



Regolamento CSI Football Americano
Campionato 5-Men



Indice | CSI Football Americano Campionato 5-Men

1. Generali.....	3
2. Il Gioco.....	3
3. Supervisione.....	3
4. Line to Gain.....	3
5. Numerazione e Formazione.....	3
6. Sostituzioni.....	3
7. Il Campo.....	4
8. La Palla.....	5
9. No Running-zone.....	5
10. Tempo di Gara.....	5
11. Orologio dei 30 secondi.....	5
12. Inizio di ciascun tempo.....	5
13. Tempo di gioco.....	6
14. Timeout.....	6
15. Messa in gioco della palla.....	6
16. Downs.....	6
17. Blitz.....	7
18. Lancio all'indietro e passaggio alla mano.....	7
19. Avanzare la Palla.....	7
20. Fumble e lancio all'indietro.....	7
21. Lanci in Avanti.....	8
22. Eleggibilità a toccare un lancio in avanti.....	8
23. Lancio intercettato.....	8
24. Segnature.....	9
25. Falli personali.....	9
26. Penalità.....	9
27. Applicazione delle penalità.....	10
28. Falli a palla viva.....	10
29. Falli a palla morta.....	10
30. Cambio di possesso.....	10
31. Metà distanza.....	10
32. Posizionamento della palla per una penalità.....	10
33. Applicazione sulle trasformazioni.....	11
34. Comportamento Antisportivo.....	11
35. Rosters.....	11
36. Tempi supplementari.....	12



1. Generali

Il football a 5 contro 5 verrà giocato secondo le regole del regolamento ufficiale NCAA per i campionati a 11 giocatori, adattato per i campionati italiani 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 2009.

2. Il gioco

La gara sarà disputata da due squadre di 5 giocatori ciascuna. E' consentito, per infortuni durante l'incontro di schierare non meno di 4 giocatori in campo. Se ci sono meno di 4 giocatori, la partita si considera persa a tavolino (con il risultato di 21-0) per la squadra che non è riuscita a garantire il numero minimo di giocatori in campo. Non è previsto un numero massimo e minimo dei giocatori in panchina purchè siano inseriti a roster.

3. Supervisione

La partita sarà giocata sotto la supervisione di due o più arbitri.

4. Line to gain

Non viene usata la catena per indicare la line to gain ma è obbligatorio l'uso del contatore di down.

5. Numerazione e formazioni

Nessun giocatore può indossare lo stesso numero di un altro giocatore nello stesso down. Tutti i giocatori della 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). Non ci sono restrizioni per le posizioni degli altri giocatori a patto che siano dietro alla propria linea di scrimmage (no encroachment). Possono quindi posizionarsi sia sulla linea di scrimmage che nel backfield. Penalità 5 yards dal punto precedente. Solo un giocatore può andare in motion ma non deve essere in direzione della goal line avversaria al momento dello snap.

