simultaneamente al, suo primo contatto con la palla.

Se l'interferenza con un potenziale ricevitore è il risultato del blocco di un avversario, non si ha fallo.

Quando si è in dubbio, è un fallo di interferenza, 15yd dal punto del fallo.

#### **DECISIONI APPROVATE:**

Il ritornatore B21 tocca ma non controlla un punt sulle proprie 10 yard. La palla rotola a terra e viene ricoperta da qualunque giocatore della squadra in ricezione sulle proprie 13 yard. Gioco successivo: palla per la squadra in ricezione, 1&10 dalle proprie 13 yard.



Il ritornatore B21 tocca ma non controlla un punt sulle proprie 10 yard. La palla rotola a terra e viene ricoperta, sulle 13 yard, da qualunque giocatore della squadra che ha calciato. Gioco successivo: palla per la squadra che ha calciato, 1&10 dalle 13 yard.

#### **Regola 16 - LANCIO ALL'INDIETRO E PASSAGGIO ALLA MANO**

Prima di un cambio di possesso, il portatore di palla può lanciarla o consegnarla alla mano in qualsiasi direzione, se effettua il lancio o consegna dietro la LOS. Superata la LOS il portatore di palla potrà lanciare o consegnare la palla **solo indietro**.

Se il passaggio in avanti avviene oltre la LOS si avrà una penalità per lancio illegale.

**Penalità:** 5 yards dal punto precedente e perdita del down.

**NB:** In un passaggio o lancio all'indietro (dietro o oltre la los), nel caso in cui la palla cada a terra - indipendentemente dal fatto che vi sia stato o meno il possesso da parte di un giocatore - si avrà un fumble e la palla resta viva, fino al momento in cui l'azione termina in base alle regole di gioco.

#### **Regola 17 - AVANZARE LA PALLA**

Prima di un cambio di possesso, il giocatore che riceve lo snap può avanzare la palla oltre la neutral zone.

#### **Regola 18 - FUMBLE E LANCIO ALL'INDIETRO**

Si mantengono le stesse indicazioni riportate nel regolamento a 11 giocatori NCAA vigente.

#### **Regola 19 - LANCIO IN AVANTI**

La squadra A può effettuare un solo lancio in avanti durante ogni down, a patto che il lancio venga effettuato da dietro la linea di scrimmage e che la palla non abbia mai superato la linea di scrimmage. Si considera lancio illegale oltre la linea di scrimmage se il lanciatore supera con tutto il corpo la linea di scrimmage.

**Penalità:** 5 yards e perdita del down dal punto del fallo.

Il lanciatore può legalmente lanciare via la palla per evitare di perdere yards, purché la palla atterri o abbia la concreta possibilità di arrivare sulla o oltre la neutral zone estesa. Se la palla non raggiunge la neutral zone, affinché non ci sia penalità ci deve essere nella zona in cui arriva la palla un ricevitore eleggibile.

**Penalità:** Perdita del down al punto del fallo. Safety se il fallo avviene dietro alla goal line della squadra.

**NB 1:** In caso di pass interference, la penalità sarà amministrata come da regolamento NCAA, ovvero:

Fallo della squadra A: 15 yards dal punto precedente e nessuna perdita del down.

Fallo della squadra B: se entro 15 yards dal punto precedente, primo down automatico dal punto del fallo. Se oltre le 15 yards, primo down automatico a 15yard dal punto precedente.

**NB 2:** Per il pass interference, non vi è l'applicazione della mezza distanza, ma la palla sarà posizionata sulla 2 yard.





### Regola 20 - ELEGGIBILITÀ A TOCCARE UN LANCIO IN AVANTI

Allo snap i giocatori che sono eleggibili a toccare un lancio in avanti o a ricevere un passaggio alla mano in avanti sono:

- A. I giocatori di linea che si trovano alla fine della propria linea di scrimmage e indossano un numero diverso da quelli compresi tra il 50 e il 79;
- B. Ogni giocatore che sia posizionato nel backfield e che indossi un numero diverso da quelli compresi tra il 50 e il 79.
- C. Nessun giocatore con una numerazione compresa tra il 50 e il 79 è eleggibile a ricevere un lancio legale in avanti (eccezione: se il lancio legale in avanti viene toccato da un difensore).

