



CSI Football Americano

Regolamento Campionato

5 - Men

2026



Regola 01 - PRINCIPI GENERALI

Il football 5 contro 5 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 5 (cinque) giocatori in campo. La squadra che schiera solo 4 (quattro) giocatori in campo per massimo 3 drive 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.

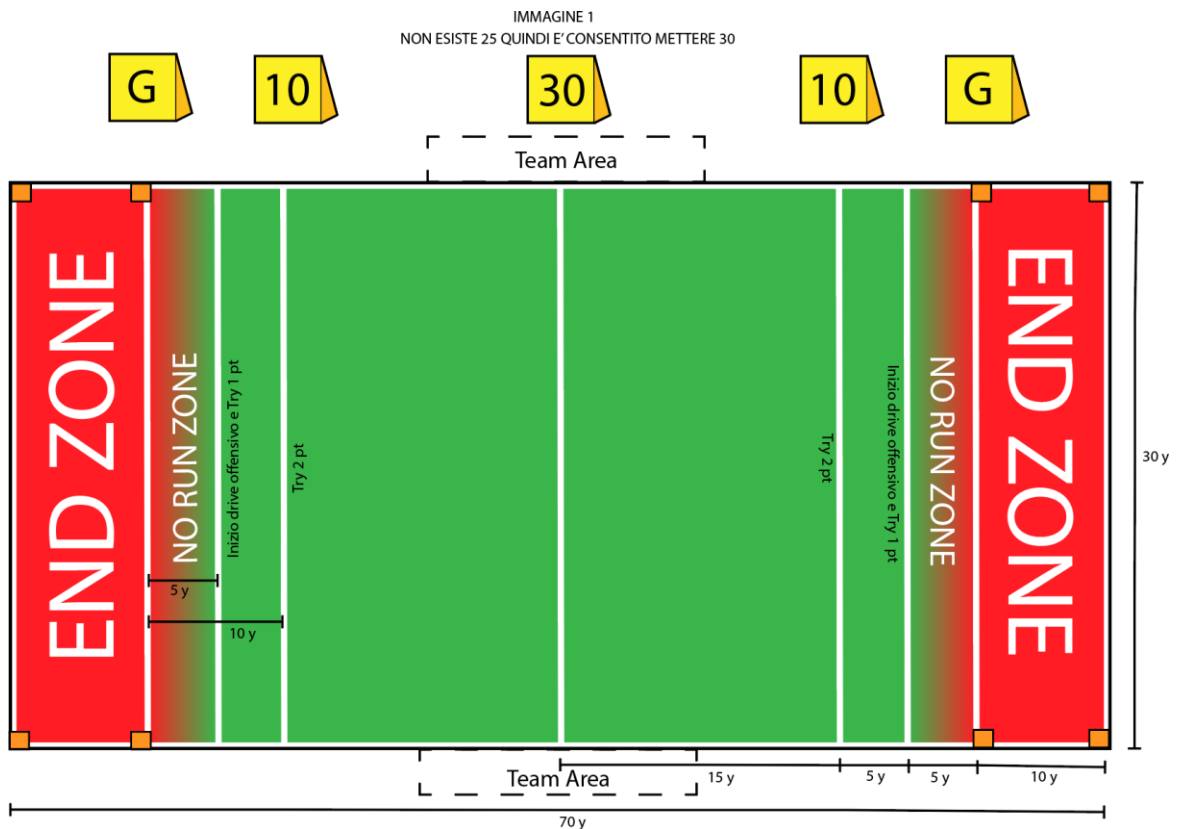
Regola 04 - IL CAMPO

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

- a. Lunghezza = **70 yards** (end zone incluse)
- b. Larghezza = **30 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:

- Le goal lines
- Le end lines
- End zone: devono obbligatoriamente avere la stessa misura: minimo 9 yards massimo da 10 yards
- La linea di metà campo (linea delle 25 yards)
- Le linee delle 5 yards (inizio drive offensivo e try da 1 pt)
- Le linee delle 10 yards (try da 2 pt.)
- Le linee che delimitano la team area (dalle 20 alle 20 yards).



