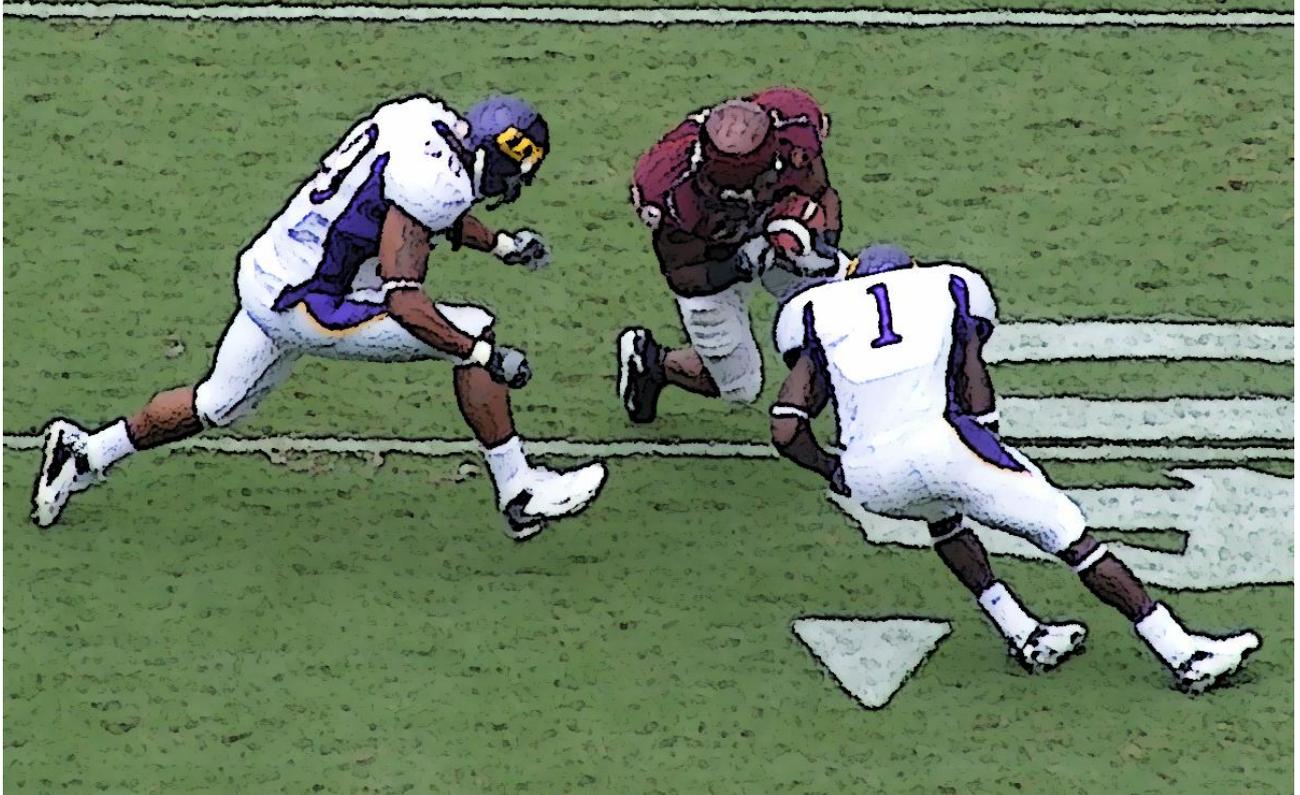




Federazione Italiana Football



Manuale delle Statistiche Edizione 2014

Servizio Centrale
Statistiche



NORME OPERATIVE

Ad ogni partita di Campionato (Regular season, Play-off e finali), dovranno essere presenti uno scorer della squadra di casa ed uno della squadra ospite.

Gli addetti dovranno presentarsi muniti di un Roster Ufficiale della squadra che rappresentano, relativo alla partita di quel giorno, e della propria tessera di scorer.

ATTENZIONE, e' fondamentale avere con sé la propria tessera, in quanto i dati su di essa contenuti dovranno essere riportati sui moduli di rilevazione.

Le due persone succitate, formano così il Team statistico della partita, che opererà secondo le seguenti regole :

1. Si disporrà dal lato della catena in modo da poter controllare gli effettivi esiti delle azioni prendendo come riferimento il down marker. Nel caso di pioggia il team potrà (di comune accordo) spostarsi ed operare dalla tribuna coperta (se presente e se effettivamente ciò non costituisce un ostacolo alla normale rilevazione delle statistiche).
2. L'addetto della squadra di casa riporterà sulle field charts tutte le informazioni sulle azioni giocate concordate con l'altro addetto, in modo chiaro e preciso, così da facilitare la successiva trascrizione sui moduli di riepilogo.
3. A fine partita, entrambi gli addetti firmeranno i moduli compilati dall'addetto della squadra di casa negli appositi spazi. Detti moduli diverranno da quel momento documenti ufficiali a tutti gli effetti, e solo ad essi si farà riferimento per ogni controversia o contestazione.
4. L'addetto di casa, segnerà inoltre il nome, il cognome ed il numero di tessera dell'addetto ospite. Questi dati, insieme ai propri, dovranno essere obbligatoriamente riportati sui Summary finali.

A questo punto il compito dell'addetto ospite termina, come termina temporaneamente il compito dell'addetto di casa. Infatti non dovrà essere consegnato nulla ad arbitri od altri. La squadra ospite, oltre alla presenza attiva dell'addetto, non ha altri obblighi.

La squadra di casa ha, invece, l'obbligo di spedire al Servizio Centrale Statistiche i riepiloghi finali (Summary) e i rosters in un'unica copia il Lunedì seguente la partita secondo le modalità stabilite dalla F.I.F.

Il lavoro a carico della squadra di casa è quindi il seguente :

1. Compilare le Working Charts in modo completo e preciso, servendosi delle informazioni scritte sulle Field Charts, controllando altresì l'effettiva presenza sul roster dei numeri indicati.
2. Dalle Working Charts compilare poi il riepilogo finale (Summary - una scheda per ogni squadra) aggiungendo numero di tessera, Cognome e Nome degli scorer e tutte le informazioni obbligatorie.
 1. Spedire i roster e i due Summaries seguendo le indicazioni fornite dalla F.I.F. per quanto riguarda orari, modalità di invio e destinatari..

In caso di mancanza degli addetti da parte di una delle due squadre, preghiamo la parte presente di rilevare ugualmente le statistiche della partita poiché è importante per l'omogeneità dei dati finali che tutte le partite siano documentate statisticamente, inviando comunque i dati rilevati (anche nel caso mancassero gli addetti della squadra di casa) con l'aggiunta di due righe per segnalare la mancanza degli altri addetti.

Le Field Charts e le copie di Working Charts restano a carico della squadra di casa (o, in mancanza degli addetti di casa, della squadra ospite che ha inviato le statistiche relative alla partita) che, in caso di richiesta, dovrà poterle presentare per chiarire eventuali contestazioni.

Eventuali reclami saranno soggetti alla normativa F.I.F. inerente al Regolamento di Disciplina, e dovranno essere presentati entro tre settimane dalla data della partita e comunque non oltre il sabato successivo alla conclusione della Regular Season.

Il Servizio Centrale Statistiche sarà comunque a disposizione delle varie squadre come punto di riferimento per qualsiasi dubbio o chiarimento.

Si ricorda inoltre che il tesserato statistiche è soggetto a vincolo per la sola durata del campionato concordato e non può comunque appartenere a due categorie F.I.F. in società differenti. Sarà cura di ogni Società far pervenire alla F.I.F. l'elenco degli addetti che intende utilizzare nel campionato cui partecipa debitamente controfirmato dal Presidente e dagli addetti stessi entro la seconda settimana dall'inizio del campionato stesso.

Il tesseramento dell'addetto statistiche è soggetto a rinnovo annuale. Tale rinnovo verrà concesso dal Servizio Centrale Statistiche solamente agli addetti che hanno svolto attività nell'anno precedente e che non hanno mostrato problemi di rilevazione statistiche. Il rinnovo non sarà quindi automatico ma verrà acquisito "sul campo" in base alla qualità dell'attività svolta.

Gli addetti che dovessero rinunciare alla rilevazione delle statistiche per cause di forza maggiore, per motivi personali o per effettiva mancanza di squadra a seguito di scioglimenti o cessazioni, può richiedere di essere messo "in aspettativa". L'aspettativa può durare al massimo due anni, trascorsi i quali la tessera di addetto statistiche perde validità.

PENALITÀ E SEGNALI ARBITRALI

Le situazioni di gioco in cui vengono commesse delle infrazioni o dei falli, vengono comunicate dal REFEREE con dettagliate segnalazioni alle quali sono collegate penalità di diverso genere ed entità.

Alcuni di questi falli comportano, oltre alla perdita di terreno, anche altri fattori come ad esempio l'attribuzione automatica del First Down alla squadra danneggiata o, in altri casi, oltre all'arresto del pallone anche l'incremento del down, che in condizioni normali rimarrebbe invece invariato se la penalità viene accettata.

Si ricordano qui di seguito le diverse situazioni che si possono verificare in caso di penalità:

- Penalità accettata e calcolata dalla linea di scrimmage : l'azione giocata va persa e si segna solo la penalità comminata.
- Penalità accettata e calcolata dal punto in cui è stato commesso il fallo : l'azione si conta dalla linea di scrimmage al punto di applicazione della penalità, successivamente si segna anche la penalità comminata.
- Penalità declinata : si segna l'azione giocata senza segnare la penalità.
- Penalità accettata con perdita del down : si segnano SIA l'azione giocata SIA la penalità comminata.

Vengono qui di seguito riportati i segnali arbitrali più comuni con la relativa sigla da utilizzare sulle Working charts.



Offside
(OS)



Illegal Procedure
(IP)



Delay Of Game
(DG)



Illegal Motion
(IM)



Illegal Use
Of Hands
(IUH)



Holding
(H)



Block Below
The Waist
(BBW)



Tripping
(T)



Personal Foul
(PF)



Unsportmanlike
Conduct
(USC)



Intentional Grounding
(IG)



Ineligible
Receiver
Downfield
(IRD)



Pass
Interference
(INT o PI)



Clipping
(C)



Roughing the kicker
(RK)

SEGNALI DI TIPO AMMINISTRATIVO



First Down



Safety



Touchdown



Start the clock



Touchback



Time Out



Passaggio incompleto
o penalità declinata



Loss Of Down

LA COMPILAZIONE DELLE FIELD CHARTS

Qui di seguito si riporta a titolo esplicativo, un esempio di compilazione di field chart. I nomi delle azioni vengono abbreviati con i seguenti termini:

RUSH - Corsa
PASS - Passaggio
INC PASS - Passaggio incompleto
INT PASS - Passaggio intercettato
PEN - Penalità
K.O. - Kickoff
KOR - Ritorno di Kickoff
YD / YDS - Yds
PUNT - Punting
P RET - Ritorno di Punt
INT RET - Ritorno di intercetto
FUMBLE REC / F REC - Fumble recuperato
FUMBLE LOST / F LOST - Fumble perso
FUM RET - Fumble return
TD - Touch down
PAT - Trasformazione
FG - Field Goal
FD - First down
SACK - Quarterback sack
SAF - Safety
WPFC - Wild pass from center

NOTA BENE : Le azioni con yardaggio negativo dovranno essere circolettate in modo da essere più evidenti e non essere confuse con quelle positive.

DETTAGLIO DELLA FIELD CHART

Compilare gli appositi spazi con :

- Il nome della squadra di casa e della squadra ospite
- La data ed il luogo di disputa della partita
- Le firme di due addetti statistiche, uno per la squadra di casa ed uno per quella ospite.

AZIONE SULLA FIELD CHART	SPIEGAZIONE DETTAGLIATA
#5 KO BLA	Il n. 5 della squadra Black effettua il kickoff dalle 30 yds. La lunghezza del kickoff non è determinante.
#27 KOR 15 yds	Le azioni in cui si verifica un cambio di possesso (Punt, kickoff o intercetti) non devono essere segnate con la consueta linea che congiunge i due puntini dello stesso colore (vedi field chart). Il n. 27 della squadra Grey riceve il calcio sulle proprie 10 yds (puntino sulle 10) e lo ritorna fino alle 25 (puntino sulle 25 e riga di congiunzione tra i due puntini)
#7 INC PASS	Il n. 7 della squadra Grey effettua un passaggio incompleto.
#32 RUSH 8 yds	Il n. 32 della squadra Grey corre per 8 yds fino alle 33
#25 RUSH 3 yds FD	Il n. 25 della squadra Grey corre per 3 yds fino alle 36 e conquista un primo down.
PEN GRE OS -5 yds	La squadra Grey commette una penalità di Offside, per cui la palla viene collocata 5 yds più indietro rispetto alla precedente azione.
#7 PASS #88 12 yds	Il n. 7 della squadra Grey effettua un passaggio verso il n. 88, che riceve e corre fino alle 43 yds, dove viene placcato. Notate che pur avendo guadagnato 12 yds, non viene conquistato il primo tentativo, infatti, per effetto della penalità precedente occorre 15 yds per conquistare il first down.
#32 RUSH 0 yds FUMBLE REC.	Il n. 32 della squadra Grey effettua una corsa ma perde la palla, che viene riconquistata da un suo compagno di squadra esattamente nel punto da cui era partita l'azione. Si tratta quindi di un Fumble Recuperato.
#32 RUSH 7 yds PEN GRE H -10 yds	Il n. 32 della squadra Grey effettua una corsa di 17 yds e viene placcato sulle 40 yds avversarie. Un suo compagno di squadra commette però un fallo di Holding sulla linea delle 50 yds. La penalità di dieci yds viene comminata dal punto del fallo, per cui l'azione è valida sino a quel punto (Rush di 7 yds per il n. 32 e penalità di 10 yds per la squadra Grey). E' consigliabile unire le due azioni così da ricordarsi che si riferiscono ad un solo down e che, per effetto della penalità, il down non cambia.

