



CSI Football Americano

Regolamento Campionato: 7 - League

CSI Football Americano

Regolamento Campionato

7 - League



CSI Football Americano

Regolamento Campionato: 7 - League

Sommario

Regola 01 - PRINCIPI GENERALI	3
Regola 02 - IL GIOCO	3
Regola 03 - ARBITRI	3
Regola 04 - IL CAMPO	3
Regola 05 - LINE TO GAIN	4
Regola 06 - LA PALLA	5
Regola 07 - NUMERAZIONE E FORMAZIONE	5
Regola 08 - SOSTITUZIONI	5
Regola 09 - TEMPO DI GARA	5
Regola 10 - OROLOGIO DEI 25 SECONDI	5
Regola 11 - INIZIO DI CIASCUN TEMPO	5
Regola 12 - TEMPO DI GIOCO	5
Regola 13 - TIMEOUT	5
Regola 14 - MESSA IN GIOCO DELLA PALLA	6
Regola 15 - DOWNS	6
Regola 16 - LANCIO ALL'INDIETRO E PASSAGGIO ALLA MANO	6
Regola 17 - AVANZARE LA PALLA	6
Regola 18 - FUMBLE E LANCIO ALL'INDIETRO	6
Regola 19 - LANCIO IN AVANTI	7
Regola 20 - ELEGGIBILITÀ A TOCCARE UN LANCIO IN AVANTI	7
Regola 21 - LANCIO INTERCETTATO	7
Regola 22 - SEGNATURE	7
Regola 23 - FALLI PERSONALI	7
Regola 24 - PENALITÀ	8
Regola 25 - APPLICAZIONE DELLE PENALITÀ	8
Regola 26 - FALLI A PALLA VIVA	8
Regola 27 - FALLI A PALLA MORTA	8
Regola 28 - CAMBIO DI POSSESSO	8
Regola 29 - METÀ DISTANZA	8
Regola 30 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO	8
Regola 31 - ROSTERS	9
Regola 32 - TEMPI SUPPLEMENTARI	9
NOTE E RIFERIMENTI	9



Regola 01 - PRINCIPI GENERALI

Il football a 7 contro 7 verrà giocato secondo le norme del regolamento ufficiale NCAA in vigore per i campionati a 11 giocatori, adattato per i campionati italiani sotto la supervisione del CIA FIDAF (Commissione Italiana Arbitri FIDAF) con le variazioni che vengono definite nei successivi capitoli. Tutto quanto non espressamente indicato nel presente documento va quindi riferito al regolamento a 11 giocatori NCAA in vigore.

Regola 02 - IL GIOCO

- A. La gara sarà disputata da due squadre di 7 (sette) giocatori in campo. Non è consentito, per infortuni durante l'incontro, schierare meno di 6 (sei) giocatori in campo. Se ci sono meno di 6 giocatori, la partita si considera persa a tavolino (0 - 14 oppure si prende il risultato sul campo in quell'istante se è più favorevole di 0 - 14 per la squadra vincitrice) per la squadra che non è riuscita a garantire il numero minimo di giocatori in campo.
- B. Il numero massimo e minimo di giocatori in panchina sarà determinato dal comitato che organizza il campionato.

Regola 03 - ARBITRI

La partita sarà giocata sotto la supervisione di un minimo di 3 ed un massimo di 5 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**

