



CSI Football Americano

Regolamento Campionato

7 - League

2026-2027



Sommario

<i>Regola 01 - PRINCIPI GENERALI</i>	<i>4</i>
<i>Regola 02 - IL GIOCO</i>	<i>4</i>
<i>Regola 03 - ARBITRI</i>	<i>4</i>
<i>Regola 04 - IL CAMPO.....</i>	<i>4</i>
<i>Regola 05 - LINE TO GAIN.....</i>	<i>6</i>
<i>Regola 06 - TACKLE BOX E BLOCKING ZONEA.....</i>	<i>6</i>
<i>Regola 07 - NUMERAZIONE E FORMAZIONE</i>	<i>7</i>
<i>Regola 08 - SOSTITUZIONI.....</i>	<i>8</i>
<i>Regola 09 - TEMPO DI GARA</i>	<i>8</i>
<i>Regola 10 - OROLOGIO DEI 25 SECONDI.....</i>	<i>8</i>
<i>Regola 11 - INIZIO DI CIASCUN TEMPO</i>	<i>8</i>
<i>Regola 12 - TEMPO DI GIOCO</i>	<i>9</i>
<i>Regola 13 - TIMEOUT.....</i>	<i>9</i>
<i>Regola 14 - MESSA IN GIOCO DELLA PALLA.....</i>	<i>9</i>
<i>Regola 15 - DOWNS.....</i>	<i>9</i>
<i>Regola 16 - LANCIO ALL'INDIETRO E PASSAGGIO ALLA MANO.....</i>	<i>10</i>
<i>Regola 17 - PUNT</i>	<i>10</i>
<i>Regola 18 - FUMBLE E LANCIO ALL'INDIETRO.....</i>	<i>11</i>
<i>Regola 19 - LANCIO IN AVANTI.....</i>	<i>11</i>
<i>Regola 20 - ELEGGIBILITÀ A TOCCARE UN LANCIO IN AVANTI.....</i>	<i>12</i>
<i>Regola 21 - LANCIO INTERCETTATO</i>	<i>12</i>
<i>Regola 22 - SEGNATURE.....</i>	<i>12</i>
<i>Regola 23 – PENALITA' E PARTICOLARITA'.....</i>	<i>12</i>
<i>Regola 24 - APPLICAZIONE DELLE PENALITÀ.....</i>	<i>13</i>
<i>Regola 25 - FALLI A PALLA MORTA</i>	<i>13</i>
<i>Regola 26 – FALLI A PALLA VIVA e CAMBIO DI POSSESSO</i>	<i>13</i>
<i>Regola 27 - METÀ DISTANZA</i>	<i>13</i>
<i>Regola 28 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO</i>	<i>14</i>
<i>Regola 29 - ROSTERS</i>	<i>14</i>
<i>Regola 30 - TEMPI SUPPLEMENTARI.....</i>	<i>15</i>
<i>Regola 31 – CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE.....</i>	<i>15</i>



<i>Regola 32 – RUNNING CLOCK</i>	16
<i>Regola 33 – ATTI SCORRETTI</i>	16
<i>Regola 34 – MEDICO E AMBULANZA</i>	16
<i>Regola 35 – SPOGLIATOI</i>	17
<i>NOTA INFORMATIVA - VARIAZIONI DEL REGOLAMENTO IFAF</i>	18
<i>NOTE INFORMATIVE SUI “PUNTI DI ENFASI” EMESSI DALLA IFAF RULES COMMITTEE</i>	19
<i>NOTA DI CHIARIMENTO SULLA DEFINIZIONE “GIOCATORE INDIFESO”</i>	20
<i>NOTE E RIFERIMENTI</i>	21



Regola 01 - PRINCIPI GENERALI

Il football 7 contro 7 verrà giocato secondo le norme del regolamento ufficiale IFAF in vigore nei campionati a 11 giocatori, adattato per i campionati nazionali CSI con le variazioni che vengono definite nei successivi articoli. Su questo documento vengono inoltre riportati solo dei chiarimenti sui alcuni falli ma il Regolamento di gioco di riferimento è il Regolamento IFAF.

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.

Il presente documento è soggetto ad aggiornamenti in linea con il Regolamento IFAF e "Sport in regola" del CSI.