#7 INC PASS	Il n. 7 lancia un altro passaggio incompleto.
#1 PUNT 50 yds	Giunta al quarto tentativo, la squadra Grey decide di calciare, ed il suo n. 1 effettua un punt fino alle 10 della squadra avversaria.
#80 P. RET. 30 yds	Il punt viene ricevuto dal n. 80 della squadra Black sulle proprie 10 yds, ed il ritorno viene fermato sulle 40 yds della squadra Black.
#16 PASS #80 20 yds FD	Il n. 16 della squadra Black effettua un passaggio sul n. 80, che riceve ed avanza sino alle 40 yds nella metà campo avversaria, conquistando il primo down.
PEN GRE FM -15 yds FD	Il n. 33 della squadra Black effettua una corsa per 5 yds ma, nella stessa azione, un giocatore della squadra Grey commette un'infrazione di Face Mask. La squadra Black accetta la penalità di 15 yds, per cui l'azione del n. 33 viene annullata e sostituita dalla penalità, con conseguente conquista del primo down.
#33 RUSH 25 yds TD FD	Ancora il n. 33 della squadra Black effettua una corsa che termina direttamente in end zone, nonostante un fallo di offside della difesa Grey. La penalità viene dunque declinata e non viene conteggiata. Per contro l'azione è valida a tutti gli effetti. Notate che la segnatura dà origine ad un primo down nella categoria dell'azione svolta (in questo caso una Rush).
PAT - TEAM KICK NO GOOD	Sulla trasformazione il centro della squadra Black snappa male la palla, per cui l'holder (il n. 13), impossibilitato a mettere la palla a terra per il calcio, tenta di portarla egli stesso in end zone, ma viene placcato prima che la raggiunga. La trasformazione non è valida e viene assegnata al giocatore "Team".
#5 KO BLA	Il n. 5 della squadra Black rimette in gioco la palla dalle proprie 30 yds.
TOUCHBACK	Il kickoff esce dalla linea di fondo dando origine ad un Touchback. La squadra Grey ripartirà dalle 20 yds.
#7 INT PASS	Il n. 7 della squadra Grey effettua un passaggio che viene intercettato da un giocatore avversario.
#28 INT RET 20 yds	Il n. 28 della squadra Black intercetta il passaggio sulle 30 yds ed avanza sino alle 10 yds, dove viene placcato.
#33 RUSH 7 yds F. LOST	Il n. 33 della squadra Black, effettua una corsa, ma appena superata la linea di scrimmage, perde la palla, che viene recuperata da un giocatore della squadra Grey sulle proprie 3 yds. Lo spostamento del pallone viene accreditato tutto al n. 33 nella categoria che ha originato l'azione (in questo caso una Rush), e la squadra Black viene accreditata di un fumble lost.

# 32 RUSH -2 yds	Il n. 32 della squadra Grey effettua una corsa ma viene placcato prima ancora che riesca a superare la linea di scrimmage.
#7 RUSH -1 yd #95 SACK. SAFETY	Il n. 7 della squadra Grey tenta un lancio, ma viene placcato dietro la linea dal n. 95 della squadra Black, prima che riesca ad effettuare il passaggio. Trovandosi all'interno della propria end zone, questo risulta essere un safety. Vengono accreditate la corsa negativa al giocatore n. 7, il sack ed il safety al n. 95.
#1 KO GRE	Dopo un safety, la squadra che l'ha subito riparte con un free kick dalle proprie 20 yds. Questo calcio viene classificato come un kickoff, e di conseguenza il suo ritorno viene conteggiato nei kickoff returns.
#80 KOR 45 yds	Il calcio viene ricevuto dal n. 80 della squadra Black sulle proprie 20 yds, e viene avanzato fino alle 35 yds avversarie.
#33 RUSH 8 yds #32 🏈 7 yds FD	Il n. 33 della squadra Black effettua una corsa di 10 yds sino alle 25 avversarie, in questo punto effettua un passaggio all'indietro al n. 32, che riceve il pallone sulle 27 yds e lo avanza sino alle 20. Si assegna quindi una corsa al n. 32 per 8 yds (poiché ha avanzato la palla sino alle 25 ma l'ha poi retrocessa alle 27 con il retro passaggio) e 7 yds di corsa (ma NON il tentativo) al n. 32, che costituiscono l'effettivo guadagno addebitabile al n. 32.
#16 RUSH -13 yds PEN BLA IG 0 yds LOD #99 SACK	Il n. 16 della squadra Black, tenta un passaggio, ma nessun ricevitore si smarca in tempo. Vistosi praticamente placcato dal numero 99 avversario, il n. 16 lancia intenzionalmente la palla in una zona di campo dove non ci sono compagni di squadra. Questa è una penalità di Intentional Grounding, che comporta la perdita del down nel punto del fallo. Per giustificare entrambe le situazioni, si segna una corsa negativa al n. 16 (fino cioè al punto del fallo), ed una penalità di 0 yds. La sigla LOD rammenta che la penalità comporta la perdita del down. Bisogna inoltre assegnare un sack da 13 yds al #99, in quanto direttamente responsabile dell'intentional grounding
#16 PASS #80 6 yds #81 🏈 7 yds	Il n. 16 della squadra Black effettua un passaggio sul n. 80, che lo riceve e, dopo aver percorso 6 yds, effettua un passaggio laterale al n. 81, che avanza per altre 7 yds. Come in precedenza, ad ogni giocatore vengono attribuite le yds di cui è responsabile (6 yds per il n. 80 e 7 yds per il n. 81). La ricezione viene assegnata SOLO al n. 80 (mentre al n. 81 vengono assegnate solo le yds, pur sempre nella categoria Receptions), mentre al n. 16 viene assegnato UN tentativo di pass, UN completo e 13 yds complessive.
#16 INC PASS	Il n. 16 della squadra Black effettua un lancio incompleto.

#5 FG GOOD 37 yds	Al quarto tentativo, la squadra Black effettua un Field Goal dalle 20 yds con il n. 5. Il Field Goal va a segno, e la distanza viene calcolata dal punto esatto del calcio (l'holder ha messo la palla a terra sulle 27 yds) più le 10 yds di profondità della End Zone.
#5 KO BLA	Il n. 5 della squadra Black effettua un kickoff dalle proprie 30 yds.
OUT OF BOUNDS	La palla calciata dal n. 5 esce dalle linee laterali all'altezza delle 25 yds. La squadra Grey ha tre possibilità: Far ricalciare gli avversari 5 yds più indietro, ripartire dal punto in cui la palla è uscita, cioè dalle 25 yds, oppure ripartire dalle proprie 40 yds. La squadra Grey sceglie quest'ultima possibilità e riparte dalle proprie 40 yds.
#7 PASS #88 -5 yds	Il n. 7 della squadra Grey effettua un passaggio al n. 88, che lo riceve e viene placcato 5 yds dietro la linea di scrimmage.
#32 RUSH 10 yds F. LOST	Il n. 32 della squadra Grey effettua una corsa ma perde la palla, che viene raccolta da un avversario sulle 45 yds.
#95 FUM. RET. 20 yds	Il n. 95 della squadra Black raccoglie il pallone perso dal giocatore avversario sulle 45 yds e lo avanza sino alle 25 yds. L'azione viene registrata come un ritorno di fumble.

COMPILAZIONE WORKING CHART A

A) Trascrivere negli appositi spazi (Home team - Opponent) il nome delle due squadre e fare riferimento a questa assegnazione per la compilazione di tutte le tabelle successive.

- Trascrivere la data della partita (Date).
- Trascrivere le condizioni del tempo: nuvoloso, pioggia, sole... (Weather)
- Trascrivere l'ora in cui è stato calciato il kickoff (Kickoff)
- Trascrivere l'ora di fine della partita (End of game)
- Trascrivere il tempo trascorso, compreso l'intervallo, tra l'inizio e la fine della partita (Elapsed time)

B) SCORE BY QUARTERS

Compilare con il punteggio parziale PER QUARTO ed infine effettuare la somma dei punti.

Score by quarters

	1st	2nd	3rd	4th	TOTAL
Home	0	7	12	14	33
Opp.	14	0	7	10	31

C) FIRST DOWNS

- Circolettare i First Downs guadagnati su corsa (Rush - R), su passaggio (Pass - P) o su penalità (Pen - Pn).
- Compilare la scheda sia per la squadra di casa che per la squadra ospite.
- Infine calcolare i totali parziali e complessivi di tutti i First Downs guadagnati.

D) FUMBLES

Circolettare i fumbles recuperati o persi dalle due squadre e calcolarne i totali.

E) PENALTIES

Compilare la metà superiore del quadrato con la sigla della penalità subita dalla squadra e la metà inferiore con le yds di penalità assegnate. La casella TOTALS riporterà il numero delle penalità subite nella parte superiore ed il totale complessivo delle yds nella parte inferiore.

1	2	3	Total
<div style="position: absolute; top: 5px; left: 5px; font-size: 2em;">OS</div> <div style="position: absolute; bottom: 5px; right: 5px; font-size: 2em;">5</div>	<div style="position: absolute; top: 5px; left: 5px; font-size: 2em;">C</div> <div style="position: absolute; bottom: 5px; right: 5px; font-size: 2em;">15</div>	<div style="position: absolute; top: 5px; left: 5px; font-size: 2em;">H</div> <div style="position: absolute; bottom: 5px; right: 5px; font-size: 2em;">10</div>	<div style="position: absolute; top: 5px; left: 5px; font-size: 2em;">3</div> <div style="position: absolute; bottom: 5px; right: 5px; font-size: 2em;">30</div>

F) SCORING SUMMARY

Compilare con :

- Nome della squadra che ha effettuato la segnatura - (Team)
- Il quarto in cui è avvenuta - (QTR)
- Il tempo mancante alla fine del quarto - (Time left)
- Il tipo di azione effettuata : Rush, Pass, FG, Int, Saf, Fum - (Play)
- Il numero dei giocatori che hanno eseguito l'azione e le yds guadagnate (Se è un pass precisare SIA il numero del lanciatore che quello del ricevitore) - (Player scoring)
- Tipo di trasformazione eseguita e numero del giocatore che l'ha eseguita anche se non è andata a buon fine - (Player PAT)
- Il punteggio progressivo - (Point)

G) MISSED FIELD GOAL ATTEMPT

Questa sezione verrà compilata con il numero del giocatore che ha tentato il Field Goal ed il numero delle yds da dove è stato effettivamente calciato (sempre aggiungendo le 10 yds della end zone). Se dovesse essere bloccato, evidenziare il fatto con la sigla BLK. ATTENZIONE : INDICARE IN QUESTA SEZIONE SOLTANTO I FIELD GOAL SBAGLIATI.

H) PUNTING

Compilare con il numero del giocatore che ha effettuato il punt e le yds di lunghezza del calcio stesso, completando poi i totali generali. Anche in questo caso evidenzierete i punts bloccati con la sigla BLK.

I) PUNT RETURNS

Scrivere il numero del giocatore e le yds guadagnate o perse nel ritorno di punt e poi completare con i totali. Evidenziare eventuali Touchdowns con la sigla TD.

L) KICKOFF RETURNS

Scrivere il numero del giocatore e le yds guadagnate o perse nel ritorno di kickoff e poi completare con i totali. Evidenziare eventuali Touchdowns con la sigla TD.

COMPILAZIONE WORKING CHART B

La working chart B comprende i passaggi completi, incompleti ed intercettati, oltre alle ricezioni effettuate ed ai ritorni di intercetto, sia per la squadra di casa che per la squadra ospite.

Nell'esempio qui di seguito riportato, trovate i tre modi di indicare i passaggi.

- Passaggio incompleto (Primo passaggio squadra Home)
- Passaggio completo (Secondo passaggio squadra Home)
- Passaggio intercettato (Passaggio squadra Opponents)

	Home				Opponents			
	Passer	Receiver	TD	Yards	Passer	Receiver	TD	Yards
	#12	X			#7	⊗		
	#12	#83	X	33				

Nelle caselle relative agli intercetti segnare il numero del giocatore che ha realizzato l'intercetto e le yds percorse, indicando con la sigla TD eventuali segnature. Completare con il totale delle yds ritornate.

Nelle caselle relative ai sacks segnare il numero del giocatore (o dei due giocatori, in caso di sack condiviso) che ha realizzato il sack e le yds fatte perdere al quarterback avversario. Completare con il totale delle yds perse.

Nelle caselle relative ai ritorni di fumble segnare il numero del giocatore che ha realizzato il ritorno e le yds percorse, indicando con la sigla TD eventuali segnature. Completare con il totale delle yds ritornate.

Nelle caselle relative alle ricezioni, indicare il numero del giocatore, le yds delle singole ricezioni in ogni casellina e poi completare con i totali parziali per giocatore (Numero prese, yds conquistate, TD segnati, ricezione più lunga) e generali per squadra.

COMPILAZIONE WORKING CHART C

Tale scheda comprende le corse effettuate dalla squadra di casa e dalla squadra ospite.

Compilare con il numero dei giocatori che hanno corso durante la partita e con il numero delle yds guadagnate o perse in ogni singola azione di corsa.

