

REGOLAMENTO FLAG FOOTBALL SCOLASTICO

Si precisa che il seguente regolamento è stato adattato al livello di gioco scolastico, pertanto non ha alcuna validità in tornei ufficiali.

Penalità attacco

- RITARDO HUDDLE (MAX 20 SEC PER SCHIERARSI SULLA L.O.S.)
- FALSA PARTENZA
- MOVIMENTO ILLEGALE PRE SNAP
- 3 YDS INDIETRO DAL PUNTO DI PARTENZA DEL DOWN. SI RIGIOCA IL DOWN.

- PROTEZIONE ILLEGALE FLAG
- 5 YDS INDIETRO DAL PUNTO DEL FALLO. SI GIOCA IL DOWN SUCCESSIVO.

- TUFFO PER GUADAGNARE YARDS
- SCIVOLATA INTENZIONALE
- BLOCCO INTENZIONALE
- FALLO/CONDOTTA ANTISPORTIVA (CON EVENTUALE ESPULSIONE TEMPORANEA O PERMANENTE)
- 5 YDS INDIETRO DAL PUNTO DI PARTENZA DEL DOWN (DISTANZA MINIMA SE IL CAMPO E' LIMITATO). SI GIOCA IL DOWN SUCCESSIVO.

EXTRA

1. SE SI VERIFICA UN FUMBLE DEL PORTATORE DI PALLA L'AZIONE FINISCE IN QUEL PUNTO E SI GIOCA IL DOWN SUCCESSIVO
2. IL PASSAGGIO AGGIUNTIVO DOPO LA RICEZIONE NON COSTA PENALITA'. TUTTAVIA QUALORA SI RIPETESSE PIU' DI UNA VOLTA, L'ARBITRO PUO' DECIDERE SE PENALIZZARE IL GIOCATORE E LA SQUADRA CON FALLO/CONDOTTA ANTISPORTIVA (VEDI SOPRA)
3. **IL QB HA 6 SECONDI PER LANCIARE, DOPODICHE SI HA LA PERDITA DEL DOWN**
4. UN FUMBLE ALLO SNAP COSTA LA PERDITA DI UN DOWN
5. NO RUNNING ZONE ENTRO 3 YDS DALLA GOAL LINE
6. DEFLEGGARE DIETRO LA PROPRIA GOAL LINE NON PROVOCA UNA SAFETY MA UNA PERDITA DI YARDS DI MAX 3 (DISTANZA MINIMA PER LO SNAP SUCCESSIVO)

Penalità difesa

- OFFSIDE / NEUTRAL ZONE INFRACTION
 - 3 YDS AVANTI DAL PUNTO DI PARTENZA DEL DOWN. SI RIGIOCA IL DOWN.

- **IL BLITZ E' SEMPRE VIETATO.** OSTACOLO O PRESSIONE SUL QB CON MANI ALTE
 - 5 YDS AVANTI DAL PUNTO DI PARTENZA DEL DOWN. SI RIGIOCA IL DOWN.

- DEFLAGGARE PRIMA DELLA RICEZIONE DELL'ATTACCANTE
 - 5 YDS AVANTI DAL PUNTO DEL FALLO. SI GIOCA IL DOWN SUCCESSIVO.

- ECCESSIVO CONTATTO FISICO PER FERMARE L'ATTACCANTE CON O SENZA PALLA (CON EVENTUALE FALLO ANTISPORTIVO)
- FALLO/CONDOTTA ANTISPORTIVA (CON EVENTUALE ESPULSIONE TEMPORANEA O PERMANENTE)
 - 1st DOWN AUTOMATICO E AZIONE CHE RIPARTE DA METACAMPO (SE IL FALLO AVVIENE ENTRO LA METACAMPO DELL'ATTACCO).
 - 1st DOWN AUTOMATICO + 5 YDS DAL PUNTO DEL FALLO (SE IL FALLO AVVIENE OLTRE LA METACAMPO DELL'ATTACCO. LA MINIMA DISTANZA DALLA GOAL LINE E' DI 3 YDS)

LEGENDA

1 YD = 1 PASSO

DOWN = TENTATIVO

SNAP = AVVIO AZIONE CON PALLA CHE TOCCA TERRA

FUMBLE = PERDITA PALLA CHE CADE A TERRA

HUDDLE = RADUNO PRE SNAP

L.O.S. = LINEA DI SCRIMMAGE