**Penalità: 5 yards dal punto precedente.**

### Regola 21 - LANCIO INTERCETTATO

Quando avviene un intercetto il possesso della palla passa alla squadra che ha intercettato e l'azione riparte da dove il giocatore è stato fermato. Se l'intercetto avviene all'interno della propria end zone, nel caso in cui il giocatore che ha effettuato l'intercetto esca dalla propria end zone e vi rientri di sua spontanea volontà e venga poi placcato all'interno della stessa, questo genera una "safety" in favore dell'altra squadra. Se l'intercetto viene riportato in end zone offensiva si otterranno 6 punti per la segnatura di un touchdown.

### Regola 22 - SEGNATURE

Le possibili segnature sono le seguenti:

- a. Touchdown = **6 punti**
- b. Safety = **2 punti**
- c. Try dalle 3 yards = **1 punto**
- d. Try dalle 8 yards = **2 punti**
- e. Try trasformata dalla squadra B che difendeva (intercetto di B, o fumble di A recuperato di B) = **2 punti**

### Regola 23 – PENALITÀ E PARTICOLARITÀ

#### **Principio generale:**

Tutte le penalità saranno gestite e amministrare come da regolamento NCAA.

Nessuna persona soggetta alle regole può commettere un fallo personale prima della partita, durante la partita o negli intervalli.

#### **Casistiche particolari o con applicazione particolare:**

- A. Non ci può essere **nessun blocco sotto la cintura in nessun momento** (eccezione: contro il runner).

**Penalità:** 15 yards di penalità e primo down automatico per i falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. Falli evidenti o persistenti (flagranti) comportano l'espulsione. Si avrà una safety per i falli della squadra in attacco che avvengono dietro la propria goal line.



B. Nessun giocatore può portare un **blind-side block** (colpo dal lato cieco) colpendo un avversario con violenza (forcible contact). Eccezione: sul portatore di palla

**Penalità:** 15 yards di penalità e primo down automatico per i falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. Falli evidenti o persistenti (flagranti) comportano l'espulsione. Si avrà una safety per i falli della squadra in attacco che avvengono dietro la propria goal line.

#### Regola 24 - APPLICAZIONE DELLE PENALITÀ

Tutte le penalità possono essere declinate, eccetto quelle per falsa partenza. I giocatori espulsi devono lasciare immediatamente il terreno di gioco.

#### Regola 25 - FALLI A PALLA MORTA

L'applicazione dei falli a palla morta è sempre dal punto successivo.

#### Regola 26 – FALLI A PALLA VIVA e CAMBIO DI POSSESSO

Bisogna distinguere fra *falli di A* e *falli di B* (primo o dopo il cambio di possesso, prima o dopo la los o il punto di fine azione).

##### **FALLO DI A (a palla viva).**

Se prima del cambio di possesso (esempio fumble o intercetto), c'è stato un fallo di A, B - se declina la penalità - si tiene il possesso della palla con un nuovo primo down.

Se fallo di A è un fallo personale, B oltre a tenersi il possesso, vedrà applicarsi a suo favore la penalità dal punto di fine corsa.

##### **FALLO DI B (a palla viva)**

Quando durante un'azione vi è un cambio di possesso e **dopo** il cambio di possesso c'è un fallo di B, la palla rimarrà a B, ma l'azione non ripartirà nel punto di fine corsa, ma si applicherà la penalità dal punto del fallo, se precedente al punto di fine corsa, altrimenti dal punto di fine corsa se il fallo è oltre il punto di fine corsa.

Se in un'azione con cambio di possesso, ma prima del cambio di possesso, B commette un fallo, il cambio di possesso non ci sarà; la palla resta ad A e si applicherà la penalità per il fallo di B.

#### Regola 28 - METÀ DISTANZA

Nessuna penalità può superare la metà distanza dal punto di applicazione alla goal line della squadra che ha commesso il fallo.

Eccezione per il pass interference (regola 19).



## Regola 29 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Non c'è spazio per nessuna tattica o blocco deliberatamente illegale o comportamenti antisportivi da parte dei giocatori o allenatori. Un giocatore o un allenatore che costantemente o in maniera plateale commettono falli personali saranno espulsi.

“Linguaggio scurrile” o bestemmie (qualsiasi parola che tende a offendere, insultare minacciare un arbitro, un giocatore avversario, una squadra o gli spettatori) o qualsiasi condotta antisportiva viene fortemente scoraggiata. Gli arbitri sono i soli che possono giudicare se parole o gesti sono offensive, insultanti o minacciose.