Completare poi con i totali individuali e di squadra con i seguenti criteri :

- TIMES - Numero totale corse effettuate
- GAIN - Totale delle yds POSITIVE
- LOSS - Totale delle yds NEGATIVE
- NET - Somma algebrica fra GAIN e LOSS.

	Player				
	#32	#26	#15	#42	
1	1	0	(-3)	11	
2	12 TD		(-3)	12	
3	(-3)				
4	0				
TOTALS	3	1	2	2	8
GAIN	13	0	0	23	36
LOSS	3	0	6	0	9
NET	10	0	(-6)	23	27

COMPILAZIONE SUMMARY OF FOOTBALL GAME STATISTICS

I dati vengono recuperati dalle working charts precedentemente compilate. Compilare UN modulo per ogni squadra.

Intestare il modulo con il nome della squadra cui si riferisce (Team) e completare con il totale dei first downs (First Downs : Rush - Pass - Penalty - Total : da W.C. A), le penalità subite (Penalties : No. - Yds. : da W.C. A) ed i fumbles commessi totali e persi (Fumbles - Lost : da W.C. A).

Indicare il numero, **IL NOME ED IL COGNOME** del giocatore (Player).

Compilare poi ogni sezione avendo cura di proseguire sulla stessa riga se lo stesso giocatore ha effettuato più tipi di azione (es. rush, receptions e kickoff returns) senza riscrivere lo stesso giocatore due o più volte.

- RUSHING :** **TCB** numero corse effettuate
Yds yds guadagnate (o perse) totali
TDs touchdowns segnati
Long corsa più lunga effettuata
- PASSING :** **Att** Numero passaggi tentati
Com Numero passaggi completati
Yds Yds guadagnate (o perse) totali
Int Numero passaggi intercettati
Long Lancio più lungo effettuato
TDs Touchdowns pass lanciati
Con Trasformazioni su lancio andate a buon fine
- RECEIVING :** **No.** Numero ricezioni effettuate
Yds yds guadagnate (o perse) totali
TDs Touchdowns segnati
Long Ricezione più lunga effettuata
- INT. RETURNS :** **No.** Numero intercetti effettuati
Yds yds guadagnate (o perse) totali
TDs Touchdowns segnati
Long Ritorno più lungo effettuato
- PUNTING :** **No.** Numero punts effettuati
Yds yds guadagnate (o perse) totali
Blk numero punt bloccati
Long punt più lungo effettuato
- PUNT RET. :** **No.** numero ritorni di punt effettuati
Yds yds guadagnate (o perse) totali
TDs Touchdowns segnati
Long Ritorno più lungo effettuato
- KO RETURNS :** **No.** numero ritorni di kickoff effettuati
Yds yds guadagnate (o perse) totali
TDs Touchdowns segnati
Long Ritorno più lungo effettuato
- TD part. :** Numero Touchdowns particolari segnati

EXTRA POINTS:

Kick Att	Trasformazioni da un punto tentate
Kick Made	Trasformazioni da un punto realizzate
Oth	Trasformazioni da due punti realizzate
Def	Trasformazioni realizzate dalla difesa

FIELD GOALS :

Att	Numero field goals tentati
Made	Numero field goal realizzati
Long	Field goal più lungo REALIZZATO

SAF : Numero safety segnati

TOT. PTS : Totale punti segnati (6 punti per ogni Touchdown, 3 per ogni Field goal realizzato, 2 per ogni safety o PAT non su calcio realizzati, 1 per ogni PAT su calcio realizzato)

ATTENZIONE : i TD pass sotto la voce PASSING, **NON FRUTTANO ALCUN PUNTO AL LANCIATORE !!!**

Completare poi con i totali generali alla riga TEAM TOTALS e riportare la data della partita (Data), il luogo di svolgimento (Luogo), il nome degli scorers (Scorers) ed i loro numeri di tessera (N. Tess.).

COMPILAZIONE SCORING SUMMARY

Il modulo è unico per entrambe le squadre .Compilare il punteggio per quarti (lo stesso di W.C. A), i dati relativi all'orario di inizio (Kickoff) e fine (End of game) della partita e la sua durata (Total elapsed time) e le condizioni atmosferiche (Weather conditions).

Compilare lo SCORING SUMMARY includendo le azioni che hanno portato ad una segnatura nella sequenza in cui sono avvenute specificando :

- Squadra che ha effettuato la segnatura (Team: abbreviazione o prime quattro lettere)
- Tipo di azione (Play : Rush, Pass, Int, F.Rec., F.Ret., P.Ret., K.O. Ret., FG, Saf eccetera)
- Quarto in cui è avvenuta la segnatura (Qtr)
- NUMERO, COGNOME e NOME dei giocatori coinvolti (Player(s))
- Le yds relative all'azione (YDS)
- NUMERO, COGNOME e NOME del giocatore che effettua la trasformazione (Solo extra points)
- Una crocetta sulla casella corrispondente al tipo di trasformazione (1 Pt., 2 Pts. Def) ed all'esito (G - Good, NG - No Good solo per le trasformazioni da 1 punto).

COMPILAZIONE ADDITIONAL STATISTICS

Il modulo Additional Statistics comprende i dati di fumble returns e sacks di entrambe le squadre. Compilare come segue:

Team: Squadra cui fanno riferimento i dati.

FUMBLE RETURNS:

Player	Numero, Cognome e Nome del giocatore.
No.	Numero fumble ritornati
Yds	Yds totali di ritorno
TDs	Touchdowns realizzati
Long	Ritorno più lungo

SACKS:

Player	Numero, Cognome e Nome del giocatore.
No.	Numero sacks effettuati
Yds	Yds totali di sack

NORMATIVA TECNICA

LEGENDA

SCRIMMAGE LINE : linea da cui ha origine l'azione.

END ZONE : area di Touchdown.

GOAL LINE : linea che separa la end zone dal campo.

SPOT : punto dove è situata la palla all'inizio di ogni azione.

HAND OFF : consegna della palla ad un altro giocatore.

PITCH : passaggio all'indietro.

ON-SIDE KICKOFF : tentativo di kickoff particolare.

NEUTRAL ZONE : zona neutrale tra la linea di attacco e la linea di difesa.

SCRIMMAGE KICK : calcio che ha origine da un'azione di scrimmage. (es. Punt)

MUFF : situazione simile al fumble che si verifica su un ritorno di punt quando un giocatore della squadra che riceve il punt tocca il pallone rendendolo recuperabile anche alla squadra che ha calciato.

TOUCH BACK : situazione che si verifica quando una squadra non può o non vuole ritornare la palla al di fuori della propria end zone. (eccezione per il Safety)

FREE KICK : calcio che non ha origine da un'azione di scrimmage. (es. Kickoff)

SHOT GUN : passaggio del centro al QB che si trova alcune yds più indietro.

PREVIOUS SPOT : punto di partenza dell'azione appena conclusa.

PLACE KICK : calcio piazzato, effettuato mentre l'holder (un compagno) tiene la palla.

YARD LINE : linea di determinazione delle yds.

RUNBACK : ritorno di calcio.

SNAP : il primo movimento della palla che dà origine all'inizio dell'azione.

RUNNING PLAY : azione di corsa.

WING BACK : Running back in posizione particolare.

IB - (1,2,3,...) : Richiamo alle interpretazioni di base

INTERPRETAZIONI DI BASE

1. REGOLE APPROVATE - Indicate con RA sono designate ad interpretare lo spirito dell'applicazione delle Regole Ufficiali. Una chiara comprensione delle regole è essenziale per comprendere ed applicare le regole statistiche del presente manuale.

2. DETERMINAZIONE DELLA YARDLINE E RELATIVA COLLOCAZIONE DELLA PALLA - Non esiste la frazione di yard. Se una qualsiasi parte della palla è posizionata su una linea di yard, l'azione successiva deve essere calcolata a partire da quella yard. Tuttavia, se il pallone ha superato INTERAMENTE una linea di yard, l'azione successiva deve essere calcolata a partire dalla prima linea di yard successiva al pallone in direzione della goal line da raggiungere da parte della squadra in possesso del pallone. (vedi l'eccezione C qui di seguito per determinare la linea di partenza e lo yardaggio in caso di cambio di possesso). Questo principio è da seguire in tutte le situazioni di gioco, tranne per le seguenti eccezioni:

a) In alcune situazioni (tranne che per il primo down) dove ci sia meno di una yard da guadagnare per un first down, è necessario arretrare lo spot (punto di posizionamento della palla per l'azione successiva) di una yard per conformarsi al principio statistico che afferma che ci deve sempre essere una yard da guadagnare per conquistare un first down (o per segnare un Touchdown).

Esempio: *1 e 10. Il portatore di palla arriva fino a 10 cm. dal 1 down. Accreditate al giocatore nove yds guadagnate, poiché non ha conquistato il primo down.*

Esempio: *terzo down e goal dalle tre yds. Un giocatore porta la palla fino ad un centimetro dalla goal line. Accreditategli due yds guadagnate. Il portatore di palla successivo segna. Accreditate a quest'ultimo un guadagno di una yard oltre alla segnatura.*

b) Quando, sul primo down, la palla si trova sulle 10 yds e centimetri dalla linea di meta, è necessario calcolare come scrimmage line la linea delle 11 yds, in quanto sarebbe possibile, per la squadra in attacco, conquistare un 1° down senza realizzare un touchdown.

RA-1: *Palla alla squadra A. Primo down a 20 yds e centimetri dalla linea di meta (statisticamente la palla è sulle 20). Astolfi corre fino a 10 yds e centimetri dalla goal line, conquistando il primo down. Lo spot statistico per l'azione successiva, è sulle 11 yds, mentre il guadagno di Astolfi è di 10 yds.*

c) Quando c'è un cambio di possesso, la linea di yard per una squadra può non essere la stessa della squadra avversaria.

Esempio: *in un'azione di quarto down della squadra A che termina sulle tre yds e mezzo della squadra B, la linea di yard della squadra A sarà sulle tre yds, ma la squadra B ripartirà con la palla posizionata statisticamente sulle quattro yds. Infatti cambiando la direzione in cui la palla deve essere mossa per segnare un touchdown, cambia anche la linea di yard successiva alla posizione del pallone, che in quel momento risiede a metà tra due yardlines.*

d) Lo spot originale deve essere mantenuto se gli arbitri sbagliano a collocare la palla dopo il termine dell'azione.

RA-2: *La squadra A ha la palla tra le 39 e le 40 della propria metà campo (statisticamente è sulle 40). A seguito di un passaggio incompleto gli arbitri collocano la palla sulle 39 yds. Si calcoli invece, l'azione successiva dalla linea delle 40 yds.*

3. YDS DELLE END ZONES - A fini statistici, vengono calcolate soltanto le yds tra le due linee di meta, con la sola eccezione dei tentativi di field goal, dove bisogna aggiungere le 10 yds della end zone e le yds dietro la scrimmage da cui il Field Goal viene effettivamente calciato (Vedi sezione 10).

4. YDS DI PENALITÀ - Il numero di yds di penalità registrate, deve sempre essere l'effettiva distanza persa con penalità (non includendo le yds annullate dalla penalità stessa), e non il numero di yds decretate dall'arbitro.

Esempio: *La squadra A ha la palla sulle proprie 8 yds e viene penalizzata per holding. La penalità decretata dagli arbitri è di 10 yds, ma la squadra A non può essere penalizzata più della*

metà della distanza dalla propria linea di goal. Perciò le yds di penalità registrate sono quattro.

5. FUMBLE RETURNS – In base alla nuova regola entrata in vigore nel 1992, un fumble offensivo commesso sia oltre che dietro la linea di scrimmage e recuperato dalla squadra avversaria, può essere ritornato. Il fumble ritornato deve essere indicato nell'apposita casella sul "Summary of Football Game Statistics". Un fumble intercettato (o un fumble recuperato dalla squadra avversaria prima che il pallone abbia toccato terra) deve essere trattato come un fumble return a tutti gli effetti. Si raccomanda di includere solamente quei ritorni di fumble che implicano uno yardaggio di ritorno. Non bisogna quindi includere nei fumble returns i recuperi di fumble in cui un giocatore cade sulla palla e la ricopre senza ritornarla.

6. REGULAR SEASON - Le statistiche ufficiali NFLI, considerano soltanto le partite della Regular season, escluse quindi quelle dei play-off. Le statistiche della post-season devono comunque essere rilevate ed inviate al Servizio Centrale Statistiche, in maniera da permettere la pubblicazione del libretto riepilogativo finale. Tuttavia deve essere riposta un'attenzione particolare nella compilazione di media guides o yearbooks da parte delle società, poiché la diffusione di dati comprendenti anche le statistiche di post season (quindi in conflitto con i dati ufficiali pubblicati dall'SCS) può creare confusione e generare equivoci.

7. PARTITE GIOcate E MINIMI RICHIESTI – Per compilare le statistiche settimanali e quelle finali, vengono considerati dei requisiti minimi richiesti per entrare a far parte delle classifiche. Tali minimi vengono calcolati in relazione al tipo di campionato in questione (per il football a 8 ed a 9 i minimi saranno differenti rispetto a quello ad 11). In ogni caso i minimi richiesti vengono rapportati al numero di partite giocate. Per numero di partite giocate si intende il numero totale delle partite di regular season previste per la squadra di appartenenza del giocatore. Questo principio viene mantenuto sia nel caso in cui la squadra giochi un numero di partite inferiore a quello stabilito (ad esempio per rinuncia propria o degli avversari), sia nel caso in cui il giocatore non prenda parte attiva a tutti gli incontri (ad esempio per squalifica o infortunio).