Regola 07 - NUMERAZIONE E FORMAZIONE

- A. Nessun giocatore può indossare lo stesso numero di un altro giocatore.
- B. Le divise dei giocatori devono essere numerate da 0 a 99.
- C. Nessun giocatore può indossare lo stesso numero di un altro giocatore nello stesso down. Tutti i giocatori della squadra che attacca (squadra A) sono eleggibili a prescindere dal numero di maglia o dalla loro posizione in campo. La squadra A deve avere almeno 1 giocatore (lo snapper) legalmente posizionato sulla propria linea di scrimmage al momento dello snap ed un giocatore posizionato in modo da ricevere lo snap (alla mano o con snap lungo).
- D. Non ci sono restrizioni per le posizioni degli altri giocatori, possono quindi posizionarsi sia sulla linea di scrimmage che nel backfield, a patto che siano dietro alla propria linea di scrimmage.

Penalità: 5 yards dal punto precedente.

- E. Solo un giocatore può andare in motion ma non deve essere in direzione della goal line avversaria al momento dello snap.

Penalità: 5 yards dal punto precedente.

Regola 08 - SOSTITUZIONI

Le sostituzioni si possono effettuare solo a palla morta. Non esiste un numero massimo di sostituzioni.

Regola 09 - NO RUN ZONE

Le NO RUN ZONE sono delle aree profonde 5 yards poste ad entrambe le estremità del campo di gioco, immediatamente prima della goal line. Quando la palla è posizionata sulla oppure oltre la linea delle 5 yards verso l'end zone della squadra avversaria (NO RUN ZONE), l'attacco deve effettuare obbligatoriamente un gioco di lancio in avanti (in questa regola rientrano anche le trasformazioni da 1 punto).

Penalità: Perdita del down dal punto precedente.

Regola 10 - TEMPO DI GARA

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

Regola 11 - OROLOGIO DEI 30 SECONDI

Un arbitro della gara gestirà il cronometro dei 30 secondi che indicano il tempo che passa fra il segnale di ready to play a quando la palla viene messa in gioco.

Regola 12 - INIZIO DI CIASCUN TEMPO

- A. Ogni tempo partirà con uno snap dalla linea delle 5 yards difensive della squadra che attacca.



- B. 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).
- C. 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 13 - TEMPO DI GIOCO

- A. Il tempo totale della gara (escluso tempi supplementari che durano 5 minuti) sarà pari a quanto indicato nei paragrafi di seguito a seconda del numero delle partite giocate nella stessa giornata, divisi in due tempi, con la formula: **gestione del tempo a correre**.
 - a. Fuori dagli ultimi 2 minuti il tempo si fermerà solo:
 - I. in occasione di infortuni
 - II. time out da parte di una delle due squadre o degli arbitri
 - III. gli Arbitri potranno caricare un timeout ad una squadra nel caso ci sia un forte ritardo di gioco o per qualsiasi altra eventualità non coperta dal regolamento;
 - B. All'interno degli ultimi due minuti il tempo sarà a scorrere.
 - C. L'intervallo fra i due tempi sarà di 15 minuti.
 - D. Il tempo parte al primo snap della gara.
 - E. Quando la palla muore e mancano due minuti o meno alla fine di ogni tempo, il Referee fermerà il tempo per avvisare i coaches ed i capitani di ogni squadra. Il tempo riparte allo snap.

Onde evitare eccessivi allungamenti del tempo di gara, per avere chiarimenti dagli Arbitri bisognerà chiamare un Time Out (Coach Conference) il tempo di gara verrà fermato per poi ripartire allo snap.

In seguito al tipo di richiesta, il Capo Arbitro deciderà se caricare il Time Out alla squadra o caricarlo agli Arbitri. Perdere tempo con lo scopo di far scorrere il tempo è un comportamento antisportivo che il Referee potrà, a sua discrezione, penalizzare caricando un Time Out alla squadra o applicando un fallo antisportivo.

BOWL CON 1 PARTITA

Il tempo totale della gara (escluso tempi supplementari che durano 5 minuti) sarà di 60 minuti, divisi in due tempi da 30 minuti ognuno, con la formula: entrambi i tempi da 30' **con gestione del tempo a correre**.