**Penalità:** 15 yards dal punto successivo. Giocatori o persone in uniforme della squadra che commettono due falli per comportamento antisportivo o un fallo di condotta antisportiva flagrante saranno espulsi. Ogni persona espulsa da una partita sarà soggetta ad un'appropriate azione disciplinare.

Ogni persona soggetta alle regole che viene espulsa non può in nessun modo partecipare al resto della gara:

- a. In caso di due comportamenti antisportivi provenienti dalla side line (panchina), considerando l'impossibilità di identificare l'autore, la penalità (15 yds), verrà caricata al coach che sarà espulso e dovrà indicare un suo sostituto.
- b. Dopo il primo eventuale warning, in caso di due antisportivi provenienti direttamente dal coach, quest'ultimo sarà espulso e dovrà indicare un suo sostituto.
- c. Allenatori che invitano a tattiche scorrette o che violano le regole della condotta sportiva saranno espulsi.

## Regola 30 - ROSTERS

Entrambe le squadre dovranno consegnare un roster, in duplice copia, per ogni gara a cui partecipano.

Tutte le persone presenti nel roster devono essere in campo prima del coin toss per il riconoscimento e saranno soggette alle regole.

Dopo il controllo cartellini effettuato dagli arbitri, nessun giocatore può lasciare il terreno di gioco senza l'autorizzazione degli arbitri.

Nel caso in cui venissero scoperte persone non a roster presenti in campo, saranno immediatamente allontanate appena scoperte.

Dell'accaduto sarà fatta menzione nel rapporto di gara.

Se un giocatore dovesse arrivare in ritardo alla gara (ovvero dopo il coin toss), sarà ammesso sul campo di gioco dopo l'intervallo del primo tempo, solo dopo la verifica della sua identità da parte degli arbitri e con la presenza di un delegato dell'altra squadra.

In caso di ingressi programmati e/o manifestazioni, il controllo cartellini sarà effettuato dopo gli stessi e con tutti i giocatori in campo.



### Regola 31 - TEMPI SUPPLEMENTARI

Se il punteggio è pari alla fine dei due tempi si devono giocare i tempi supplementari. L'intervallo fra la fine dei tempi regolamentari e l'inizio dei tempi supplementari è di 5 minuti. I tempi supplementari saranno basati sulle regole dello spareggio NCAA in vigore con le seguenti modifiche:

Il referee effettua il sorteggio al centro del campo in presenza di non più di quattro capitani per ciascuna squadra ed un altro arbitro. Il capitano della squadra ospite effettuerà la scelta per il coin toss. Il vincitore del sorteggio non può differire la scelta e deve scegliere fra le seguenti opzioni:

Partire in attacco o in difesa nella prima serie del primo tempo supplementare.

La squadra perdente avrà il diritto di scegliere quale parte del campo attaccare o difendere. **(Nota bene: una volta decisa la parte di campo, non si cambia MAI).**

Un tempo supplementare consiste in un drive per ciascuna squadra: ogni drive partirà sulle 15 offensive e si effettuerà un normale drive con line to gain 1st&10. Ogni squadra ha 4 tentativi per chiudere il down o segnare direttamente.

La palla rimane viva dopo un cambio di possesso fino a che viene dichiarata morta e la serie finisce. La squadra A può avere una nuova serie di down solo se la squadra B commette un fallo, prima del cambio di possesso, che includa il primo down automatico.

I tempi supplementari finiscono quando una delle due squadre ottiene il punteggio più alto a drive pari.

La squadra che segna il maggior numero di punti durante i tempi regolamentari o i tempi supplementari risulterà la vincitrice dell'incontro.

Nella seconda serie dei tempi supplementari, entrambe le squadre saranno obbligate a tentare la trasformazione da due punti.

A partire dalla terza serie non saranno previsti drive ma solo try da 2 punti fino a quando una squadra non ottiene il vantaggio nella serie e viene dichiarata vincitrice.

#### **Eccezioni:**

In caso di cambio di possesso, a parità di punteggio, si avrà una nuova serie.

In caso di cambio di possesso, e la squadra che ottiene il possesso palla è in vantaggio sull'altra squadra, la partita si conclude.