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:

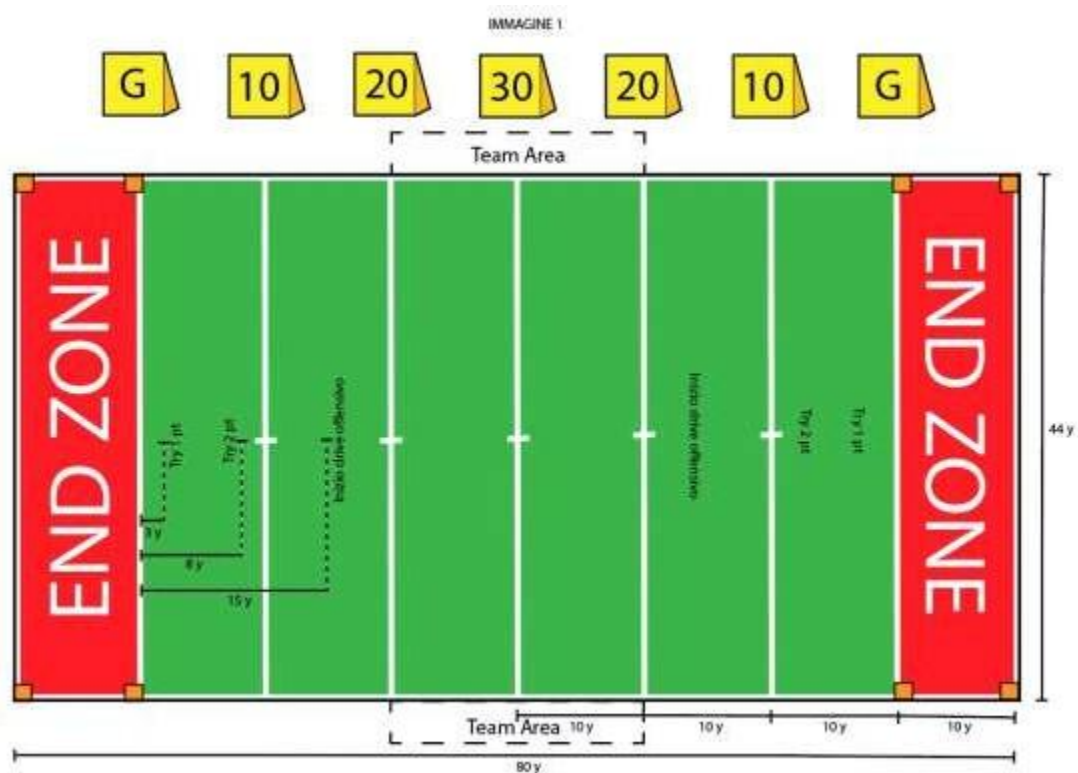
- a. Lunghezza= **80 yards** (end zone incluse).
- b. Larghezza= **44 yards**.
- a. End zone: minimo **9 yard**, massimo **10 yard**. Tutte e due le End Zone dovranno tassativamente avere la stessa misura.

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. Le linee laterali;
- d. La linea di metà campo (linea delle 30 yards);
- e. Le linee delle 10 e 20 yards;
- f. Le linee delle 15 yards (inizio drive offensivo);
- g. Le linee delle 3 yards (try da 1 pt);



- h. Le linee delle 8 yards (try da 2 pt.);
- i. Le linee che delimitano la team area (dalle 20 alle 20 yards).
- j. Brevi linee indicanti la metà campo al centro di ogni linea orizzontale (goal line escluse)



DETTAGLIO TEAM AREA





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 - TACKLE BOX E BLOCKING ZONEA

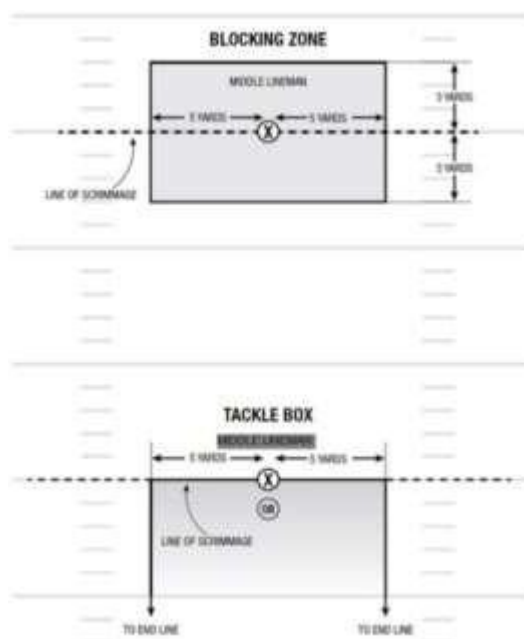
Come previsto dal Regolamento IFAF, esistono due aree del campo di gioco nelle quali si possono, o non si possono, commettere alcuni tipi di azioni.