Le regole di cui sopra sostituiscono, per la realtà Italiana, la regola NCAA numero 7 che recita: *Le classifiche nazionali per partita sono basate sulle partite effettivamente disputate dal singolo giocatore. Una partita viene considerata disputata se il giocatore è nel lineup anche solo per un'azione, sia che tocchi la palla o meno. Per essere in classifica, tuttavia, un giocatore deve aver effettivamente giocato almeno il 75 per cento delle partite della propria squadra (ad esempio 6 su 8, 7 su 9, 8 su 10, 9 su 11). **Eccezione:** se un giocatore entra sul terreno di gioco esclusivamente per fare l'holder sui tentativi di calcio, non gli viene accreditata una partita giocata. Se però diviene statisticamente coinvolto (ad esempio corre, lancia o calcia dopo un tentativo di calcio abortito, ricopre un fumble o effettua un placcaggio), gli viene accreditata una partita giocata. **Chiarimento:** Se un giocatore entra in campo per un'azione e c'è una penalità, gli viene accreditata una partita giocata solamente nel caso in cui il cronometro fosse andato a zero. Gli verrà accreditata una partita giocata anche nel caso in cui la penalità venga accettata.*

8. EFFICIENZA DI 3° DOWN - L'efficienza di 3° down è il successo che una squadra ha nel convertire le azioni di 3° down in primi down o Touchdown. Se su 3° down si ottiene il primo tramite penalità o se viene tentato un field goal al terzo down, questo non viene considerato per la determinazione dell'efficienza di 3° down. Non accreditate un tentativo di conversione di terzo down quando la squadra in attacco commette una penalità (accettata dalla difesa), il punto di applicazione del fallo è oltre la linea di scrimmage ed il down rimane lo stesso.

RA-1: *su un terzo e goal sulle tre yds della squadra B, Adami corre per tre yds ed un touchdown. Accreditate alla squadra A un tentativo ed una conversione effettuata.*

RA-2: *Su un terzo down e due a metà campo, Adami corre per tre yds, ma la squadra B è in offside. La squadra A decide di accettare la penalità per un primo down sulle 45 yds della squadra B. Il tentativo non viene considerato perché il primo tentativo è stato ottenuto tramite una penalità.*

RA-3: Su un terzo down e dieci a metà campo, la squadra A è in vantaggio nel punteggio con trenta secondi rimasti da giocare. Il quarterback si inginocchia senza tentare di guadagnare yds per far correre il tempo. Segnate un tentativo di conversione di terzo down.

RA-4: Su un terzo down e due a metà campo, Adami guadagna tre yds, e viene chiamato un face mask volontario ai danni della squadra B, cosicché la palla viene posizionata sulle 32 yds. Segnate due primi downs (uno su corsa ed uno su penalità) ed accreditate un tentativo di conversione di terzo down ed una conversione riuscita, poiché la squadra A ha conquistato il primo down indipendentemente dalla penalità.

RA-5: Su un terzo down e quindici a metà campo, Adami tenta un passaggio, ma viene costretto da Bruni ad una penalità di intentional grounding 12 yds dietro la linea di scrimmage. Accreditate a Bruni un sack per 12 yds, ad Adami una corsa negativa per 12 yds ed alla squadra A una penalità da zero yds. Si giocherà quindi un quarto down e 27 sulle 38 yds della squadra A. Poiché l'azione viene considerata a seguito della perdita del down, caricate un tentativo di conversione di terzo down alla squadra A.

9. TEMPO DI POSSESSO – Il tempo di possesso viene conteggiato a partire dal primo gioco dalla linea di scrimmage effettuato dalla squadra A fino a che non viene effettuata una segnatura o c'è un cambio di possesso. Dopo un cambio di possesso (ad esempio un fumble, un intercetto o un punt), la squadra A è comunque considerata in possesso di palla finché l'azione non viene dichiarata terminata dagli arbitri. A fine di conteggiare completamente il tempo di gioco, la squadra che riceve il kickoff viene considerata in possesso di palla a partire dal tempo di inizio del kickoff. In tutti gli altri ritorni (il cosiddetto "tempo di transizione" su punt returns, punt bloccati, field goal bloccati, ritorni di fumble ed intercetti, incluse le azioni che portano ad una segnatura), iniziate il tempo di possesso all'inizio dell'azione di scrimmage successiva. Il tempo di possesso viene conteggiato solo durante i tempi regolamentari. Il tempo di possesso include i kickoff, mentre il tempo degli scoring drive si calcola a partire dal primo gioco dalla linea di scrimmage. Questi due tempi possono non coincidere. Gli overtime vengono giocati senza indicazioni di tempo.

Nell'ultimo minuto di gioco in cui l'orologio dello stadio segna anche i decimi di secondo arrotondate sempre al secondo superiore. Se l'orologio segna :24.1 arrotondate a :25. Vi sono due ragioni per questo. Primo, se ci sono :00.4 secondi rimasti, viene segnato :01 poiché è rimasto ancora del tempo per giocare. La seconda ragione è dovuta alla necessità di rimanere consistenti nel resto della partita. Quando restano da giocare 10:53.2, l'orologio segnerà sempre 10:54.

10. MISURAZIONE DI UNO SCORING DRIVE – Lo yardaggio di uno scoring drive viene misurato a partire dalla prima linea di scrimmage all'inizio del possesso fino alla goal line (in caso di touchdown) o fino all'ultima linea di scrimmage in caso di Field Goals (non dal punto del calcio, quindi). Lo yardaggio di un Field Goal a segno non viene incluso in uno scoring drive. Le penalità (quando il down rimane lo stesso ma la palla cambia posizione) non sono incluse nel numero totale dei giochi effettuati in uno scoring drive. Tuttavia le penalità in cui il down cambia e la palla avanza vengono incluse nel numero totale di giochi effettuati in uno scoring drive. Nessuno scoring drive dovrebbe conteggiare un numero di yds maggiore rispetto al totale calcolato dalla prima linea di scrimmage fino alla goal line o all'ultima linea di scrimmage per i Field Goals. I Field Goals devono essere conteggiati tra i giochi effettuati in uno scoring drive.

11. STATISTICHE DEGLI OVERTIME – Le statistiche individuali e di squadra accumulate durante i periodi di overtime devono essere registrate normalmente e sommarsi a quelle accumulate durante i tempi regolamentari. Non separate le statistiche. Ogni tentativo di segnare a partire dalle 25 yds da parte di ognuna delle due squadre costituisce un periodo di overtime. Se nessuna squadra segna nel proprio possesso, segnate uno zero come punteggio per quel periodo di overtime. Siate sicuri di riempire ogni casella riservata agli overtime nel punteggio per quarti.

- 12. IL GIOCATORE "TEAM"** – Nell'applicare correttamente le regole statistiche, si possono verificare determinate situazioni in cui le perdite di terreno individuali debbono essere assorbite dalle statistiche complessive di squadra. A questo scopo è stato creato il giocatore fittizio "TEAM". A chiarimento delle procedure in seguito descritte, quando il quarterback si inginocchia per far trascorrere il tempo dovrà essere accreditata una corsa al giocatore TEAM anziché al quarterback. Allo stesso modo, quando il quarterback lancia il pallone a terra per fermare il cronometro ("spike"), deve essere accreditato un passaggio incompleto al giocatore TEAM. In nessuno di questi due casi al giocatore deve essere accreditata l'azione né l'eventuale yardaggio perso.
- 13. RED ZONE** – E' quell'area di 20 yds che si trova tra la goal line e la linea delle 20 yds ad ogni estremità del campo. Una volta che una squadra raggiunge la linea delle 20 yds avversarie, la "Red Zone" è in effetto. Anche se una penalità o una perdita di terreno portano un attacco fuori dalla red zone, una volta che la squadra si è trovata in "Red Zone" durante un drive (anche solo per una azione), bisognerà considerare una "Red Zone Opportunity". Il calcolo delle statistiche della "Red Zone" continua anche negli overtime.
- 14. PUNT MESSI A TERRA ENTRO LA LINEA DELLE 20 YDS** – Al punter verrà accreditato un "inside the 20" quando un punt viene ritornato ed il ritorno termina entro la linea delle 20 yds del return team. Un touchback non viene considerato "inside the 20". NOTA: se la palla viene piazzata tra la linea delle 19 e quella delle 20 yds della squadra del ritornatore, non verrà considerato un "inside the 20", perché tecnicamente la palla è considerata posizionata sulla linea delle 20 yds. Quando avviene una penalità durante il ritorno, il punto per il calcolo dell'"inside the 20" è quello dove termina statisticamente il ritorno.
- 15. NORME PER LA COMPILAZIONE DELLE STATISTICHE DIFENSIVE NCAA (NON VALIDO IN ITALIA):** Tutte le statistiche difensive individuali trasmesse alla NCAA debbono essere compilate dalle crew statistiche durante la partita. Statistiche difensive rilevate dal coaching staff o da altro personale della squadra utilizzando il video della partita non verranno considerate statistiche "ufficiali" NCAA. La norma non impedisce alle istituzioni di conference di apportare delle correzioni alle statistiche rilevate dalla crew statistica ufficiale. Ciò è conforme alle norme NCAA correnti riguardanti le correzioni delle statistiche offensive dopo la partita. Le modifiche alle statistiche rilevate dalla crew ufficiale devono essere ovvi errori, come uno scambio di giocatori, e non debbono essere intese come un modo per correggere a posteriori le statistiche con i filmati delle partite. Le modifiche debbono essere fatte entro una settimana da quando la partita è stata disputata. Gli addetti statistiche debbono anche ricordare che le norme NCAA non permettono cambiamenti alle statistiche delle proprie gare in trasferta se non approvate dal direttore sportivo della squadra di casa. E' importante notare che queste norme si applicano SOLO alle statistiche ufficiali NCAA ed alle classifiche nazionali, e non impediscono ai coaching staff di rilevare le proprie statistiche difensive per uso interno. Dette statistiche possono anche comparire nei comunicati stampa e/o sul sito web della propria squadra, a patto che vengano chiaramente identificate come statistiche rilevate dai filmati e non come statistiche ufficiali NCAA. Lo staff statistico NCAA si riserva il diritto di revisionare ogni statistica fornita all'ufficio centrale e può impedire o differire la loro pubblicazione fino a che questi numeri non saranno stati verificati.
- 16. EFFICIENZA DI PASSAGGIO** - Per determinare l'efficienza di passaggio (Passing Efficiency Rating Points) si usa la seguente formula secondo le regole NCAA:
(Percentuale di pass completati + yds per tentativo + percentuale di touchdown - percentuale di intercetti). Dove:
Percentuale di pass completati = $(\text{pass completati} / \text{pass tentati}) * 100$.
Yds per tentativo = $\text{numero di yds conquistate} / \text{pass tentati} * 8,4$.
Percentuale di touchdown = $((\text{numero di pass da touchdown} / \text{pass tentati}) * 100) * 3,3$.
Percentuale di intercetti = $((\text{numero di pass intercettati} / \text{pass tentati}) * 100) * 2$.

Un altro metodo per calcolare il rating point è quello utilizzato dalla NFL. Il metodo viene qui riportato esclusivamente a titolo informativo, poiché non viene utilizzato nel nostro sistema:

$$\text{Rating points} = \mathbf{A + B + C + D / 60}$$

Dove :

$$A = ((\text{pass completati} / \text{pass tentati} * 100) - 30) * 50$$

$$B = ((\text{yds conquistate} / \text{pass tentati}) - 3) * 250$$

$$C = (9,5 - (\text{pass intercettati} / \text{pass tentati} * 100)) * 250$$

$$D = (\text{touchdown pass} / \text{pass tentati} * 100) * 200$$

Tutti e quattro i risultati di queste espressioni possono raggiungere un minimo di 0 ed un massimo di 2375, per cui il massimo rating ottenibile con questa formula risulta essere :

$$\mathbf{(2375 * 4) / 60 = 158.3}$$

17. TEAM NET PUNTING – Sebbene il team net punting non sia menzionato come categoria statistica in questo manuale, la formula per il suo calcolo ha subito una variazione a partire dalla stagione 2005. In precedenza il net punting veniva calcolato sottraendo dalle yds totali di punt le yds totali di ritorno da parte del team avversario, dividendo poi il risultato della sottrazione per il numero di punt effettuati. Ora viene conteggiato anche il numero di touchbacks. La nuova formula sarà quindi:

$$\frac{\text{yds di punt} - \text{yds di punt return} - (\text{touchbacks} * 20)}{\text{numero di punt}}$$

18. FORMULE PER CALCOLARE LE CLASSIFICHE DIFENSIVE – Per calcolare le classifiche nelle statistiche di difesa è necessario adottare questi standard:

Placcaggi totali = Solo tackle + Assisted tackles

Tackles for loss totali: Solo tackle for loss + ½ assisted tackle for loss

Sack Totali = Sack + ½ assisted sack.

REGOLE UFFICIALI

In questo manuale i giocatori della squadra A (che sarà sempre in attacco) avranno il cognome che inizia per A, analogamente a quelli della squadra B (che sarà sempre in difesa), che avranno il cognome che inizia per B.

La visione del gioco è riferita, negli esempi o nelle regole approvate, alla squadra A, che ne è il soggetto.

SEZIONE 1 - PRIMI DOWNS

Articolo 1.

Si segna un primo down ogni qualvolta la catena metrata viene spostata in avanti e/o quando viene realizzato un touchdown su azione di scrimmage (di corsa o di passaggio), e quando un fallo a gioco fermo dà luogo ad un primo down automatico. (Vedi Sezione 1, Articolo 6).