6. Sostituzioni

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

7. Il campo

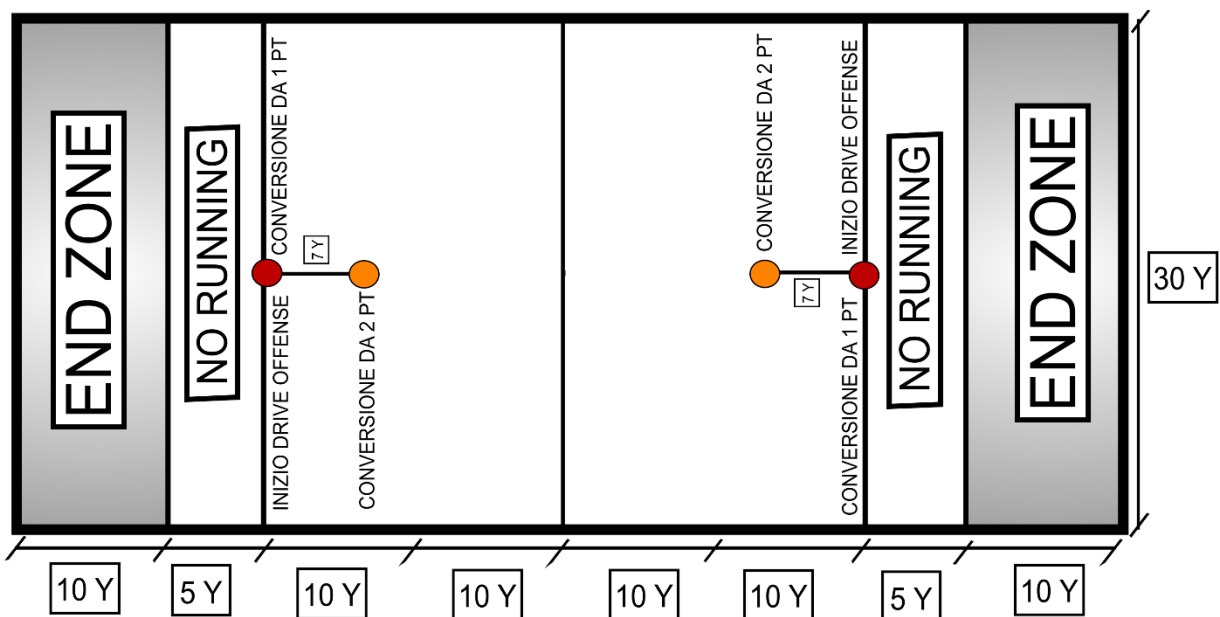


Il campo deve essere un'area rettangolare delle seguenti dimensioni:

- Lunghezza: 70 yards (end zone incluse)
- Larghezza: minimo 30 yards
- End zone: obbligatoriamente da 10 yards

Il campo deve essere segnato con le seguenti linee.

- Le goal lines
- Le end lines
- La linea di meta' campo
- Le linee delle 12 yards detta linea per la trasformazione da 2 punti
- Le linee delle 5 yards detta linea per la trasformazione da 1 punto



Se entrambi i coaches sono d'accordo si possono tracciare delle hash mark larghe 23 piedi (circa 7 metri). Queste possono essere delle linee tratteggiate tracciate sul campo oppure possono essere posizionati dei coni a fondo campo 3 yards fuori dalla end zone.

8. La palla



La palla deve essere fornita dalle squadre, verrà indicato sul sito del CSI Football il modello specifico del pallone da utilizzare durante le competizioni ufficiali.

9. No-running zone

Le no-running zones 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 od oltre la linea delle 5 yards verso l'end zone della squadra avversaria (no-running zone), l'attacco deve effettuare un gioco di lancio in avanti (in questa regola rientrano anche le trasformazioni da 1 punto). Penalità Perdita del down dal punto precedente

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.

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.

12. Inizio di ciascun tempo

Ogni tempo partirà con uno snap dalla linea delle 5 yards dell'attacco. Prima della gara il Referee effettuerà un sorteggio (coin toss) al centro del campo alla presenza di non più di due capitani per ciascuna squadra e di un altro arbitro. Il capitano della squadra ospite effettuerà la scelta. Il vincitore del sorteggio deciderà se attaccare o difendere. Il perdente sceglierà in quale lato del campo iniziare a giocare; la squadra che inizierà a difendere avrà il primo possesso nel secondo tempo. Il capitano vincente non può declinare la scelta nel secondo tempo.

13. Tempo di gioco



Il tempo totale della gara (escluso tempi supplementari) sarà di 60 minuti diviso in due tempi da 30 minuti ciascuna. L'intervallo fra i due tempi sarà di 5 minuti. Il tempo parte al primo snap della gara. Fuori dagli ultimi due minuti di ogni tempo, il tempo si fermerà solo per timeout richiesti dalle squadre o dagli arbitri. Il Referee si caricherà un timeout in caso di un giocatore infortunato. Il Referee potrà caricarsi un timeout nel caso ci sia un forte ritardo nel rimettere in gioco la palla o per qualsiasi altra eventualità non coperta dal regolamento. 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 conteggio dei 30 secondi non va fermato per dare la segnalazione dei due minuti. Il tempo riparte allo snap. Dopo la segnalazione dei 2 minuti la gestione del tempo sarà quella prevista dal regolamento NCAA.

14. 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.

15. Messa in gioco della palla

La palla deve essere messa in gioco entro 30 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 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 successivo.

