



Normativa Specifica Regolamento F9 Stagione 2008

Le seguenti variazioni regolamentari sono da applicarsi al regolamento di gioco F11 (NFLI2008/NCAA2007), pubblicato sul sito del CNA (lnx.cnaofficials.net) al quale si rimanda per tutte quanto non espressamente previsto dalla presente comunicazione. In caso di contrasto tra regole le norme e le interpretazioni elencate nel Regolamento NCAA2007 hanno precedenza e fungono da riferimento finale.

Regola 1 IL GIOCO, IL CAMPO, GIOCATORI ED EQUIPAGGIAMENTO.

La partita sarà giocata tra due squadre composte da non più di 9 (nove) giocatori ognuna. Ogni squadra designerà non più di 4 (quattro) giocatori come Capitani. Non ci saranno più di 4 (quattro) Capitani per squadra in campo al momento del sorteggio.

Misure del Campo: Lunghezza massima: 100 yds + 2x 10 yds end zone

Lunghezza minima: 80 yds + 2x 10 yds end zone

End Zones obbligatorie a 10 yds.

Larghezza del campo: 45 yds

Hash Marks divisorie a 17 yds dalla Linea Laterale.

Nel caso di utilizzo di campi con segnatura di gioco FIGC regolare di larghezza 44yds per l'area di porta grande, è possibile utilizzare il proseguimento di questa linea laterale da parte a parte del campo onde evitare sovrapposizione di due linee laterali a meno di un metro una dall'altra.

Team Box e la coaching area obbligatorie entro le rispettive 25 yds

I Giocatori devono essere numerati da 1 a 99, ogni numero preceduto da zero (0) è illegale.

In ogni scrimmage down la squadra in attacco dovrà schierare almeno 5 (cinque) giocatori sulla linea di scrimmage di cui almeno 3 (tre) giocatori numerati dal 50 al 79 (nessuna eccezione alla regola). Regola 2.4.2.b soppressa

Non sono permesse visiere sui caschi se non completamente trasparenti. Guanti di protezione potranno essere indossati se di colore grigio secondo le specifiche NCAA o di qualunque altro colore se comunque distinguibile dal colore della maglia avversaria (colore contrastante). Come ogni altro equipaggiamento la crew arbitrale ha facoltà ultima ed insindacabile nel giudicare la legalità di un equipaggiamento al gioco.

Regola 3 IL TEMPO E LE SOSTITUZIONI

La partita sarà giocata in quattro quarti da 10 minuti ciascuno.

Cronometraggio del tempo secondo regolamento F11 in vigore.

Time out di squadra: tre per tempo

Tempi supplementari: regola pura NCAA

Non è permesso rompere l'huddle d'attacco in più di 9 giocatori. Ove, nel regolamento, si consideri la squadra come numero di persone in campo si deve sempre far riferimento ad un numero massimo di 9 giocatori

Regola 6: I CALCI

In un free kick la squadra che effettua il calcio deve avere almeno 3 (tre) giocatori su ogni lato rispetto a colui che effettua il calcio. Nel conto di 3 il calciatore ne è escluso.

A meno di penalità un free kick sarà calciato dalla linea delle proprie 20yds per campi da 80yds a 89yds, dalle proprie 30 per campi da 90yds a 100yds.

Regola 7: SNAP e PASSAGGIO DELLA PALLA

Obblighi della squadra in possesso di palla allo snap: dovranno essere schierati almeno 5 (cinque) giocatori sulla propria LOS e di questi almeno 3 (tre) dovranno essere obbligatoriamente numerati dal 50 al 79.

L'intentional Grounding non verrà chiamato se il lancio viene effettuato da una posizione esterna rispetto alla linea ristretta di attacco come da regola 7.3.2. Si intenda la linea ristretta quella che va da Guardia a Guardia in un normale schieramento della linea d'attacco.

Regola 9 CONDOTTA DEI GIOCATORI

L'area rettangolare in cui è permesso il blocco sotto la cintura ma sopra il ginocchio da dietro è variata rispetto al regolamento a 11. 3yds lateralmente e 3yds longitudinalmente in entrambe le direzioni con centro rispetto all'uomo mediano di linea. Al pari la stessa zona rimane immutata per l'opportunità di blocco da dietro sopra la cintura. Si viene quindi a formare un quadrato di 6yds x 6yds.

Nel considerare restrizione dei giocatori dell'attacco al blocco sotto la cintura si devono considerare "ristretti" i giocatori di



linea d'attacco che al momento dello snap si allineano a 5yds o più dall'uomo mediano di linea o che, posizionatisi nel backfield siano esterni alla normale posizione della Guardia (primo giocatore laterale rispetto a chi effettua lo snap). Si considera "ristretto" anche il giocatore d'attacco in motion al momento dello snap.

Commissione Arbitri