Inoltre valgono tutti i punti riportati precedentemente (A - E)

BOWL CON 2 O 3 PARTITE

Il tempo totale della gara (escluso tempi supplementari che durano 5 minuti) sarà di 50 minuti, divisi in due tempi da 25 minuti ognuno, con la formula: entrambi i tempi da 25' **con gestione del tempo a correre**.

Inoltre valgono tutti i punti riportati precedentemente (A - E).



BOWL FINALE

SEMIFINALI: Il tempo totale della gara (escluso tempi supplementari che durano 5 minuti) sarà di 50 minuti, divisi in due tempi da 25 minuti ognuno, con la formula: entrambi i tempi da 25' **con gestione del tempo a correre**.

FINALE 3° / 4° POSTO: Il tempo totale della gara (escluso tempi supplementari che durano 5 minuti) sarà di 40 minuti, divisi in due tempi da 20 minuti ognuno, con la formula: entrambi i tempi da 20' **con gestione del tempo a correre**.

FINALE 1° / 2° POSTO: Il tempo totale della gara (escluso tempi supplementari che durano 5 minuti) sarà di 60 minuti, divisi in due tempi da 30 minuti ognuno, con la formula: entrambi i tempi da 30' **con gestione del tempo a correre**.

Inoltre valgono tutti i punti riportati precedentemente (A - E).

Regola 14 - TIMEOUT

- A. Ogni squadra ha la possibilità di chiamare tre time-out per ogni tempo. Durante i tempi supplementari le squadre avranno a disposizione un solo time-out per tempo. I time-out non chiamati non possono essere riportati nel secondo tempo o in un tempo supplementare.
- B. I time-out di squadra non possono durare più di 60 secondi.

Regola 15 - MESSA IN GIOCO DELLA PALLA

La palla deve essere messa in gioco entro 30 secondi da quando viene dichiarata ready to play a meno che il tempo non venga interrotto durante questo intervallo. Se il gioco viene interrotto il cronometro dei 30 secondi verrà fatto ripartire da capo. Snappare la palla oltre i 30 secondi è un ritardo di gioco illegale.

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

Regola 16 - DOWNS

- A. La squadra A ha quattro tentativi per raggiungere la metà campo. Se vi riesce guadagna una nuova serie di quattro tentativi per raggiungere la goal line segnando.
- B. All'inizio del tempo la squadra con il diritto di cominciare in attacco partirà dalla linea delle proprie 5 yards difensive.
- C. Dopo una trasformazione la squadra che ha subito il touchdown avrà il possesso sulla linea delle proprie 5 yards difensive.
- D. Dopo una safety, la squadra che ha segnato avrà il possesso sulla linea delle proprie 5 yards difensive.
- E. Dopo un touchback, la squadra che ha effettuato il touchback prende il possesso sulla linea delle proprie 5 yards difensive.

F. Non c'è il punt. Se la squadra A non guadagna la line to gain (metà campo) o non segna dopo il quarto down la squadra B prende il possesso della palla sulle sue 5 yards a prescindere dalla posizione di campo in cui la squadra A ha giocato il quarto down.

Regola 17 - BLITZ

A seguire vengono fornita la definizione di blitz.

Solo un giocatore di difesa può essere posto davanti allo snapper (vedi foto) e può superare la linea di scrimmage dopo l'effettuazione dello snap, in qualsiasi tipo di azione (sia durante un lancio, sia durante una corsa) fino al placcaggio del QB (sack) o del portatore di palla RB/WR (Tackle for loss).

Nel caso in cui si dovesse verificare un fumble dietro la LOS tutti i giocatori di difesa sono autorizzati a superare la LOS per provare a recuperare il fumble.



IMMAGINE 3 - ESEMPIO DE POSTO DAVANTI AL CENTRO



Spalla interna del DE in linea con la spalla esterna del C



Casco del DE in linea con il casco del C



Spalla esterna del DE in linea con la spalla interna del C

Tutti i giocatori che vogliono mettere pressione sul lanciatore ed effettuare un blitz (il blitz non va dichiarato), devono essere ad un minimo di 7 yards dalla linea di scrimmage al momento dello snap (inclusa l'end zone). Non c'è un numero massimo di giocatori che possono effettuare un blitz. Un arbitro, o un segnale visibile, segnerà le 7 yard dalla linea di scrimmage.