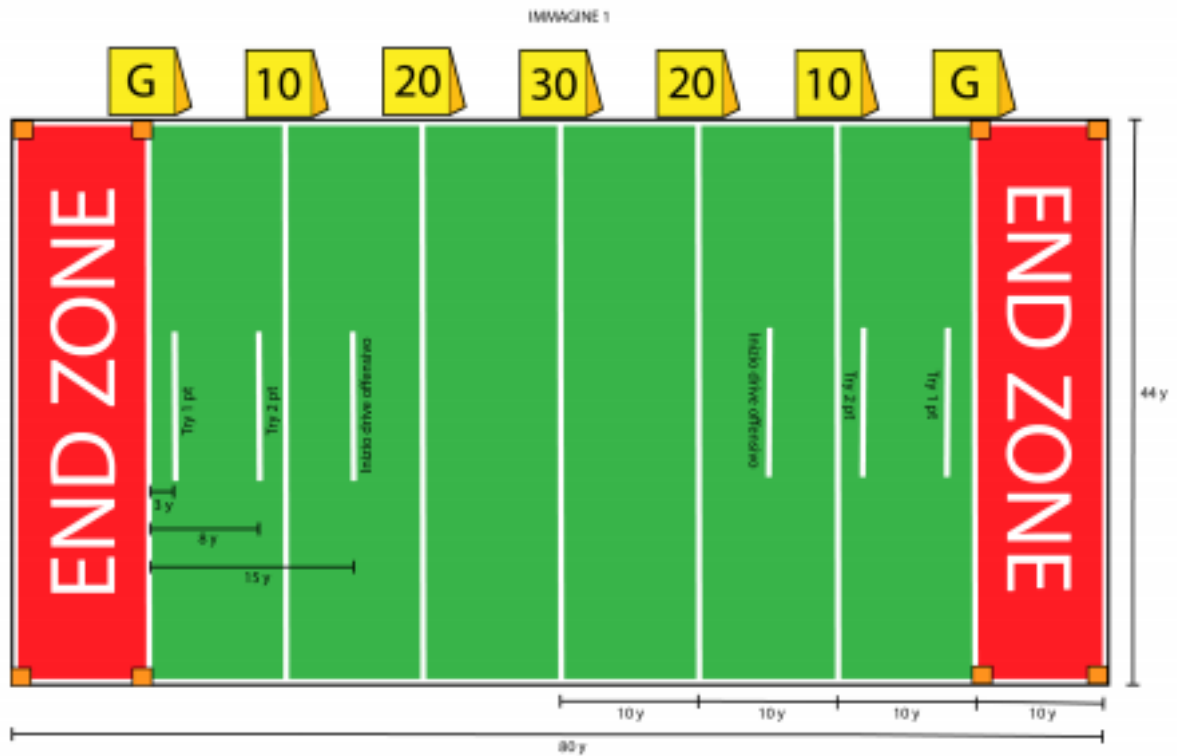
Il campo deve essere segnato con le seguenti linee e con le modalità come da immagine 1:

- 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.)



CSI Football Americano

Regolamento Campionato: 7 - League



Regola 05 - LINE TO GAIN

Viene usata la catena per indicare il punto di partenza del drive e la line to gain, e 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

- A. Nessun giocatore può indossare lo stesso numero di un altro giocatore. B. Le divise dei giocatori devono essere numerate da 1 a 99, ogni numero preceduto da zero (0) è illegale.
- B. C. 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**).

Regola 08 - SOSTITUZIONI

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

Regola 09 - 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 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 to play a quando la palla viene messa in gioco.

Regola 11 - INIZIO DI CIASCUN TEMPO

- A. Ogni tempo partirà con uno snap dalla linea delle 15 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 12 - TEMPO DI GIOCO

- A. Il tempo totale della gara (escluso 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.
- B. Il tempo parte al primo snap della gara.
- C. Dopo un timeout di squadra il tempo riparte allo snap. Dopo ogni altro genere di timeout il tempo parte al ready for play.
- D. 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.

Regola 13 - TIMEOUT

- A. 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.
- B. 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 to 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