Intentional Grounding: se chi effettua il lancio si trova o si è trovato all'esterno della tackle box, può lanciare la palla in modo tale che attraversi o atterri oltre la linea di scrimmage oppure in modo tale che avrebbe attraversato la linea di scrimmage se non fosse stata toccata dalla Squadra B. Questo si applica solo al giocatore che controlla lo snap ricevuto dal centro o il lancio all'indietro che ne deriva e non ne cede il possesso ad un altro giocatore prima di effettuare il lancio in avanti.

È invece un fallo di Intentional Grounding se un giocatore che è nella Tackle Box lancia la palla oltre la linea di scrimmage dove non ci sono ricevitori eleggibili.

Blocco nella schiena: i giocatori d'attacco che al momento dello snap si trovano sulla linea di scrimmage, all'interno della Blocking Zone, possono bloccare legalmente nella schiena all'interno della Blocking Zone, ma sono soggetti alle seguenti restrizioni:

- a. Un giocatore sulla line of 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 07 - NUMERAZIONE, FORMAZIONE E GIOCATORI ELEGGIBILI

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

Le divise dei giocatori devono essere numerate da 0 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.

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

Tutti i giocatori della Squadra in difesa sono eleggibili a toccare o ricevere un lancio.

Quando viene effettuato lo snap, i seguenti giocatori della Squadra in attacco sono eleggibili:

- Ogni giocatore di linea che sia il più esterno (cioè il più vicino alla sideline) su ogni lato della sua line of scrimmage e che indossi un numero diverso da quelli compresi tra il 50 e il 79. Ogni giocatore in posizione di back che indossi un numero diverso da quelli compresi tra il 50 e il 79.
- Un giocatore eleggibile perde la sua eleggibilità quando va fuori campo, tranne se spinto fuori campo.

Non sono ammessi giocatori con lo stesso numero di maglia, anche se giocano uno in attacco e uno in difesa e quindi mai in campo insieme.



Regola 08 - SOSTITUZIONI

Quando la Squadra A manda in campo i suoi sostituti, gli arbitri non devono permettere l'esecuzione dello snap sino a che la Squadra B non ha avuto l'opportunità di eseguire delle sostituzioni. Durante una sostituzione o una sostituzione simulata, alla Squadra A è vietato correre velocemente verso la line of scrimmage con il chiaro tentativo di creare uno svantaggio alla difesa.

Se la palla è Ready for Play (cioè il fischio del Ref) gli arbitri non permetteranno che venga effettuato lo snap 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 rapidamente con i suoi sostituti altrimenti è un fallo.

Prima volta:

Fallo a palla morta. Delay of game alla Squadra B per non avere completato con rapidità le sue sostituzioni, oppure delay of game alla Squadra A per avere fatto scadere il play clock. Cinque yard dal punto successivo.

Il Referee, quindi, avviserà l'head coach che qualsiasi altro fallo simile porterà ad una penalità per comportamento antisportivo di squadra.

Seconda volta e successive:

Fallo a palla morta, comportamento antisportivo di squadra. 15 yard dal punto successivo.

In sintesi, entrambe le squadre possono sostituire i giocatori dopo il "Ready for play" (cioè il fischio del Ref) purché la procedura sia completata prima dello snap della palla e si rispettino tutte le regole relative al numero e alla posizione dei giocatori in campo.

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.

Se la squadra che ha effettuato la scelta per prima sceglie il possesso, l'altra squadra sceglierà il campo da difendere



Regola 12 - TEMPO DI GIOCO

La durata totale della gara, esclusi i tempi supplementari (della durata di 5 minuti), sarà di 40 minuti.

La partita è suddivisa in due tempi, ciascuno composto da due quarti da 10 minuti, per un totale di quattro quarti da 10 minuti.

Tutti i quarti da 10 minuti si svolgeranno con gestione del tempo conforme al regolamento IFAF vigente.

L'intervallo tra i due tempi avrà una durata 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 secondo e quarto quarto, 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.



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 (Line of Scrimmage). 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.