Penalità: Fallo a palla viva. 5 yards dal punto precedente.



Regola 18 - LANCIO ALL'INDIETRO E PASSAGGIO ALLA MANO

Prima di un cambio di possesso, il portatore di palla può lanciairla 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).

Regola 19 - AVANZARE LA PALLA

Prima di un cambio di possesso, il giocatore che riceve lo snap non può avanzare la palla oltre la neutral zone fino a che la palla non entra in possesso di un altro giocatore e successivamente gli venga restituita.

Penalità: Perdita del down al punto precedente.

Regola 20 - FUMBLE E LANCIO ALL'INDIETRO

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

Regola 21 - LANCIO IN AVANTI

La squadra A può effettuare un solo lancio in avanti durante ogni down e solo prima di un cambio di possesso, a patto che il lancio venga effettuato da dietro la linea di scrimmage.

Penalità: Perdita del down al punto precedente.

Il giocatore che riceve lo snap ha 7 secondi per liberarsi del possesso della palla. La palla muore se il giocatore che riceve lo snap la tiene per più di 7 secondi. Se in dubbio, non sono passati i 7 secondi (Eccezione: se per l'azione di un blitz illegale passano più di 7 secondi prima che si liberi della palla, questa muore per regolamento ma non viene assegnata nessuna penalità).

Penalità: Perdita del down.

Il lanciatore può legalmente lanciare via la palla per evitare di perdere yards o di commettere il fallo dei 7 secondi, 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 A.

Regola 22 - ELEGGIBILITÀ A TOCCARE UN LANCIO IN AVANTI

Allo snap tutti i giocatori sono eleggibili a toccare un lancio in avanti o (dietro la LOS) a ricevere un passaggio alla mano in avanti.

Regola 23 - 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 un difensore intercetta entro le sue ultime 5 yards (dentro la "no run zone") e il suo impeto lo porta dentro la propria end zone dove la palla muore, non è safety bensì touchback (regola del momentum o impeto): 1° down per squadra che ha eseguito l'intercetto che riparte in attacco dalle proprie 5 yards. A seguito di un intercetto la palla apparterrà alla squadra che ha intercettato nel punto di fine corsa.

Se l'intercetto viene riportato in end zone offensiva si otterranno 6 punti per la segnatura di un touchdown.

Regola 24 - SEGNATURE

Le possibili segnature sono le seguenti:

- a. Touchdown = **6 punti**
- b. Safety = **2 punti**
- c. Try dalle 5 yards (no run zone) = **1 punto**
- d. Try dalle 10 yards = **2 punti**
- e. Try trasformata dalla squadra B che difendeva = **2 punti**

In occasione delle trasformazioni da 1 punto (dalle 5 yards) non è consentito all'attacco correre con la palla, ma solo lanciare (regola della NO RUN ZONE).

In occasione delle trasformazioni da 2 punti (dalle 10 yards) è invece consentito all'attacco sia correre che lanciare. La difesa può effettuare il blitz (in questo caso deve partire dalla linea delle 5 yards la linea di NO RUN ZONE).

Regola 25 - FALLI PERSONALI e PASS INTERFERENCE

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

- A. A. Non ci può essere nessun clipping in nessun momento (eccezione: contro il runner)
- B. Non ci può essere nessun blocco sotto la cintura in nessun momento
- C. Non ci può essere nessun blocco nella schiena in nessun momento (eccezione: contro il runner)
- D. Non ci può essere nessun facemask in nessun momento
- E. Non ci può essere nessun holding in nessun momento

Penalità: 10 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.

- F. Pass interference: regolato come da regolamento IFAF

Penalità:



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.

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

G. Nessun giocatore può portare un blind-side block colpendo un avversario con violenza (forcible contact).
Eccezioni:

- a. Sul portatore di palla;
- b. Su un ricevitore che sta provando ad effettuare una ricezione.