### Regola 32 – CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE

I fulmini sono il più costante e significativo pericolo meteorologico che può interferire con gli sport all'aperto. Mentre la probabilità di venire colpito da un fulmine è bassa, le possibilità aumentano significativamente quando una tempesta è vicina e non si seguono adeguate misure di sicurezza.

Se tra il lampo ed il tuono passano meno di 30 secondi si deve interrompere la partita per massimo 30 minuti e tutti devono lasciare il campo di gioco e ritornare al coperto. Se prima di questi 30 minuti tra lampo e tuono il tempo che passa è meno di 30 secondi, si può ricominciare, altrimenti, la partita è dichiarata ingiocabile.

Se si riparte a giocare, ma poi il temporale ricomincia si utilizzerà la stessa regola spiegata in precedenza.

### Regola 33 – RUNNING CLOCK

Quando il divario di punteggio fra le due squadre eccede i 34 punti, dal secondo tempo in poi (TERZO QUARTO), si applicherà il "running clock".

Il tempo quindi si fermerà solo in caso di:

1. time out arbitrali;
2. time out di squadra;
3. infortuni.



### Regola 34 – ATTI SCORRETTI

Vengono ritenuti atti scorretti:

- 1) una squadra commette ripetuti falli che possono essere penalizzati solo con la metà distanza in direzione della propria goal line;
- 2) qualsiasi atto scorretto non previsto dal regolamento.

Il Referee può prendere qualsiasi decisione che consideri equa che includa:

- a. far rigiocare il down;
- b. assegnare 15 yds di penalità;
- c. attribuire una segnatura;
- d. interrompere la partita o sospenderla momentaneamente.

### Regola 35 – MEDICO E AMBULANZA

In tutte le partite tackle siano esse in formato di Campionato o Bowl è obbligatoria la presenza di un medico regolarmente iscritto all'albo dei medici e di un'ambulanza.

Il Medico è l'unica persona in campo che ha la piena e totale responsabilità su persone e giocatori infortunati. E' sua responsabilità decidere se il trasporto potrà avvenire tramite mezzo privato o se deve essere utilizzata l'ambulanza.

La partita non potrà nè iniziare, nè essere svolta senza la presenza del Medico e della Ambulanza.

In caso di ritardo all'arrivo, o nel caso in cui l'ambulanza e/o il medico debbano, per qualsiasi motivo, allontanarsi dal campo di gioco durante la partita, la Crew Arbitrale dovrà essere immediatamente avvisata dalla Squadra di Casa e la partita verrà immediatamente sospesa.

Nel caso in cui la Crew Arbitrale non venga PREVENTIVAMENTE avvisata dalla Squadra di Casa che l'Ambulanza e/o il Medico si DOVRANNO allontanare dal campo di gioco, a giudizio del Ref, la partita potrà essere interrotta per grave colpa di Comportamento Antisportivo della Squadra di Casa in quanto nessun momento di gioco può essere svolto senza la presenza del Medico e della Ambulanza ma anche perchè non sarebbe più determinabile l'orario esatto nel quale Medico e/o Ambulanza si sono allontanati dal Campo di Gioco.

In tutti e due i casi, ritardo all'arrivo o allontanamento durante partita in corso, se dopo 30 minuti l'ambulanza ed il medico non saranno presenti in campo, la Crew Arbitrale chiederà ai Dirigenti delle due squadre se sono d'accordo di aspettare altri massimo 30 minuti e, SOLO se tutti e due i Dirigenti saranno d'accordo, si aspetteranno altri massimo 30 minuti per un totale di massimo 60 minuti. Se il medico e/o l'ambulanza non torneranno entro questi 60 minuti e, se i due Dirigenti saranno d'accordo si potranno attendere al massimo altri 30 minuti, per un totale massimo di 90 minuti, dopodiché la partita verrà dichiarata ingiocabile e segnalato il motivo nel Referto Arbitrale.

**NB:** un'attesa così lunga durante il periodo invernale rende inevitabile che il campo deve essere attrezzato con un'adeguata illuminazione, altrimenti il rischio di dover dichiarare la partita ingiocabile a causa di "campo impraticabile" è molto elevata.

### NOTE E RIFERIMENTI

Per qualsiasi chiarimento è possibile contattare direttamente la commissione tecnica nazionale CSI Football Americano all'indirizzo e-mail: [ctn.footballamericano@csi-net.it](mailto:ctn.footballamericano@csi-net.it)

Roma, 2 dicembre 2024