RA-1. *Si segna un primo down alla squadra in attacco, quando viene concesso un primo down su penalità (anche se la catena metrata viene fatta retrocedere).*

RA-2. *Un primo tentativo conquistato (e tutti gli altri dati statistici) viene comunque registrato per tutte le azioni che si svolgono mentre scade il tempo o finisce la partita.*

Articolo 2.

Quando una squadra conquista un primo down su azione (rush o pass) e, dopo che il fischio arbitrale ha decretato la fine dell'azione, gli viene assegnato per un fallo avversario un numero di yds sufficienti per un ulteriore primo down, devono essere assegnati DUE primi down, uno per l'azione di corsa (o di passaggio) ed uno per penalità (vedi Sezione 1, Articolo 6 e Sezione 14, Articoli 1-4).

RA -1 . *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Adami corre per 20 yds fino alle 20 della squadra B, la quale viene penalizzata di 10 yds da quel punto, fino alle proprie 10 yds. Accreditate ad Adami una rush per 20 yds Accreditate alla squadra B una penalità di 10 yds Accreditate un primo down su rush ed un primo down su penalità alla squadra A.*

RA-2. *La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami corre per 10 yds fino alle 10 della squadra B, la quale viene penalizzata di 5 yds da quel punto, fino alle proprie 5 yds. Accreditate ad Adami una rush per 10 yds Accreditate alla squadra B una penalità di 5 yds Accreditate un primo down su rush ma NON un primo down su penalità alla squadra A.*

Articolo 3.

Nel runback, cioè nelle corse di ritorno (dei Kickoff, punt e intercetti) non si segna mai un primo down, qualunque sia la distanza corsa.

Articolo 4.

Quando un'azione di scrimmage dà luogo ad una perdita del possesso di palla non si segna mai un primo down, anche se le yds. guadagnate consentirebbero la conquista di un primo down.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B, secondo e 5. Adami corre per 10 yd, commette fumble e la squadra B recupera la palla sulle sue 30 yds Accreditate ad Adami una rush da 10 yd, ma non accreditate alla squadra A un primo down su rush. Accreditate alla squadra A un fumble lost.*

Articolo 5.

Se lo yardaggio risultante da un fumble recuperato dalla squadra in attacco durante un'azione dalla linea di scrimmage è sufficiente per conquistare un primo down, esso viene accreditato alla categoria iniziale dell'azione.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B, secondo e cinque. Adami corre per 10 yds, commette fumble ed Astolfi recupera la palla sulle 30 della squadra B. Accreditate ad Adami una corsa per dieci yds. Accreditate alla squadra con un primo down su penalità ed un fumble recuperato.*

Articolo 6.

Ogni qualvolta un fallo a gioco fermo dà luogo a un primo down automatico, stabilendo così una nuova serie di down, si segna un primo down su penalità.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 8 yds della squadra, secondo e goal. Adami avanza fino alle 4 yds La squadra B commette un fallo a gioco fermo sulle 4 yd, e viene penalizzata. La palla viene portata sulle 2 yds Accreditate ad Adami una rush di 4 yds Accreditate alla squadra A un primo down su penalità e accreditate alla squadra B una penalità di 2 yds*

RA-2. *A seguito di un kick return (o interception return) da parte della squadra A, la squadra B commette un fallo a gioco fermo sulle 30 yds della squadra A che dà luogo ad un primo down automatico, mentre la palla viene portata sulle 45 yds della squadra A. Accreditate alla squadra A un primo down su penalità, e segnate una penalità di 15 yds a carico della squadra B.*

RA-3. *Palla alla squadra A, primo e dieci sulle 14 della squadra B. La squadra B commette una penalità a palla morta e viene penalizzata per metà della distanza dalla goal line, risultando quindi in un primo e goal. La penalità prevedrebbe una perdita di dieci yds ed un primo down automatico. Accreditate alla squadra A un primo down su penalità, ed alla squadra B una penalità per sette yds.*

Articolo 7.

Durante l'ultima azione del secondo o quarto quarto, se, a giudizio dello scorer, la squadra in attacco avanza la palla fino a conquistare un first down, bisogna comunque accreditarlo, anche se gli arbitri non dovessero segnalarlo.

SEZIONE 2 - RUSHING (CORSA)

Articolo 1.

Tutte le azioni offensive di corsa devono essere denominate "azioni di corsa" e non "azioni dalla scrimmage", poiché qualunque azione incominciata da uno snap del centro è un'azione dalla scrimmage (quindi anche i passaggi, i punts ed i Field Goals).

Articolo 2.

Le yds su rushing vengono misurate dalla scrimmage line fino al punto in cui la palla viene dichiarata morta o viene recuperata dagli avversari (in caso di fumble perso).

Articolo 3.

Il totale di rushing è una cifra NETTA. Tutte le rush negative devono essere registrate così da poterle detrarre per ricavare la cifra netta.

Articolo 4.

Le yds perse in un'azione di rush, vengono accreditate al portatore di palla, qualunque sia la ragione della perdita (fumble, perdita del piede d'appoggio, inciampo su un compagno di squadra, bloccaggi a vuoto dei compagni,).

Eccezioni: Pitch o hand-off errati (Vedi Sezione 2, Articolo 8), perdite durante un'azione di passaggio (Vedi Sezione 3, Articolo 3), perdite del quarterback che si inginocchia per far correre il tempo, wild pass del centro. (Vedi Sezione 15).

Articolo 5.

In un'azione di option in cui il quarterback effettua un roll out in un'ovvia azione di option ed effettua un pitch al trailing back entro una yard in entrambi i sensi dalla linea di scrimmage, accreditate al trailing back una corsa ed il totale delle yds guadagnate o perse indifferentemente da dove riceve il pitch. Tutti i guadagni vengono misurati dalla linea di scrimmage. **Eccezione:** Vedi Sezione 2, Articolo 8.

Chiarimento: L'azione di option base e' differente da un'azione in cui il quarterback tiene la palla anche oltre la linea di scrimmage ed oltre il cuscino di una yard da essa e poi effettua un pitch al trailing back. In questo caso accreditate al quarterback una corsa e le yds fino al punto del pitch. Al trailing back non assegnerete alcun tentativo di corsa, ma tutto lo yardaggio dal punto del pitch ed anche l'eventuale touchdown che ne dovesse scaturire.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 30 yds della squadra B. Adami, durante un'azione di option, avanza fino alle 30 ed effettua un pitch ad Astolfi che lo riceve sulle 29 e corre fino alle 20. Accreditate ad Astolfi una corsa di 10 yds

RA-2. La squadra A ha la palla sulle 30 yds della squadra B. Adami, durante un'azione di option, avanza fino alla linea di scrimmage poi punta il campo aperto e corre fino alle 20, dove effettua un pitch ad Astolfi che lo riceve e segna un touchdown. Accreditate ad Adami una corsa di 10 yds Ad Astolfi non assegnate alcun tentativo di corsa ma 20 yds (sempre su corsa) ed un touchdown..

Articolo 6.

Quando un passaggio laterale (un passaggio all'indietro o parallelo alla linea di scrimmage) avviene oltre la linea di scrimmage in altre circostanze rispetto al precedente articolo 5 (ad esempio quando il laterale non è la risultanza di un'azione di option, o non è l'intento originale dello schema), accreditate ai portatori di palla le yds ed il tentativo in accordo con quanto descritto nella Sezione 4 - Passaggi Laterali (No rush)..

RA-1. La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds Adami avanza fino alle 40 della squadra B ed effettua un laterale ad Astolfi che lo riceve sulle 42 di B e corre fino alle 20. Accreditate ad Adami una corsa per 18 yds ed Astolfi con nessuna corsa ma 22 yds di rushing.

Articolo 7.

Quando un laterale avviene dietro la scrimmage line, accreditate il portatore di palla in accordo con gli Articoli della Sezione 4 - Passaggi Laterali (No rush).

RA-1. La squadra A ha la palla sulle proprie 20 yds Adami, dopo aver ricevuto lo snap del centro sulle 17, esegue un laterale per Astolfi, che riceve la palla sulle 15 e avanza fino alle 34. Accreditate ad Astolfi una rush per 14 yds

Articolo 8.

Se, a giudizio dello scorer, un pitch o un hand-off errato preclude al ricevitore inteso la possibilità di avanzare, o risulta in un guadagno di zero yds o in una perdita di yds in quell'azione, accreditate a chi ha effettuato il pitch o l'hand-off una corsa ed il relativo yardaggio perso. Un pitch o un hand-off errato avviene quando la palla non può essere maneggiata normalmente da chi la riceve o quando viene impedita la normale articolazione del movimento al ricevente.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 30 yds della squadra B. Il pitch di Adami per Astolfi è, a giudizio dello scorer, errato, ed Astolfi viene atterrato sulle 32 della squadra B. Accreditate ad Adami una corsa per meno due yds

RA-2. La squadra A ha la palla sulle 30 yds della squadra B. Adami avanza fino alle 26 e, a giudizio dello scorer, effettua un pitch errato per Astolfi, che viene atterrato sulle 29. Accreditate ad Adami una corsa per una yd

RA-3. La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds. In un'azione di pitchout Adami lancia la palla dietro ad Astolfi. Astolfi recupera la palla sulle 30 ed avanza sino alle 34. Accreditate ad Adami una corsa per meno sei yds ed alla squadra A un fumble recuperato.

RA-4. La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds. In un'azione di pitchout Adami lancia la palla ad Astolfi, che la perde sulle 35. Bruni recupera la palla ed avanza fino alle 30 yds della squadra A. Accreditate ad Astolfi una corsa per meno cinque yds ed alla squadra A un fumble perso. Accreditate a Bruni un fumble return di cinque yds ed alla squadra B un fumble recuperato.

Articolo 9.

Se il pitch errato avviene oltre la linea di scrimmage ed il ricevitore inteso avanza la palla oltre alla linea di massimo avanzamento del primo portatore di palla (o guadagna un consistente quantitativo di yds fino a quel punto), accreditate al ricevitore una corsa e lo yardaggio totale guadagnato.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 30 yds della squadra B. Adami avanza fino alle 26 e, a giudizio dello scorer, effettua un pitch errato per Astolfi, che prende la palla sulle 28 ed avanza fino alle 20. Accreditate ad Astolfi una corsa per dieci yds

RA-2. La squadra A ha la palla sulle 30 yds della squadra B. Adami avanza fino alle 23 e, a giudizio dello scorer, effettua un pitch errato per Astolfi, che recupera la palla sulle 29 ed avanza sino alle 24. Accreditate ad Astolfi una corsa per sei yds.

SEZIONE 3 - FORWARD PASSING (PASSAGGI IN AVANTI)

Articolo 1.

La distanza guadagnata o perduta con un forward pass viene misurata dalla scrimmage line al punto in cui la palla viene dichiarata morta (o viene recuperata dagli avversari in caso di fumble), così da includere sia la lunghezza del pass che le yds corse dopo la ricezione. Tutte le yds guadagnate o perse in ciascun lancio completato vengono accreditate SIA al lanciatore CHE al ricevitore, mentre nei casi di passaggio incompleto accreditare il solo tentativo esclusivamente al lanciatore. Uno shovel pass deve essere considerato come un forward pass in quanto ne comprende tutte le caratteristiche. Le yds guadagnate o perse con uno shovel pass devono essere accreditate SIA al lanciatore CHE al ricevitore.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Adami completa un pass ad Astolfi sulle 30 yds. della squadra B. Accreditate ad Adami un tentativo di pass e un completato per 10 yds Accreditate ad Astolfi una ricezione per 10 yds*

Articolo 2.

Se, dopo aver effettuato una ricezione oltre la linea di scrimmage, il ricevitore effettua un passaggio laterale ad un compagno di squadra, accreditate la ricezione al giocatore che ha effettivamente ricevuto il pallone e le yds guadagnate fino al punto in cui il compagno di squadra entra in possesso della palla. Accreditate al secondo giocatore solamente le yds di ricezione dal punto in cui entra in possesso della palla fino al punto in cui l'azione termina.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Adami completa un pass ad Astolfi sulle 30 yds. della squadra B. Astolfi effettua poi un pitch ad Altieri sulle 32 yds della squadra B, ed Altieri porta la palla fino in end zone per un touchdown. Accreditate ad Adami un tentativo di pass e un completato per 40 yds ed un touchdown. Accreditate ad Astolfi una ricezione per 8 yds. Accreditate ad Altieri 32 yds ed un touchdown su ricezione, senza assegnargli alcuna ricezione.*

Articolo 3.

Una perdita dovuta ad un forward pass che non supera la scrimmage line viene calcolata come yds negative e sottratta al totale di yds guadagnate tramite forward passing.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Adami completa un pass per Astolfi sulle 42 yds della squadra B. Accreditate ad Adami un tentativo di pass e un completato per -2 yds Accreditate ad Astolfi una ricezione di -2 yds*

Articolo 4.

Qualunque perdita dovuta ad un giocatore apparentemente intenzionato a lanciare ma messo a terra prima che superi la scrimmage line. viene calcolata come perdita su rush a carico di quel giocatore. Egli NON E' un lanciatore fino a che non ha lanciato la palla poiché ha sempre la possibilità di correre. Sono inclusi quei giocatori a cui viene chiamato un intentional grounding, ai quali devono essere addebitate delle yds di corsa fino al punto in cui è stato commesso il fallo.

Articolo 5.