16. Downs

La squadra A ha quattro tentativi per raggiungere la meta' del campo. Se vi riesce guadagna una nuova serie di 4 downs per poter segnare. All'inizio del tempo la squadra con il diritto di cominciare in attacco partirà dalla sua linea delle 5 yards. Dopo una trasformazione la squadra che ha subito il touchdown avrà il possesso sulla linea delle sue 5 yards. Dopo una safety, la squadra che ha segnato avrà il possesso della palla sulle sue 5 yards. Dopo un touchback, la squadra che ha avuto il touchback prende il possesso sulle sue 5 yards. Se la squadra A non guadagna la line to gain dopo il quarto down la squadra B prende il possesso della palla sulle sue 5 yards.

17. Blitz



A seguire vengono fornita la definizione di blitz e no-running zone. I giocatori della squadra B possono superare la linea di scrimmage solo in caso di corsa o finta di corsa. Il giocatore di difesa, posto davanti allo snapper, può iniziare il contatto con lo stesso dopo l'effettuazione dello snap, in qualsiasi tipo di azione. Questo contatto può proseguire fino al placcaggio del qb (sack). Tutti i giocatori che vogliono mettere pressione sul lanciatore ed effettuare un blitz, devono essere ad un minimo di 7 yards (il blitz non va dichiarato) 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.

18. Lancio all'indietro e passaggio alla mano

Prima di un cambio di possesso, il runner può lanciare la palla all'indietro o consegnare la palla alla mano in qualsiasi direzione, a patto che il lancio o l'handoff avvengano dietro la neutral zone, effettuato un lancio che mandi la palla intenzionalmente fuori dal campo per conservare il tempo. Penalità 5 yards dal punto precedente. L'attacco può eseguire tutti gli handoff che vuole fino a quando la palla non supera la linea di scrimmage. Una volta che il giocatore in possesso di palla ha superato la linea di scrimmage, la palla non può più essere consegnata o passata in nessun modo.

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 gli venga successivamente restituita. Penalità Perdita del down al punto precedente. Il ricevente dello snap non può superare la linea di scrimmage con una corsa, che può essere effettuata solo successivamente un passaggio alla mano.

20. Fumble e lancio all'indietro

21. Si mantengono le stesse indicazioni riportate nel regolamento a 11 giocatori NCAA 2013/2014.

21. Lanci 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. 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 piu' di 7 secondi. Se in dubbio non sono passati i 7 secondi (Eccezione: se per l'azione di un blitz illegale passano piu' di 7 secondi prima che si liberi della palla, questa muore per regolamento ma non viene assegnata nessuna penalità). Penalità Perdita del down al punto precedente. Il lanciatore puo' legalmente lanciare via la palla per evitare di perdere yards o di commettere il fallo dei 7 secondi, se la palla atterra o sarebbe atterrata sulla o oltre la neutral zone estesa. Se la palla non raggiunge la neutral zone, o non l'avesse ricevuta, un ricevitore deve aver avuto una ragionevole opportunità di prendere al volo il lancio: penalità perdita del down al punto del fallo. Safety se il fallo avviene dietro alla goal line della squadra A. Nessun giocatore puo' effettuare un lancio illegale, 5 yards di penalità dal punto precedente e perdita del down se commesso dalla squadra A prima di un cambio di possesso.

22.Eleggibilità a toccare un lancio in avanti.

Allo snap tutti i giocatori sono eleggibili a toccare un lancio in avanti o a ricevere un passaggio alla mano in avanti (eccezione: il lanciatore non e' eleggibile a toccare un lancio in avanti fino a che non e' stato toccato da un altro giocatore).

23.Lancio intercettato

Se un intercetto avviene nella end zone e viene riportato fuori dalla end zone, il possesso della palla passa alla squadra che ha intercettato e l'azione riparte da dove il giocatore è stato fermato. Tuttavia se il giocatore che ha eseguito l'intercetto esce dalla propria end zone e vi rientra di sua spontanea volontà e viene placcato 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.