Squadra B44 intercetta il lancio di A12 sulle B-20 e si appresta ad effettuare un ritorno. Durante il ritorno, a metà campo B21 si avvicina a A88 dal lato cieco e blocca A88: a. Con le mani tese;

- c. Con un blocco velo (screen type block);
- d. Colpendolo con violenza (forcible contact) con la spalla contro il petto di A;
- e. Colpendolo con violenza (forcible contact) con la spalla contro la testa di A. B44 ritorna fino alle B-20.

Penalità:

- a. Non c'è fallo;
- b. No c'è fallo;
- c. Fallo personale, blind-side block 10 yards di penalità dal punto del fallo; d. Fallo personale, blind side block con targeting 10 yards di penalità dal punto del fallo e B viene espulso.

Regola 26 - PENALITÀ

Tutte le penalità sono di 5 yards tranne per le penalità riportate nella regola 25 (falli personali) e potranno comportare l'assegnazione di un primo down automatico o la perdita di un down come segnalato nel presente regolamento o in quello NCAA in vigore.

Regola 27 - APPLICAZIONE DELLE PENALITÀ

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

Regola 28 - FALLI A PALLA VIVA

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 29 - FALLI A PALLA MORTA

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

Regola 30 - CAMBIO DI POSSESSO

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 31 - 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 (si riparte dalle 2 yds).

Regola 32 - APPLICAZIONE SULLE TRASFORMAZIONI

Sulle trasformazioni: Una volta che la squadra che ha segnato il touchdown effettua la scelta di che tipo di trasformazione fare – da 1 o 2 punti – il punteggio acquisito, in caso di trasformazione riuscita, sarà sempre quello scelto a prescindere da dove la palla viene poi ricollocata a seguito di applicazione di penalità.

La posizione della palla determina però il tipo di gioco che si può effettuare (corsa o lancio). Se la squadra A sceglie di andare per due punti e accetta una penalità per un fallo della squadra B che non comporta un primo down e lascia la palla dentro la NO RUN ZONE, essa non può correre la palla ma la trasformazione



comporterà comunque due punti. Se la squadra A commette un fallo che comporta la perdita del down e la penalità viene accettata, la trasformazione è conclusa e qualsiasi punteggio acquisito nel down viene cancellato.

Regola 33 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

- a. 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.

- b. 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.
- c. Dopo il primo eventuale warning, in caso di due antisportivi provenienti direttamente dal coach, quest'ultimo sarà espulso e dovrà indicare un suo sostituto.

Allenatori che invitano a tattiche scorrette o che violano le regole della condotta sportiva saranno espulsi.

Regola 34 - ROSTERS

Entrambe le squadre dovranno consegnare un roster 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 35 - 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:

- A. Il referee effettua il sorteggio al centro del campo in presenza di non più di un capitano per ciascuna squadra oltre al coach 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:
 - a. Partire in attacco o in difesa nella prima serie del primo tempo supplementare.
 - b. Quale parte del campo usare per entrambe le serie del tempo supplementare.
 - c. Il perdente del sorteggio può esercitare l'opzione rimasta nel primo tempo supplementare ed essere il primo a fare la scelta nel secondo tempo supplementare ed in tutti i tempi supplementari pari successivi.
- B. Un tempo supplementare consiste in un drive per ciascuna squadra: ogni drive partirà sulle 15 offensive e si effettuerà un normale drive 1st&goal.
- C. Ogni squadra ha 4 tentativi per 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 che include il primo down automatico.
- D. I tempi supplementari finiscono quando una delle due squadre ottiene il punteggio più alto a drive pari.
- E. La squadra che segna il maggior numero di punti durante i tempi regolamentari o i tempi supplementari risulterà la vincitrice dell'incontro.
- F. A partire dalla seconda serie dei tempi supplementari, in caso di punteggio ancora in parità, entrambe le squadre saranno obbligate a tentare la trasformazione da due punti.
- G. A partire dalla terza serie e nelle serie successive non si giocherà più il drive, ma solo la try da 2 punti fino a quando non verrà dichiarato il vincitore.

Regola 36 - 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.



Regola 37 - 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 con le caratteristiche spiegate prima, la partita viene definita ingiocabile e si rigiocherà in data da destinarsi.

Regola 38 – 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 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.



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

Roma, 15 Maggio 2026