Un back della Squadra A, tipicamente il QB (Quarterback), che è dietro la sua LOS può consegnare la palla in avanti a un suo compagno di squadra che si trovava sulla line of scrimmage al momento dello snap, sempre che il compagno di squadra abbia lasciato la sua posizione di linea con un movimento di entrambi i piedi che lo abbia fatto rivolgere verso la sua end line, e che si trovi ad almeno due yard dietro la sua line of scrimmage quando riceve la palla.

Regola 17 - PUNT

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 suo primo contatto con la palla 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 18 - FUMBLE E LANCIO ALL'INDIETRO

Si mantengono le stesse indicazioni riportate nel regolamento a 11 giocatori IFAF 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 IFAF, 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.

In estrema sintesi:

- **LANCIO "CORTO" CHE FINISCE DIETRO LA LOS:** se c'è ricevitore eleggibile nelle vicinanze, non è mai I.G. indipendentemente da dove si trova chi effettua il lancio.
- **LANCIO "LUNGO" CHE FINISCE OLTRE o IN PROSSIMITÀ DELLA LOS:** se il lanciatore è all'esterno della tackle box, basta questo requisito per non avere IG; altrimenti se il lanciatore è all'interno della T.B. deve esserci un eleggibile nelle vicinanze del lancio o si avrà I.G.



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 IFAF.

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 e 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 27 - 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 28 - 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'appropriata 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.

Tutte le persone soggette alle regole, incluse le bande musicali e gli operatori audio-video-luci, non possono fare alcun rumore o distrazione tale che impedisca a una squadra di sentire i propri segnali o ostruire il gioco (Regola 1-1-6)

Regola 1-1-6, le persone soggette alle regole non possono fare alcun rumore tale che impedisca a una squadra di sentire i propri segnali

Regola 29 - 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 riconoscimento 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 riconoscimento sarà effettuato dopo gli stessi e con tutti i giocatori in campo.



Regola 30 - 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 IFAF 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 31 – 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 32 – RUNNING CLOCK

Se durante una sessione di Running Clock il margine nel punteggio continua ad essere più di 24 punti, la sessione di running clock continuerà.

Se il margine scende a 24 o meno, la sessione di running clock terminerà e si applicheranno le normali regole del cronometro finché il margine non torni a essere superiore a 34 punti.

In sintesi: si entra in Running Clock se la differenza punti è superiore a 34 punti. Si esce dal Running Clock se la differenza punti scende sotto i 24 punti.

Regola 33 – 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 34 – 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. È sua responsabilità decidere se il trasporto potrà avvenire tramite mezzo privato o se deve essere utilizzata l'ambulanza.

La partita non potrà né iniziare né 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.

Regola 35 – SPOGLIATOI

In tutte le partite tutti gli spogliatoi dovranno essere provvisti di acqua calda e puliti. Inoltre, lo spogliatoio degli arbitri dovrà avere un tavolo e sedie o panche e non potrà essere condiviso con nessun altro arbitro di altri sport. In caso di un arbitro donna, dove possibile, questa dovrà avere uno spogliatoio separato dallo spogliatoio degli arbitri uomini.



NOTA INFORMATIVA - VARIAZIONI DEL REGOLAMENTO IFAF

Estensione dei Periodi - Regola 3.2.3a, un periodo sarà esteso per far giocare un down a tempo scaduto se uno o più dei seguenti eventi si verifica durante il down in cui finisce il tempo nel secondo o nel quarto quarto purché non ci si trovi in una sessione di running clock.

1. Viene accettata una penalità per un/dei fallo/i a palla viva. A scelta della squadra che ha subito il fallo, il periodo non viene esteso se il fallo è della squadra in possesso e la penalità include la perdita del down.
2. La squadra che ne ha l'opzione accetta una violazione per tocco illegale.
3. C'è un offset di più falli.
4. Un arbitro fischia intempestivamente oppure segnala incorrettamente palla morta.

Si giocheranno tanti down addizionali a tempo scaduto fino a che un down non finisce senza che alcuna delle situazioni descritte nella Regola 3-2-3a si sia verificata.

Eccezione: se un touchdown viene segnato durante un down in cui scade il tempo nel quarto quarto (o durante la seconda serie di possesso in un tempo supplementare) la try non sarà giocata a meno che il/i punto/i possano cambiare il risultato dell'incontro.

Clipping, blocco basso da dietro è vietato ovunque sul campo, tranne che sul portatore di palla o chi finge di esserlo.

La palla può appartenere alla squadra che l'ha ricoperta dopo un fischio intempestivo che avviene in concomitanza alla conclusione di un'azione.