24.Segnatura

Le possibili segnature sono le seguenti:

- Touchdown 6 punti



- Safety 2 punti
- Try dalle 5 yards 1 punto
- Try dalle 12 yards 2 punti
- Try trasformata dalla squadra in difesa al momento della conversione 2 punti

La trasformazione sarà fatta dalle 5 yards a meno che il capitano o il coach della squadra che ha segnato informa il referee che vogliono trasformare dalle 12 yards. Questa opzione deve essere dichiarata prima che venga fischiato il ready for play. 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). La difesa può effettuare il blitz. Il blitz è sempre legale a condizione che il giocatore che lo effettua sia ad almeno 7 yards dalla linea di scrimmage (in questo caso deve partire due yards dentro la propria end zone). In occasione delle trasformazioni da 2 punti (dalle 12 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").

25.Falli personali

Nessuna persona soggetta alle regole può commettere un fallo personale prima della partita, durante la partita, negli intervalli. Non ci può essere nessun clipping in nessun momento (Eccezione: contro il runner) Non ci può essere nessun blocco sotto la cintura in nessun momento (Eccezione: contro il runner). Non ci può essere nessun blocco nella schiena in nessun momento (Eccezione: contro il runner). Non ci può essere nessun face mask in nessun momento, 5 yards di penalità dal punto precedente e primo down automatico per i falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. Falli evidenti o persistenti (flagrant) comportano l'espulsione. Si avrà una safety per i falli della squadra in attacco che avvengono dietro la propria goal line.

26.Penalità

Tutte le penalità sono di 5 yards, 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. Eccezione: l'interferenza della difesa con l'opportunità di prendere il lancio al volo comporta una penalità applicata sempre sul punto del fallo con l'assegnazione di un primo down automatico. Il fallo fatto in end zone darà un primo down automatico alla squadra A sulla linea delle 2 yards.

27.Applicazione delle penalità

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

28.Falli a palla viva



Se non diversamente specificato nelle regole, l'applicazione delle penalità per falli a palla viva prima del cambio di possesso e' 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.)

29.Falli a palla morta

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

30.Cambio di possesso

Il punto di applicazione per i falli a palla viva dopo un cambio di possesso e' il punto del fallo. Se il punto e' dietro la goal line la penalità puo' essere applicata sulla linea delle 5 yards piu' vicina.

31.Meta' distanza

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

32.Posizionamento della palla per una penalità

Il posizionamento della palla sul terreno di gioco, a seguito dell'applicazione di una penalità, determina il tipo di gioco che si puo' effettuare.

33.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 puo' 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 e' conclusa e qualsiasi punteggio acquisito nel down viene cancellato.

34. 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" (qualsiasi parola che tende a offendere, insultare o 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 una parola o un gesto sono offensivi, insultati o minacciosi. Penalità 5 yards dal punto successivo. Giocatori o persone in uniforme della squadra che commettono un fallo per comportamento antisportivo o un fallo di condotta antisportiva plateale 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.

35. 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

36. Tempi supplementari

Se il punteggio e' pari alla fine dei due tempi, la lega o il campionato possono decidere che si debbano usare i tempi supplementari. L'intervallo fra la fine dei tempi regolamentari e l'inizio dei tempi supplementari e' di 5 minuti. I tempi supplementari saranno basati sulle regole dello spareggio NCAA con le seguenti modifiche: Il referee effettua il sorteggio al centro del campo in presenza di tre capitani per ciascuna squadra (se presente) un altro arbitro. Il capitano della squadra ospite effettuerà la scelta. Il vincitore del sorteggio non può differire la scelta e deve scegliere fra le seguenti opzioni: 1. Partire in attacco o difesa nella prima serie del primo tempo supplementare. 2. Quale parte del campo usare per entrambe le serie del tempo supplementare. Il perdente del



sorteggio puo' 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. Un tempo supplementare consiste in due serie per ciascuna squadra in qui mettono in gioco la palla al centro del campo. Ogni squadra ha 4 downs per segnare. La palla rimane viva dopo un cambio di possesso fino a che viene dichiarata morta e la serie finisce. La squadra A puo' avere una nuova serie di down solo se la squadra B commette un fallo che include il primo down automatico. A cominciare dal terzo tempo supplementare la squadra che segna un touchdown deve tentare la trasformazione da due punti. Una trasformazione da un punto da parte di A non comporterà l'assegnazione di nessun punto. I tempi supplementari finiscono quando una delle due squadre vince. La squadra che segna il maggior numero di punti durante i tempi regolamentari o i tempi supplementari risulterà la vincitrice dell'incontro.