



Regolamento CSI Football Americano
Campionato 7-League



Indice | CSI Football Americano Campionato 7-League

1. Generali.....	3
2. Il Gioco.....	3
3. Supervisione.....	3
4. Line to Gain.....	3
5. La Palla	3
6. Numerazione e Formazioni	3
7. Sostituzioni.....	3
8. Il Campo.....	4
9. Tempo di Gara.....	4
10. Orologio dei 25 secondi	5
11. Inizio di ciascun tempo.....	5
12. Tempo di gioco.....	5
13. Timeout.....	5
14. Messa in gioco della palla.....	5
15. Downs.....	6
16. Lancio all'indietro e passaggio alla mano.....	6
17. Avanzare la Palla.....	6
18. Fumble e lancio all'indietro.....	6
19. Lanci in Avanti.....	6
20. Eleggibilità a toccare un lancio in avanti.....	7
21. Lancio intercettato.....	7
22. Segnature.....	7
23. Falli personali.....	7
24. Penalità.....	7
25. Applicazione delle penalità.....	8
26. Falli a palla viva.....	8
27. Falli a palla morta.....	8
28. Cambio di possesso.....	8
29. Metà distanza.....	8
30. Comportamento Antisportivo.....	8
31. Rosters.....	9
32. Tempi supplementari.....	9



1. Generali

Il football a 7 contro 7 verrà giocato secondo le regole del regolamento ufficiale NCAA per i campionati a 11 giocatori, adattato per i campionati italiani sotto la supervisione del CIA (Commissione Italiana Arbitri) 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 2013/2014.

2. Il gioco

La gara sarà disputata da due squadre di 7 giocatori in campo. Non è consentito, per infortuni durante l'incontro, di schierare meno di 6 giocatori in campo, se ciò dovesse avvenire, la partita si considera persa a tavolino (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 di giocatori in panchina purchè siano inseriti a roster.

3. Supervisione

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

4. 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 dei down.

5. 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.

6. Numerazioni e formazioni

Nessun giocatore può indossare lo stesso numero di un altro giocatore nello stesso down. I giocatori devono essere numerate da 1 a 99, ogni numero preceduto da zero (0) è illegale. In ogni scrimmage down la squadra in attacco dovrà schierare, dei suoi sette giocatori in campo, almeno 4 giocatori sulla linea di scrimmage, di questi almeno due dovranno avere maglie numerate dal 50 al 79 e uno (TE opzionale) potrà indossare una maglia con un numero eleggibile diverso da un numero compresa tra il 50 e il 79 (nessuna eccezione alla regola).