Quando un pass deviato o toccato da un difensore viene ripreso dal lanciatore stesso, accreditate al lanciatore un tentativo di pass, un completato a sé stesso e la relativa perdita o guadagno in yds. Può esserci solamente un passaggio in avanti accreditato in un down.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds Il tentativo di pass di Adami viene deviato dalla squadra B e ripreso da Adami sulle sue 35 yds, dove viene messo a terra. Accreditate ad Adami un tentativo di pass e un completato e una ricezione per -5 yds*

RA-2. *La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds. Lo swing pass di Adami viene deviato dalla squadra B e ripreso da Adami stesso. Adami lancia poi un passaggio completo per Anselmi, il quale guadagna 12 yds. Accreditate ad Adami un passaggio tentato ed un completo per 12 yds, e ad Anselmi una ricezione per 12 yds.*

Articolo 6.

I ritorni di intercetto vengono misurati dal punto dell'intercetto al punto dove la palla viene dichiarata morta (o viene recuperata dagli avversari in caso di fumble).

RA-1. *Adami intercetta un pass sulle sue 20. indietreggia fino alle sue 10 e viene placcato. Accreditate ad Adami un'interception return per -10 yds*

RA-2. Nella stessa situazione di RA-1, Adami, dopo essere indietreggiato fino alle 10 avanza fino alle 30. Accreditate ad Adami un'interception return per 10 yds.

RA-3. Adami intercetta la palla nella sua end zone e si inginocchia per un touchback. Accreditate ad Adami un'interception return per 0 yds

RA-4. La squadra A ha la palla sulle 2 yds Il pass di Adami viene deflettato da Bruni e raccolto in aria, nella end zone, da Bianchi per un touchdown. Accreditate a Bruni un passaggio deflettato, a Bianchi un'interception return per 0 yds e un touchdown.

Articolo 7.

Un passaggio non può venire completato a causa di una penalità. Un guadagno dovuto ad un'interferenza della difesa viene considerato come una penalità contro la squadra in difesa e primo down automatico se la penalità viene accettata dalla squadra A. Al lanciatore NON viene accreditato né un tentativo di pass né un completato e delle yds guadagnate: ed al ricevitore inteso (o il giocatore che ha subito l'interferenza) NON viene accreditata alcuna ricezione. Alla squadra A viene accreditato SOLTANTO un primo down su penalità. Alla squadra in difesa (cioè, che ha commesso il fallo) viene accreditata la penalità e la distanza tra la scrimmage line e il punto del fallo viene registrato alla voce "yds di penalità".

Articolo 8.

Un'importante modifica alle regole del 1984, ha cambiato le modalità di penalizzazione per l'interferenza difensiva. Se l'interferenza da parte della difesa avviene entro le 15 yds dalla linea di scrimmage, la palla verrà posizionata nel punto in cui è stato commesso il fallo e verrà assegnato un first down automatico. Al contrario, se l'interferenza viene commessa oltre 15 yds dalla linea di scrimmage la penalità sarà di 15 yds e primo down automatico.

Nessuna penalità applicata da prima della linea delle due yds può piazzare la palla oltre la linea delle due yds stessa. Se la scrimmage originale era sulle o dentro le due yds, deve essere assegnato un first down con la palla a metà strada tra la linea di scrimmage originale e la goal line. Quando la scrimmage originale è tra la linea delle 17 yds e quella delle due yds ed il punto in cui viene commesso il fallo si trova dentro le due yds o nell'end-zone, la penalità dovrebbe piazzare la palla sulla linea delle due yds.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Su un tentativo di passaggio di Adami, la squadra B commette una penalità di interferenza sulle 30 della squadra B. Il punto di applicazione è la linea delle 30 yds della squadra B. Accreditate alla squadra B una penalità per 10 yds (fino alle 30 yds) ed alla squadra A un first down su penalità. Non accreditate un tentativo di passaggio ad Adami.

RA-2. La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Su un tentativo di passaggio di Adami, la squadra B commette una penalità di interferenza sulle 20 della squadra B. Il punto di applicazione è la linea delle 40 yds della squadra B. Accreditate alla squadra B una penalità per 15 yds (fino alle 25 yds) ed alla squadra A un first down su penalità. Non accreditate un tentativo di passaggio ad Adami.

RA-3. La squadra A ha la palla sulle 15 yds della squadra B. Su un tentativo di passaggio di Adami, la squadra B commette una penalità di interferenza all'interno della end-zone. Il punto di applicazione è la linea delle 15 yds della squadra B. Accreditate alla squadra B una penalità per 13 yds (fino alle 2 yds) ed alla squadra A un first down su penalità. Non accreditate un tentativo di passaggio ad Adami.

RA-4. La squadra A ha la palla sulle 15 yds della squadra B. Su un tentativo di passaggio di Adami, la squadra B commette una penalità di interferenza sulla linea della 1 yard. Il punto di applicazione è la linea delle 15 yds della squadra B. Accreditate alla squadra B una penalità per 13 yds (fino alle 2 yds) ed alla squadra A un first down su penalità. Non accreditate un tentativo di passaggio ad Adami.

RA-5. La squadra A ha la palla sulle 2 yds della squadra B. Su un tentativo di passaggio di Adami, la squadra B commette una penalità di interferenza all'interno della end zone. Il punto di applicazione è la linea delle 2 yds della squadra B. Accreditate alla squadra B una penalità per 1 yard (fino alla 1 yard) ed alla squadra A un first down su penalità. Non accreditate un tentativo di passaggio ad Adami.

RA-6. La squadra A ha la palla sulle 12 yds della squadra B. Su un tentativo di passaggio di Adami, la squadra B commette una penalità di interferenza sulle 3 della squadra B. Il punto di applicazione è la linea delle 3 yds della squadra B. Accreditate alla squadra B una penalità per 9

yds (fino alle 3 yds) ed alla squadra A un first down su penalità. Non accreditate un tentativo di passaggio ad Adami.

Articolo 9.

Quando un pass viene completato nonostante un fallo di interferenza da parte della squadra B e la squadra A declina la penalità, registrate l'azione nel solito modo, cioè, tentativo di pass completato al tale ricevitore e yds guadagnate.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Adami completa un pass per Astolfi, sul quale commette un fallo di interferenza sulle 30 yds della squadra B Bruni.

Astolfi riesce comunque a ricevere la palla e ad avanzare fino alle 20 yds della squadra B. La squadra A declina la penalità. Accreditate Adami con un tentativo di pass e un completato per 20 yds Accreditate alla squadra A un primo down su pass.

RA-2. La squadra A ha la palla sulle 30 yds della squadra B. Adami completa un pass per Astolfi sulle 30 yds, sufficiente a conquistare un primo down. Simultaneamente, un difensore commette fallo d'interferenza su Arceri poco prima delle 30 yds La squadra A declina la penalità. Accreditate ad Adami un tentativo di pass e un completato per 10 yds Accreditate ad Astolfi una ricezione per 10 yds Accreditate alla squadra A un primo down su pass.

Articolo 10.

Al lanciatore NON DEVE essere accreditato un tentativo di pass quando un forward pass viene considerato dagli arbitri "intentional grounding". Accreditate al lanciatore una corsa e le yds guadagnate o perse fino al punto del fallo. Inoltre, NON accreditate al lanciatore un tentativo di passaggio se lancia deliberatamente la palla a terra per fermare il tempo (spike). Gli arbitri sono tenuti ad applicare la regola della "ragionevole opportunità" di ricevere un passaggio in caso di intentional grounding. Viene considerato intentional grounding quando un lanciatore, per evitare una perdita di yds, lancia intenzionalmente la palla in una zona del campo dove nessun giocatore offensivo eleggibile ha una ragionevole opportunità di riceverla.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami indietreggia fino alle 28 yds e lancia la palla a terra intenzionalmente a seguito dalla pressione di Bruni. Viene addebitata alla squadra A la perdita del down, e l'azione successiva ripartirà dalle 28 della squadra B. Accreditate ad Adami una corsa di meno otto yds. Accreditate a Bruni un sack, un tackle, un tackle for loss per otto yds. Accreditate alla squadra A una penalità per zero yds.

RA-2. La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami arretra per lanciare ma è pressato da Bruni, ed è costretto a lanciare un intentional grounding sulle 30 della squadra B. Accreditate ad Adami una corsa per meno dieci yds. Accreditate a Bruni un sack, un tackle ed un tackle for loss per dieci yds. Accreditate alla squadra A una penalità per zero yds.

RA-3. La squadra A ha la palla sulle proprie 5 yds Adami indietreggia per effettuare un pass, sta per essere placcato all'interno dell'end zone e lancia la palla a terra intenzionalmente. Viene concesso un safety alla squadra B e un free kick alla squadra A dalle sue 20 yds Accreditate ad Adami una corsa per meno cinque yds. Accreditate al giocatore della squadra B responsabile della pressione sul quarterback un sack, un tackle ed un tackle for loss per cinque yds. Accreditate alla squadra A una penalità per zero yds.

RA-4. La squadra A ha la palla sulle 30 yds della squadra B e il lanciatore Adami è in formazione shotgun. Il passaggio del centro è fuori misura (wild pass), Adami raccoglie la palla sulle 45 yds della squadra B e corre fino alle 40 yds dove lancia la palla a terra intenzionalmente. La palla viene posizionata sulle 40 yds della squadra B. Accreditate ad Adami una corsa di meno dieci yds ed alla squadra A un fumble not lost ed una penalità per zero yds. Nel caso in cui un giocatore della squadra B avesse costretto Adami all'intentional grounding dopo che questi aveva recuperato il pallone, a questo giocatore bisognerebbe accreditare un sack, un solo tackle ed un tackle for loss per dieci yds. Tuttavia nessun sack o tackle o tackle for loss avrebbe dovuto essere assegnato nel caso in cui Adami si fosse buttato sul pallone senza alcuna intenzione di prenderlo per continuare l'azione. Una penalità di intentional grounding susseguente un wild pass from center è un'eccezione alla sezione 15.

RA-5. La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Adami arretra per lanciare e Bruni va per la palla mentre Adami ha il braccio alzato per lanciare sulle 48 della squadra B. Bruni colpisce la palla e la fa cadere dalle mani di Adami PRIMA che questi abbia cominciato il movimento in avanti del braccio causando un fumble, che viene recuperato dalla squadra A sulle 48 della squadra B. Accreditate ad Adami una corsa negativa per meno otto yds. Accreditate a Bruni un

fumble forzato, un sack, un tackle ed un tackle for loss per otto yds. Accreditate alla squadra A un fumble non perso.

RA-6. *La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami arretra per lanciare e Bruni, aggirando il blocco, lo colpisce sulle 25 prima che il braccio abbia cominciato il movimento in avanti, causando un fumble che viene ricoperto dalla squadra B sulle 27. Accreditate ad Adami una corsa per meno sette yds ed un fumble lost. Accreditate a Bruni un fumble forzato, un sack, un tackle ed un tackle for loss per sette yds.*

RA-7. *La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami arretra per lanciare e Bruni gli strappa la palla dopo che il braccio ha cominciato il movimento in avanti. Poiché la palla stava andando in avanti, non ci possono essere né sacks, né tackles, né tackles for loss. Al contrario, accreditate ad Adami un tentativo di passaggio ed un incompleto. Comunque accreditate a Bruni un passaggio difeso, per il suo sforzo nel fermare il gioco.*

RA-8. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B con il tempo che sta per scadere. Il quarterback della squadra A lancia intenzionalmente la palla a terra sulla linea di scrimmage per fermare il tempo. **NON** accreditate al quarterback un tentativo di pass ma accreditatelo al giocatore TEAM.*

Articolo 11.

Al lanciatore non deve essere accreditato un tentativo di pass nel caso di penalità per ineligibile receiver. La penalità è di 5 yds dalla linea di scrimmage originale (previous spot).

Articolo 12.

Quando il lanciatore esegue un forward pass non regolamentare oltre la linea di scrimmage e la penalità viene accettata (5 yds dal punto del fallo e la perdita del down), NON accreditategli un tentativo di pass, bensì un tentativo di rush e le yds guadagnate fino al punto del fallo, oltre ad accreditare una penalità di cinque yds alla squadra (vedi Sezione 3, Articolo 12).

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Adami avanza oltre la scrimmage line ed esegue un pass dalle 38 yds della squadra B. Alla squadra A viene accreditato un "illegal forward pass" e la squadra B accetta la penalità. Accreditate ad Adami una rush di 2 yds. Accreditate alla squadra A una penalità di 5 yds (e la perdita di un down) a partire dal punto in cui è terminata la rush, cioè dalle 38 yds.*

Articolo 13.

Quando il lanciatore esegue un "illegal forward pass" oltre la scrimmage line e la penalità viene declinata, registrate l'azione normalmente (tentativo di pass, completo o intercettato, e le yds guadagnate, nel caso ve ne siano)..

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Adami avanza oltre la scrimmage line ed esegue un pass dalle 38 yds della squadra B, il quale viene intercettato. La squadra B declina la penalità. Accreditate Adami con un tentativo di pass e un'intercetto.*

RA-2. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Adami avanza oltre la scrimmage line ed esegue un pass dalle 38 yds della squadra B. Il passaggio viene ricevuto da Astori, che commette un fumble che viene poi recuperato da Bruni sulle 20 yds della squadra B. La squadra B declina la penalità. Accreditate Adami con un tentativo di pass ed un completo per venti yds. Accreditate alla squadra A un fumble lost.*

Articolo 14.