Ignorare fischi intempestivi se la palla sarebbe comunque diventata morta nell'azione immediatamente successiva.

Se c'è stata una chiara ricezione, recupero o intercetto nell'azione immediatamente successiva al fischio intempestivo, allora la palla appartiene alla squadra che ne ha guadagnato il possesso nel punto del recupero ma qualsiasi successivo avanzamento della palla è nullo.

Se nell'azione immediatamente successiva al fischio intempestivo, un lancio legale cade incompleto o uno Scrimmage Kick (per il CSI: un Punt) esce fuori campo o tocca terra sulla o dietro la goal line della squadra B, si applicano le regole come se il fischio intempestivo non si fosse verificato.

Comunque la palla viene dichiarata morta se i giocatori nelle vicinanze della palla credono che lo sia e si ripeterà il down.

La Squadra A non può giocare la palla dopo aver indicato agli avversari che non intende giocare quella palla. Giochi diversi da quello dichiarato, sarà sanzionato al QB come comportamento antisportivo. In questo caso, caso di fumble da parte del QB, la palla muore e l'azione è finita.

Il giocatore che tenta di recuperare un fumble è definito un giocatore indifeso.

Squalifica per due falli antisportivi:

I seguenti falli antisportivi di squadra specificati nelle regole 1-4-5-b-3, 1-4-5-c-2, 3-5-2-e non devono essere conteggiati nel conto dei due falli antisportivi che portano all'espulsione automatica.

Le Regole 1-4-5-B3, 1-4-5-C2 sono legate a falli antisportivi relativi alle maglie di gioco. Colori o numeri inappropriati, loghi o scritte non regolari, ecc. ecc.



La Regola 3-5-2 è invece relativa ad un giocatore che deve stare fuori un down e invece rientra in campo e partecipa al gioco.

Introduzione nell'Anno Sportivo CSI 2025 / 2026

Qualunque giocatore della Squadra in Difesa non può compiere azioni rapide, brusche o esagerate che non facciano parte del normale movimento dei giocatori difensivi all'interno di una yard dalla linea di scrimmage.

A tutti i giocatori è vietato afferrare il colletto interno posteriore o laterale delle protezioni per le spalle o della maglia, l'area della targhetta della maglia o sopra, e tirare bruscamente verso il terreno. Questo include anche il portatore di palla, o chi simula di esserlo, che si trovi all'interno o all'esterno della Blocking Zone.

Durante la partita, un membro della squadra, nell'area della squadra, viene osservato in evidente stato di ebbrezza dovuta a droghe o alcol o altro. In qualunque caso, l'arbitro può richiedere alla squadra di allontanarlo dal campo di gioco.

NOTE INFORMATIVE SUI “PUNTI DI ENFASI” EMESSI DALLA IFAF RULES COMMITTEE

Codice del Football Americano - Etica del Coach"

Insegnare deliberatamente ai giocatori a violare le regole è un gesto indifendibile. Insegnare a commettere intenzionalmente holding, “beating the ball” (termine non traducibile in italiano, ndt), shift illegale, fingere un infortunio, commettere interferenza, lanciare in avanti in modo illegale, o commettere violenza intenzionalmente è deleterio alla formazione del carattere dei giocatori. Questo tipo di istruzione non è solamente scorretta nei confronti di un avversario, ma è demoralizzante per i giocatori affidati alle cure di un coach che non dovrebbe avere posto nel Football Americano.

Quelle che seguono sono pratiche considerate non etiche:

1. Cambiare i numeri durante la partita per ingannare gli avversari.
2. Usare il casco come un'arma. Il casco serve alla protezione dei giocatori.
3. Targeting e contatti “violenti”. Giocatori, coach e arbitri dovrebbero enfatizzare l'eliminazione del targeting e dei contatti “violenti” un giocatore indifeso e/o con la parte superiore del casco.
4. L'uso di farmaci non terapeutici nel gioco del football. Il non rispettare gli obiettivi e gli scopi dello sport amatoriale è proibito.
5. “Beating the ball” tramite un uso non corretto di un segnale di partenza. Questo equivale a cercare deliberatamente un vantaggio indebito sull'avversario. Un segnale di partenza onesto è necessario, ma un segnale che ha come obiettivo il partire una frazione di secondo prima che la palla venga messa in gioco nella speranza che gli arbitri non se ne accorgano è illecito. È paragonabile ad uno sprinter che prima di correre i 100 metri si accorda con lo starter per avere un avviso un attimo prima che venga dato il segnale di partenza.