7. Sostituzioni

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



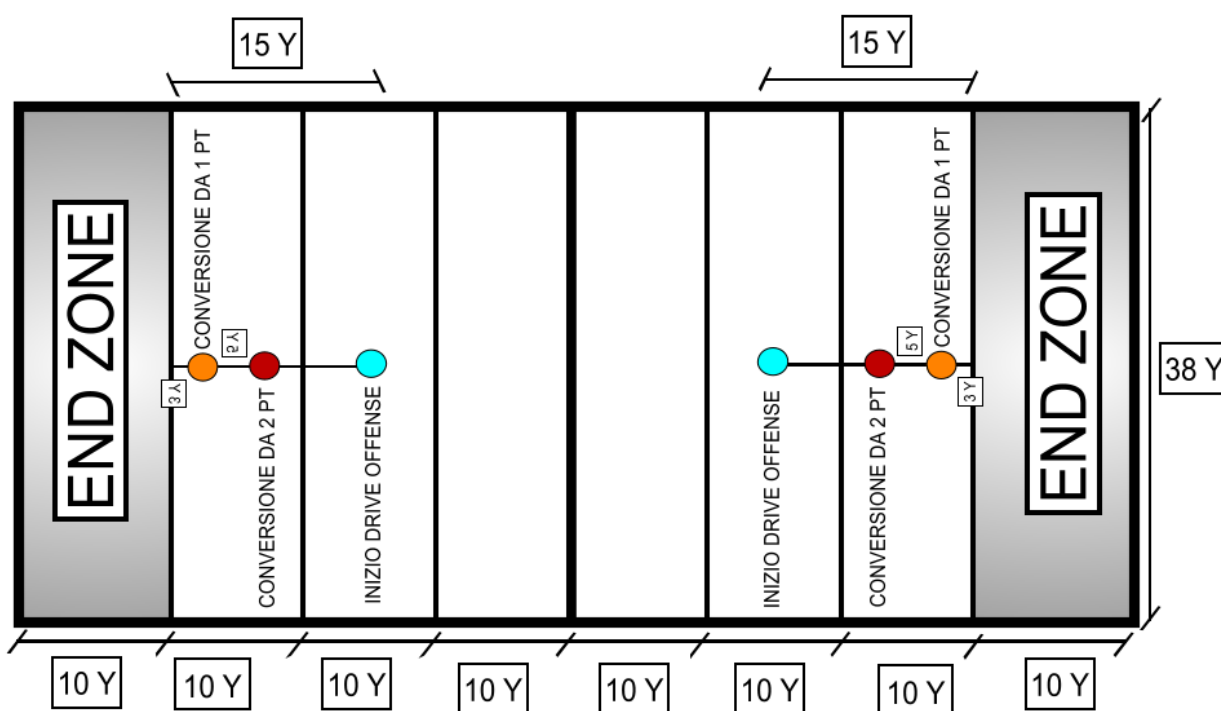
8. Il campo

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

- Lunghezza: 80 yards (end zone incluse)
- Larghezza: 38 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 metà campo
- Le linee delle 10, 20 e 30 yards



9. 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.



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.

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 tre 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.

12. Tempo di gioco

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 tempo come da regolamento NCAA. L'intervallo fra i due tempi sarà di 10 minuti. Il tempo parte al primo snap della gara. Il tempo si potrà anche fermare 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 25 secondi non va fermato per dare la segnalazione dei due minuti. Il tempo riparte allo snap.

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.

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.



15. Downs

La squadra A ha quattro tentativi per raggiungere la line to gain. Se vi riesce guadagna una nuova serie di 4 downs e così via fino alla segnatura o al cambio di possesso. 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. Al termine del terzo tentativo la squadra A potrà decidere se calciare la palla agli avversari (punt**) o 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.

**Nel punt il punt-returner non può ritornare (fair-catch obbligatorio), però vige la regola della palla viva, ovvero qualora un giocatore della squadra che ritorna dovesse toccare il pallone, la palla è da considerarsi viva e potrà essere ricoperta dalla squadra che effettua il punt garantendosi così un primo down offensivo.

16. Lancio all'indietro e passaggio alla mano

Prima di un cambio di possesso, il portatore di palla può lanciare la palla o consegnare la palla 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.

17. Avanzare la palla

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

18. Fumble e lancio all'indietro

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

19. 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. Penalità 5 yards 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 A.



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: quei 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; Ogni giocatore che sia posizionato nel backfield e che indossi un numero diverso da quelli compresi tra il 50 e il 79.

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.

22. Segnature

Le possibili segnature sono le seguenti:

- Touchdown 6 punti
- Safety 2 punti
- Try dalle 3 yards 1 punto
- Try dalle 8 yards 2 punti
- Try trasformata dalla squadra in difesa 2 punti

23. Falli personali

Nessuna persona soggetta alle regole può commettere un fallo personale prima della partita, durante la partita, 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) D) Non ci può essere nessun facemask in nessun momento Penalità 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 (flagranti) comportano l'espulsione. Si avrà una safety per i falli della squadra in attacco che avvengono dietro la propria goal line.

24. 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.



25. Applicazione delle penalità

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

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.)

27. Falli a palla morta

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

28. Cambio di possesso

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

29. Metà distanza

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

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" (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 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'appropriata azione disciplinare. Ogni persona soggetta alle regole che viene espulsa non può in nessun modo partecipare al resto della gara.



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

32. Tempi supplementari

Se il punteggio è pari alla fine dei due tempi, la lega o il comitato organizzatore possono decidere che si debbano usare i tempi supplementari. Altrimenti si prende il punteggio acquisito sul campo. 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 con le seguenti modifiche: Il referee effettua il sorteggio al centro del campo in presenza di tre 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: 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 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. Un tempo supplementare consiste in un drive per ciascuna squadra: ogni drive partirà sulle 20 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 che include 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.