Quando un lanciatore esegue un "illegal forward pass" da dietro la linea di scrimmage (un secondo lancio in avanti per la squadra A durante lo stesso down), accreditategli un tentativo di pass ed anche un passaggio completo. Accreditate alla squadra A una penalità di cinque yds, applicata dal punto del fallo.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Adami esegue un passaggio che viene respinto o ribattuto da un difensore. Adami recupera la palla al volo e tenta un secondo passaggio dalle 45 yds della squadra B. Accreditate ad Adami un tentativo di passaggio ed un passaggio completato a sé stesso per meno cinque yds. Accreditate alla squadra A una penalità di 5 yds dal punto del fallo. Non accreditate ad alcun giocatore B un pass breakup poiché il passaggio originario è stato completato.*

Articolo 15.

Quando si verifica un'interferenza offensiva (sia in campo che nella end zone della squadra B), NON accreditate al lanciatore un tentativo di pass. Accreditate alla squadra A una penalità di 15 yds (calcolate dal punto in cui era partita l'azione).

Articolo 16.

Quando viene commesso un fallo sul lanciatore dopo che il pass è stato completato, la penalità viene calcolata a partire dal punto in cui è finita l'azione. Se il risultato dell'azione è un touchdown la penalità verrà accreditata nel kickoff successivo. Se il fallo viene commesso su un passaggio incompleto NON accreditate al lanciatore un tentativo di pass. Alla squadra B accreditate una penalità assegnata dalla linea di scrimmage originaria.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle sue 40 yds, secondo e cinque. Viene commesso un fallo su Adami dopo che questo ha completato un pass ad Astolfi sulle 50 yds Accreditate ad Adami un tentativo di pass ed un completato per 10 yds Accreditate ad Astolfi una ricezione per 10 yds Alla squadra B viene accreditata una penalità di 15 yds e la palla viene posta sulle 35 yds della squadra B. Accreditate alla squadra A due primi downs, uno su pass ed uno su penalità.*

Articolo 17.

Placcare o correre verso un ricevitore quando un passaggio è evidentemente non ricevibile è un fallo personale, non un fallo di interferenza difensiva. La penalità è di 15 yds a partire dalla linea di scrimmage originaria ad alla squadra A viene accreditato un first down su penalità.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 20 yds Il ricevitore Astolfi si gira verso la linea di scrimmage sulle 40 yds della squadra A. Adami lancia il pallone oltre le mani di Astolfi, che sono protese sopra la sua testa. La palla è evidentemente non ricevibile, e Bruni placca Allen mentre è fuori campo. Accreditate alla squadra B una penalità di 15 yds dalle 20 della squadra A. Non accreditate ad Adami alcun tentativo di passaggio.*

Articolo 18.

Un ricevitore eleggibile bloccato o spinto fuori campo da un avversario può ricevere regolarmente un pass dopo essere immediatamente ritornato in campo.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 50 yds Il ricevitore Astolfi viene spinto fuori campo da Bruni sulle 45 yds della squadra B e rientra in campo e riceve un pass di Adami sulle 40 della squadra B. Accreditate ad Adami un tentativo di pass e un completato per 10 yds. Accreditate ad Astolfi una ricezione per 10 yds.*

Articolo 19.

Nessun ricevitore eleggibile offensivo che esca dal campo durante un'azione può toccare un passaggio in avanti legale in campo, nelle endzones o mentre è in aria finchè il pallone non sia stato toccato da un avversario o da un arbitro. *Nota: la regola non si applica ad un ricevitore eleggibile offensivo che tenti di rientrare in campo immediatamente dopo essere stato spinto fuori da un avversario. Vedi Articolo 17.* La penalità prevista è la perdita del down sul previous spot. Al lanciatore non deve essere accreditato alcun tentativo di passaggio

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 10 yds della squadra B. Adami lancia su Astolfi per un apparente touchdown. Gli arbitri stabiliscono però che Astolfi sia uscito dal campo e poi rientrato. Accreditato una penalità da zero yds e la perdita del down alla squadra A. L'azione viene annullata. Non accreditate alcun tentativo di passaggio ad Adami.*

Articolo 20.

Un'azione che dà luogo ad un lancio in avanti completato (cioè con il lanciatore dietro o sulla neutral zone, dopo che la palla è stata portata oltre la neutral zone, viene registrata come penalità.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 10 yds della squadra B. Adami corre fino alle 5 yds dove, non essendo in grado di avanzare, si gira e passa la palla all'indietro ad Astolfi sulle 12 yds Astolfi effettua un pass ad Alberti per un touchdown. Accreditate ad Astolfi un tentativo di pass, un completato per 10 yds ed un touchdown su pass. Accreditate ad Alberti una ricezione per 10 yds ed un touchdown su pass. NON accreditate alcuna azione ad Adami. Accreditate alla squadra A un primo down su pass.*

Articolo 21.

Un finto tentativo di field goal o di punt che danno luogo ad un pass dell'holder/punter a un ricevitore eleggibile, viene registrato come azione di pass.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B; Adami si inginocchia, chiaramente per tenere la palla per un place-kick. Appena ricevuta la palla effettua un pass al wing back Astolfi che corre nella end zone. Accreditate ad Adami un tentativo di pass, un completato per 20 yds e un touchdown su pass. Accreditate ad Astolfi una ricezione per 20 yds ed un touchdown su passing. Accreditate alla squadra A un primo down su pass (NOTA: se la palla viene passata lateralmente o all'indietro o data in hand-off per una corsa, accreditate ad Astolfi un tentativo di rush).*

Articolo 22.

Qualsiasi azione, qualunque sia la sua origine, che sfocia in un passaggio in avanti regolamentare verrà registrata come pass e accreditate il tentativo di pass al giocatore che l'ha eseguita .

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle sue 37 yds Astolfi corre fino alle 35 yds dove, chiuso dalla difesa, tenta un laterale. La palla rimbalza per terra e viene raccolta da Adami sulle 34. Adami indietreggia ed effettua un pass ad Alberti che viene messo a terra sulle 31. Accreditate alla squadra A un fumble rec. Accreditate ad Adami un tentativo di pass e un completato per -6 yds Accreditate ad Alberti una ricezione per -6 yd*

SEZIONE 4 - LATERAL PASSING (LANCI LATERALI)

Definizione: Un lancio all'indietro o parallelo alla scrimmage line, è un lancio laterale.

Articolo 1.

Il giocatore che riceve un lateral pass (o all'indietro) oltre la scrimmage line, viene accreditato delle yds guadagnate dal punto in cui ha ricevuto il laterale ma non viene accreditato con un tentativo di ricezione o di ritorno in quell'azione (NO ACTION).

ECCEZIONI: azioni di run-option (vedi Sezione 2, Articolo 5) laterale o hand-off eseguito da un giocatore che non tenta in alcun modo di ritornare un calcio. (Vedi Sezione 8, Articolo 4). (Vedi anche Sezione 2, Articolo 6).

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Adami avanza fino alle 20 ed esegue un laterale ad Astolfi che riceve la palla sulle 22 yds e corre in touchdown. Accreditate ad Adami una rush per 18 yds. Accreditate ad Astolfi nessun tentativo di rush ma 22 yds di rush e un touchdown su rushing.*

RA-2. *La squadra A ha la palla sulle 30 yds della squadra, B; Adami effettua un pass ad Astolfi sulle 20 yds Astolfi esegue un laterale ad Alberti, che prende la palla sulle 21 e avanza fino alle 15. Accreditate ad Adami un tentativo di pass ed un completato per 15 yds Accreditate ad Astolfi una ricezione per 9 yds Accreditate ad Alberti nessuna ricezione ma 6 yds su ricezione.*

RA-3. *La squadra A ha la palla sulle 30 yds della squadra B. Adami completa un forward pass ad Astolfi sulle 35 della squadra B. Astolfi esegue un laterale ad Alberti che prende la palla sulle 36 e viene messo a terra sulle 37. Accreditate ad Adami un tentativo di pass e un completato per -7 yds Accreditate ad Astolfi una ricezione per -6 yds Accreditate ad Alberti nessuna ricezione ma -1 yds su ricezione.*

RA-4. *Adami riceve un kick (o intercetta la palla) sulle 10, avanza fino alle 30 ed esegue un laterale ad Astolfi che prende la palla sulle 28 e ritorna fino alle 50. Accreditate ad Adami un return per 18 yds Accreditate ad Astolfi nessun ritorno ma 22 yds nella categoria di ritorno appropriata (punt, kickoff o intercetto).*

Articolo 2.

Quando un giocatore riceve un lateral pass (o all'indietro) oltre la scrimmage line ed esegue a sua volta un laterale, è responsabile per le yds dal punto in cui ha ricevuto la palla al punto in cui l'altro giocatore riceve la palla ma entrambi i giocatori non sono accreditati con un tentativo. (Vedi Sezione 4, Articolo 1).

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle proprie 30 yds. Adami effettua un forward pass ad Astolfi sulle sue 40 yds Astolfi esegue un laterale ad Alberti sulle 37. Alberti esegue un laterale ad Arceri sulle 33. il quale avanza fino alle proprie 42 yds. Accreditate ad Astolfi una ricezione per 7*

yds Accreditate ad Alberti nessuna ricezione ma -4 yds su ricezione. Accreditate ad Arceri nessuna ricezione ma 9 yds su ricezione.

Articolo 3.

Lateral pass, pitchout e pitch che vanno a vuoto, vengono registrati come fumble e le yds perse (nel caso ve ne siano), vengono accreditate al giocatore che, nell'opinione dello scorer, è stato principalmente responsabile per il fallimento del passaggio. (vedi Sezione 2, Articolo 8).

Articolo 4.

Lateral passes intercettati, vengono registrati come fumble e alla squadra in attacco viene accreditato un fumble lost.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 30 yds della squadra B. Adami avanza, correndo, di 5 yds, esegue un laterale e la palla viene intercettata da Bruni (squadra B) sulle proprie 27 yds che viene poi messo a terra sulle proprie 35. Accreditate ad Adami una rush per 3 yds Accreditate a Bruni un fumble return per 8 yds. Accreditate alla squadra A un fumble lost. (Vedi IB-5).

RA-2. Nella stessa situazione di RA-1, Bruni, per evitare di essere placcato, arretra e viene messo a terra sulle proprie 23 yds Accreditate ad Adami una rush per 3 yds Accreditate alla squadra A un fumble lost. Accreditate a Bruni un fumble return per -4 yds (Vedi IB-5)

Articolo 5.

Un lateral pass in volo non può essere deliberatamente spinto in avanti da un componente la squadra che l'ha effettuato nel tentativo di guadagnare yds.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami riceve lo snap dal centro ed effettua un lateral pass troppo alto ad Astolfi. Astolfi salta e dà una manata alla palla in avanti fino a farla arrivare sulle 10 yds, dove viene recuperata da Arceri. Il gioco viene annullato. La squadra A viene penalizzata di 15 yds dalla linea di scrimmage originaria fino alle 45 yds della squadra B. Non c'è perdita del down..

Articolo 6.

E' lo scorer ufficiale a decidere se un passaggio completato ad un flanker o ad un man-in-motion è un lateral pass oppure è da considerarsi un forward pass. Nel primo caso, l'azione viene registrata sotto rushing. Se il passaggio è incompleto, la decisione degli arbitri rivelerà se si trattava di un lateral o forward pass (gli arbitri riporteranno la palla alla linea di scrimmage originale soltanto se hanno considerato il passaggio incompleto come forward pass).

SEZIONE 5 - TOTAL OFFENSE E ALL-PURPOSE RUNNING

Articolo 1.

Total offense è il risultato combinato delle SOLE azione di rushing e passing, poiché questi sono gli unici modi con i quali la palla può essere avanzata regolarmente, mantenendo il possesso della palla.

Articolo 2.

Total offense è la somma totale del guadagno netto conquistato con le rush e il guadagno netto conquistato con i pass. Le yards di "receiving" e "runback" NON vengono incluse nella somma per il calcolo delle total offense.

Articolo 3.

All purpose running è la somma totale delle yards conquistate con rush, receptions, interception returns, punt returns, kickoff returns e ritorno di tentativo di Field Goals. L'all purpose running NON comprende le yds guadagnate con i pass (perché, già incluse come receptions).

SEZIONE 6 - PUNTS

Articolo 1.

I punt vengono misurati dalla scrimmage line al punto in cui il receiving team ottiene per la prima volta il possesso della palla sul punt (il possesso di palla viene attribuito anche se il giocatore

la tocca involontariamente) o, se la palla non viene toccata dal receiving team, fino al punto in cui la palla viene toccata da un giocatore del kicking team, o viene dichiarata morta o esce dal campo.

Eccezioni: Vedi Sezione 6, Articolo 2 e Sezione 7, Articolo 2.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 50 yds Adami calcia un punt a Bruni, che riceve la palla sulle 15 yds della squadra B e indietreggia fino alle 5 della squadra B, dove viene placcato. Accreditate ad Adami un punt per 35 yds Accreditate a Bruni un return per -10 yds*

RA-2. *Stessa situazione di RA-1 eccetto che Bruni, dopo essere indietreggiato fino alle 5, ritorna la palla fino alle 20 della squadra B. Accreditate ad Adami un punt per 35 yds Accreditate a Bruni un return per 5 yds*

RA-3. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B, Adami calcia un punt a Bruni, che riceve la palla sulle 10 yds della squadra B, e indietreggia nella end zone dove viene messo a terra. Accreditate ad Adami un punt per 30 yds Accreditate al giocatore che ha placcato Bruni un safety (alla squadra A nel caso non sia stato possibile distinguere il giocatore). Accreditate a Bruni un return per meno 10 yds.*

Articolo 2.