6. Eseguire uno shift in un modo che simuli l'inizio dell'azione o usare altre tattiche scorrette per attirare l'avversario in offside. Questo può essere interpretato solo come un tentativo deliberato di guadagnare un vantaggio immeritato.
7. Fingere un infortunio per qualsiasi ragione non è etico. Un giocatore infortunato deve ricevere tutte le protezioni garantite dalle regole, ma fingere un infortunio è disonesto, antisportivo e contrario allo spirito delle regole. Comportamenti del genere non possono essere tollerati tra sportivi dotati di integrità.

IFAF ritiene anche che:

1. Nel suo rapporto con i giocatori sotto la sua guida, un coach dovrebbe sempre essere consapevole della tremenda influenza che può esercitare, nel bene o nel male. Il coach non dovrebbe mai porre il valore di una vittoria sopra quello dell'instillare i più alti ideali e i tratti del carattere più desiderabili nei suoi giocatori. La sicurezza e il benessere dei suoi giocatori dovrebbero sempre essere al primo posto nella sua mente e non dovrebbero mai essere sacrificati per il prestigio personale o la ricerca egoista di gloria.
2. Nell'insegnare il gioco del football, il coach deve essere consapevole che determinate regole esistono per proteggere i giocatori e fornire standard comuni per determinare un vincitore e uno sconfitto. Ogni tentativo di aggirare queste regole, di procurarsi un vantaggio indebito su un avversario, o di insegnare comportamenti deliberatamente antisportivi non hanno posto nel gioco del football né qualsiasi coach colpevole di questi insegnamenti ha alcun diritto di definirsi un coach. Un coach dovrebbe fornire l'esempio di vincere senza vantarsi e perdere senza astio. Un coach che si comporta seguendo questi principi non deve aver paura del fallimento, perché in ultima analisi il successo di un coach si misura nel rispetto che ha saputo guadagnare dai suoi giocatori e dai suoi avversari.
3. La diagnosi e il trattamento degli infortuni è un problema medico, e in nessuna circostanza sarà considerato un problema del coach.
4. Per nessuna circostanza il coach dovrà autorizzare l'uso di droghe. Medicinali, stimolanti o droghe dovrebbero essere usati solo quando autorizzati da, e sotto la supervisione di, un medico. L'ignorare volontariamente l'abuso di droghe da parte di giocatori sotto la loro guida potrebbe essere interpretato come il condonare queste azioni. I coach devono essere al corrente, e mantenersi aggiornati, sulle politiche IFAF in fatto di droghe.

NOTA DI CHIARIMENTO SULLA DEFINIZIONE "GIOCATORE INDIFESO"

Un giocatore indifeso è colui che per la sua posizione fisica e per il suo focus di concentrazione è specialmente vulnerabile al rischio di infortunio. Esempi di giocatori indifesi includono, ma non si limitano, a:

- a) Un giocatore che sta lanciando o ha appena lanciato la palla. Questo include un giocatore della squadra d'attacco in postura di lancio con l'attenzione rivolta a fondocampo.



- b) Un ricevitore che sta effettuando un tentativo di ricevere un lancio in avanti o in posizione per ricevere un lancio all'indietro, oppure che ha appena completato la ricezione e non ha avuto il tempo di proteggersi o non è chiaramente diventato 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 sta tentando di ricevere o recuperare un calcio, o che ha completato la ricezione o il recupero di un calcio e non ha ancora avuto il tempo necessario per proteggersi, o che non è ancora chiaramente diventato un portatore di palla. e) Un giocatore a terra.
- e) Un giocatore chiaramente fuori dal gioco.
- f) Un giocatore che riceve un blind-side block (blocco dal lato cieco).
- g) Un portatore di palla che è già "in the grasp" di un avversario ed il cui massimo avanzamento è stato fermato.
- h) Un quarterback in qualsiasi momento dopo un cambio di possesso.
- i) Un portatore di palla che ha evidentemente rinunciato a giocare e sta scivolando ("sliding") portando in avanti i piedi.
- j) Un giocatore che sta tentando di ricevere o recuperare un fumble
- k) Un long snapper protetto dalla Regola 9-1-14

Giocatori, coach e arbitri dovrebbero enfatizzare l'eliminazione dei contatti violenti soprattutto, ma non solo, su un giocatore definito indifeso dal Regolamento.

NOTE E RIFERIMENTI

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

Roma, 1 settembre 2026