- A. La squadra A ha quattro tentativi per raggiungere la line to gain. Se vi riesce guadagna una nuova serie di quattro tentativi.
- B. All'inizio del tempo la squadra con il diritto di cominciare in attacco partirà dalla linea delle proprie 15 yards difensive.
- C. Dopo una trasformazione la squadra che ha subito il touchdown avrà il possesso sulla linea delle proprie 15 yards difensive.
- D. Dopo una safety, la squadra che ha segnato avrà il possesso sulla linea delle proprie 15 yards difensive.
- E. Dopo un touchback, la squadra che ha effettuato il touchback prende il possesso sulla linea delle proprie 15 yards difensive.
- F. Al termine del terzo tentativo la squadra A potrà calciare (punt). Se, diversamente, vorrà giocare il quarto tentativo e fallisce il raggiungimento della conquista del primo down, il possesso passerà alla squadra B nel punto di palla morta per un primo e 10.
- G. Il punt non è ritornabile. Il gioco riprende dove si fermerà la palla o dove il ritornatore prenderà il pallone (fair catch obbligato); **se il calcio viene stoppato oppure** il ritornatore tocca il pallone lasciandolo cadere la palla sarà considerata "viva" ed il possesso sarà della squadra che ricoprirà la palla ripartendo dal punto in cui viene ricoperta la palla stessa o **qualora la palla venisse raccolta e portata in endzone nel caso di palla "viva" o nel caso di stop del calcio (punt) verrà assegnato il touchdown.**

Le segnature possibili durante il punt sono le seguenti:

- a. la squadra ricevente stoppa il calcio (punt) portando o ricoprendo la palla "viva" in endzone
- b. La squadra che calcia riporta la palla "viva" in endzone
- c. La squadra ricevente riporta la palla "viva" in endzone. Il giocatore che ha provocato il fumble non può riportare la palla in endzone ma può solo ricoprire il fumble.
- d. Safety.

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.

Penalità: 5 yards dal punto precedente.

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 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 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.

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.

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 = **2 punti**

Regola 23 - FALLI PERSONALI

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

- 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)
- B. Non ci può essere nessun facemask 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.

- C. Pass interference: regolato come da regolamento NCAA



Penalità: 15 yards di penalità e primo down automatico per i falli della squadra B.

- D. Nessun giocatore può portare un blind-side block colpendo un avversario con violenza (forcible contact). Eccezioni:
- Sul portatore di palla;
 - Su un ricevitore che sta provando ad effettuare una ricezione.
- E. 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:
- Con le mani tese;
 - Con un blocco velo (screen type block);
 - Colpendolo con violenza (forcible contact) con la spalla contro il petto di A; d.
- F. Colpendolo con violenza (forcible contact) con la spalla contro la testa di A. B44 ritorna fino alle B-20.

Penalità:

- Non c'è fallo;
- Non c'è fallo;
- 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 24 - PENALITÀ

Tutte le penalità sono di 5 yards tranne per le penalità riportate nella regola 23 (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 25 - APPLICAZIONE DELLE PENALITÀ

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

Regola 26 - FALLI A PALLA VIVA

Se non diversamente specificato nelle regole, l'applicazione delle penalità per falli a palla viva prima del cambio di possesso è al punto precedente. (eccezione: roughing to the passer; se il lancio viene completato, la penalità viene applicata alla fine della corsa di A se finisce oltre la neutral zone).

Regola 27 - FALLI A PALLA MORTA

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

Regola 28 - CAMBIO DI POSSESSO

Il punto di applicazione per i falli a palla viva dopo un cambio di possesso è il punto del fallo.

Regola 29 - METÀ DISTANZA

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

Regola 30 - 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



CSI Football Americano

Regolamento Campionato: 7 - League

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: 10 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. Allenatori che invitano a tattiche scorrette o che violano le regole della condotta sportiva 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.

Regola 31 - ROSTERS

Entrambe le squadre dovranno consegnare un roster per ogni gara a cui partecipano. Persone che sono soggette alle regole e che dovrebbero essere elencate nel roster ma non lo sono saranno immediatamente espulse appena scoperte.

Penalità: Espulsione

Regola 32 - 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 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:
 - 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.
- B. 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.
- C. 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. D. 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 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.

NOTE E RIFERIMENTI

NB: Per qualsiasi chiarimento è possibile contattare direttamente la commissione nazionale csi football americano all'indirizzo e-mail: ctn.footballamericano@csi-net.it.

Il seguente regolamento è stato verificato ed approvato dal gruppo di lavoro "regolamenti arbitrali csi" Andrea Visconti, Marco Ferrante, Martino Castellana.

Fonti di riferimento esterne: Regolamento Ufficiale CIFAF (FIDAF e Regolamento NCAA).