Quando un punt viene dichiarato morto sulla o dietro la goal line (si tratta di un 'touchback'), la distanza del punt viene misurata dalla scrimmage line alla goal line.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 50 yds Adami calcia un punt nella end zone della squadra B, dove viene toccato da un giocatore della squadra A. Accreditate ad Adami un punt per 50 yds*

Articolo 3.

Quando deve essere assegnata una penalità alla squadra B su un punt dichiarato morto sulla o dietro la goal line, misurate la distanza del punt dalla scrimmage Line alla goal line.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 50 yds Adami calcia un punt nella end zone della squadra B, per un touchback. Durante l'azione Bruni commette un fallo di segnalazione non regolamentare di fair catch sulle 10 yds della squadra B. Accreditate ad Adami un punt di 50 yds*

RA-2. *La squadra A ha la palla sulle 50 yds Adami calcia un punt nella end zone della squadra B, per un touchback, dopo il quale la squadra B commette un fallo personale a gioco fermo. Accreditate ad Adami un punt per 50 yds Accreditate alla squadra B una penalità per 10 yds (dalla linea delle 20 yd, che è lo spot successivo).*

Articolo 4.

Se c'è da accreditare una penalità alla squadra A per interferenza non regolamentare ai danni della squadra B, ostacolando così l'opportunità di prendere la palla in volo, misurate la distanza del punt fino al punto dell'infrazione o fino al punto in cui la palla è stata dichiarata morta (se la squadra B declina la penalità), scegliendo tra le due alternative la distanza più corta del calcio.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 50 yds Adami calcia un punt e Astolfi disturba l'opportunità di Bruni di prendere la palla sulle 10 yds della squadra B e la palla rimbalza fino alle 27 yds della squadra B. La squadra B declina la penalità. Accreditate ad Adami un punt per 23 yds*

RA-2. *La squadra A ha la palla sulle 50 yds Adami calcia un punt e Astolfi disturba l'opportunità di Bruni di prendere la palla sulle 20 yds della squadra B e la palla rotola fino alle 30 yds della squadra B. La squadra B accetta la penalità di 15 yds (il successivo spot è sulle 35 yds). Accreditate ad Adami un punt di 30 Yds*

RA-3. *La squadra A ha la palla sulle 50 yds Adami calcia un punt e Astolfi disturba l'opportunità di Bruni di prendere la palla sulle 20 yds della squadra B e la palla rotola fino alle 5 yds della squadra B. La squadra B accetta la penalità di 15 yds (il successivo spot è sulle 35 yds). Accreditate ad Adami un punt di 30 Yds*

Articolo 5.

Se una penalità deve essere assegnata alla squadra B per un fallo personale contro il kicker o l'holder (roughing the kicker) mentre il pallone calciato è in aria, essa sarà di 15 yds dal previous spot più primo down automatico.

RA-1. *Palla alla squadra A sulle 50 yd, quarto down e 14. Adami calcia fino alle 5 yds della squadra B, ma Bruni commette un fallo personale sul kicker sulle 20 yds della squadra B mentre la palla calciata è in aria. La squadra A accetta la penalità. Accreditate alla squadra B 15 yds di penalità fino alle 35 della squadra B e attribuite alla squadra A un primo down su penalità. Non accreditate il punt.*

Articolo 6.

Se in un'azione di punt la palla non supera la scrimmage line, può essere portata avanti da entrambe le squadre (sempre che il punt non sia stato bloccato). La perdita in seguito al punt viene calcolata in yds negative su punting accreditate al punter. Se un giocatore del kicking team recupera la palla e la porta avanti, accreditategli una rush e yds dal punto in cui ha recuperato la palla. Se un giocatore del receiving team porta avanti la palla, accreditategli un punt return e yds dal punto in cui ha recuperato la palla.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle proprie 30 yds Adami sbuccia la palla. Lui stesso (o un compagno) recupera la palla sulle 20 yds e avanza fino alle 35 yds Accreditate ad Adami un punt per -10 yds Accreditate al giocatore che ha avanzato la palla una rush per 15 yds*

RA-2. *Nella stessa situazione di RA-1, Bruni recupera la palla sulle 20 yds della squadra A e avanza fino alle 10 yd; accreditate ad Adami un punt per -10 yds Accreditate a Bruni un punt return per 10 yds*

Articolo 7.

Una perdita di yds in seguito ad un punt (sempre che non si tratti di un punt bloccato), dovuta ad uno snap effettuato impropriamente che impedisce al punter di eseguire regolarmente il proprio punt, viene registrata come una perdita della squadra ("Team").

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle proprie 30 yds In una situazione di punt, lo snap del centro è troppo alto, e supera Adami. Adami recupera la palla e, sotto pressione, effettua il punt. La palla esce dalle linee laterali sulle 20 della squadra A. Non accreditate il punt ad Adami. Accreditate alla squadra A un punt assegnato al giocatore "Team" di -10 yds.*

RA-2. *Nella stessa situazione di RA-1, Adami recupera la palla e viene placcato sulle 10 della squadra A. Accreditate alla squadra A una corsa assegnata al giocatore "Team" di -10 yds.*

RA-3. *Nella stessa situazione di RA-1, il punt di Adami arriva sino alle 40 yds della squadra A. Accreditate alla squadra A un punt assegnato al giocatore "Team" di 10 yds.*

Articolo 8.

Quando un giocatore commette un fumble dopo aver ricevuto correttamente la palla dal centro e ciò gli impedisce di calciare il punt, causando una perdita di yds nell'azione, accreditate al punter una rush e le yds negative. Se c'è un guadagno nell'azione, misurato dalla scrimmage line, accreditate al giocatore che ha guadagnato le yds una rush. In entrambi i casi, accreditate alla squadra A un fumble.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle sue 40 yds Adami, il punter, commette un fumble. Egli stesso, un compagno o un avversario, recupera la palla sulle 28 yds Accreditate ad Adami una rush per -12 yds Accreditate alla squadra A un fumble rec o lost, a seconda di chi ha recuperato la palla.*

RA-2. *Nella stessa situazione di RA-1, Astolfi recupera la palla sulle 28 yds e avanza fino alle 35. Accreditate ad Adami una rush per -5 yds Accreditate alla squadra A un fumble rec.*

RA-3. *Nella stessa situazione di RA-1, Astolfi recupera la palla sulle 28 e avanza fino alle 45 yds della squadra A. Accreditate ad Astolfi una rush per 5 yds Accreditate alla squadra un fumble rec.*

RA-4. *La squadra A ha la palla sulle proprie 5 yds. Adami, il punter, commette fumble e cade sulla palla nella end zone per un safety (o intenzionalmente mette la palla a terra per un safety). Accreditate ad Adami una rush per -5 yds Accreditate alla squadra A un fumble rec.*

RA-5. *La squadra A ha la palla sulle proprie 15 yds Adami, il punter, indietreggia fino alla end zone per un safety intenzionale. Accreditate ad Adami una rush per -15 yd;*

RA-6. *La squadra A ha la palla sulle proprie 5 yds Adami, il punter, commette un fumble dopo aver ricevuto la palla, la quale rimbalza oltre la end zone per un safety. Accreditate ad Adami una rush per -5 yds Accreditate alla squadra A un fumble rec.*

SEZIONE 7 - PUNT BLOCCATI

Definizione : per un punt bloccato s'intende un qualunque Punt in cui la palla venga toccata, deviata o deflettata da un giocatore di entrambe le squadre.

Articolo 1.

Un punt bloccato viene sempre accreditato al giocatore "Team" (eccetto quando, dopo uno snap regolarmente effettuato venga commesso un fumble) e non al giocatore autore del calcio. Inoltre accreditate sempre un punt per zero yds così da assicurarvi che il punt bloccato venga incluso sotto i totali di squadra alla voce "Times Kicked"(calci effettuati). Se la palla va verso la goal line del punter e viene recuperata da un giocatore della squadra avversaria, le yds vengono calcolate come punt return a carico del giocatore che ha bloccato il punt. Se la palla va verso la goal line del punter e viene recuperata da un giocatore della squadra che ha calciato, le yds vengono calcolate come punt return a carico del giocatore che ha bloccato il punt, e quando non è quarto down, al receiving team viene accreditato un fumble lost. Ricordatevi che lo yardaggio di un punt bloccato, **non può mai essere un numero negativo**, ma calcolato come zero yds, e la differenza deve essere assegnata come yds di ritorno di punt per la squadra che ha bloccato il calcio.

Chiarimento: accreditate un punt bloccato anche se il blocco è involontario (ad esempio una traiettoria molto bassa che colpisce un giocatore del receiving team che non ha fatto alcun tentativo di bloccarlo).

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 50 Yds Il punt di Adami viene bloccato da Bruni e recuperato dalla squadra A sulle proprie 40 yds Accreditate alla squadra A (non ad Adami) un punt bloccato di zero yds. Accreditate a Bruni un punt return di 10 yds Accreditate alla squadra B un fumble lost, se non era quarto down.*

RA-2. *Nella stessa situazione di RA-1, la palla viene recuperata da Bruni. Accreditate alla squadra A un punt bloccato di zero yds. Accreditate a Bruni un punt return di 10 yds*

RA-3. *La squadra A ha la palla sulle proprie 30 Yds Il punt di Adami viene bloccato da Bruni. Bianchi recupera la palla sulle 20 yd, della squadra A e corre in Touchdown. Accreditate alla squadra A un punt bloccato di zero yds. Accreditate a Bruni un punt return di 10 yds Accreditate a Bianchi un NO punt return per 20 yds alla voce "punt return" ed un Touchdown. La squadra B avrà un punt return per un totale di 30 yds e un Touchdown.*

RA-4. *Nella stessa situazione di RA-3, il punt di Adami viene bloccato da Bruni che recupera la palla sulle 20 yds e corre in Touchdown. Accreditate alla squadra A un punt bloccato di zero yds. Accreditate a Bruni ed alla squadra B un punt return per 30 yds e un Touchdown.*

Articolo 2.

Quando un punt della squadra A viene bloccato prima della scrimmage line, la squadra A mantiene i privilegi che aveva prima che il punt fosse bloccato, e cioè, può calciare la palla, lanciairla o avanzarla correndo. (1) Se lanciata, misurate le yds percorse a partire dalla scrimmage line; (2) Se avanzata correndo, misurate le yds dal punto in cui il giocatore della squadra A se ne è impossessato; (3) Se calciata con un Punt misurate le yds dal punto in cui il giocatore esegue il punt.

ECCEZIONI : Se avanzata o calcolata nella end zone, misurate le yard a partire dalla goal line.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle proprie 30 yd, quarto down e 10. Il punt di Adami viene bloccato da Bruni e recuperato da Adami sulle 20 yds della squadra A. Adami calcia ancora fino alle 40 della squadra B. Accreditate alla squadra A (non ad Adami) un punt bloccato per zero yds. Accreditate a Bruni un punt return per 10 yds e alla squadra B un fumble lost nonostante sia quarto down, per giustificare il cambio di possesso. Sul secondo punt accreditate ad Adami un punt per 40 yds*

RA-2. *Nella stessa situazione di RA-1, Adami recupera la palla sulle 20 e corre fino alle 40 yds della squadra A per un primo down. Accreditate alla squadra A (non ad Adami) un punt bloccato per zero yds. Accreditate a Bruni un punt return per 10 yds e alla squadra B un fumble lost. Accreditate ad Adami una rush per 20 yds ed alla squadra A un primo down su rushing.*

RA-3. *Nella stessa situazione di RA-1, Adami recupera la palla sulle 20 yds ed effettua un incomplete pass. Accreditate alla squadra A (non ad Adami) un punt bloccato per zero yds. Accreditate a Bruni un punt return per 10 yds ed alla squadra B un fumble lost. Accreditate ad Adami un tentativo di passaggio.*

RA-4. *Nella stessa situazione di RA-1, Adami, dopo aver recuperato la palla sulle 20 yd, completa un pass ad Astolfi sulle 40 yds della squadra A per un primo down. Accreditate alla squadra A (non ad Adami) un punt bloccato per zero yds. Accreditate a Bruni un punt return per 10 yds ed alla squadra B fumble lost. Accreditate ad Adami con un pass per 10 yds e ad Astolfi una ricezione per 10 yds Accreditate alla squadra A un primo down su passing.*

Articolo 3.

Quando un punt viene bloccato e poi recuperato dalla squadra che ha calciato (Squadra A) oltre la scrimmage line, accreditate alla squadra A un punt e le yds misurate dalla linea di scrimmage. Non accreditate al giocatore che ha bloccato il punt o alla squadra B un punt return.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle proprie 30 yd, quarto down e tre. Il punt di Adami viene bloccato da Bruni e recuperato da Astolfi sulle 35 yds della squadra A. Accreditate alla squadra A (non ad Adami) un punt bloccato per 5 yds Non accreditate a Bruni o alla squadra B un punt return.*

Articolo 4.

Un punt che viene bloccato perché la palla è andata a colpire un compagno di squadra del punter prima della scrimmage line e viene accreditato al giocatore "Team". La palla può essere avanzata dalla difesa in qualsiasi posizione di campo..

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle proprie 20 yds Adami calcia un punt ma Astolfi indietreggia (o viene spinto indietro) così da bloccare la palla che viene recuperata sulle 5 yds dalla squadra B. Accreditate alla squadra A (non ad Adami) un punt bloccato per -15 yds*

Articolo 5.

Punt bloccati parzialmente che però superano la scrimmage line vengono registrati come punt bloccati per il giocatore "Team" se, nell'opinione dello scorer, la distanza del punt è stata materialmente intaccata.

NOTA: Non esiste uno yardaggio minimo o massimo per giudicare se un punt è bloccato o no. Lo scorer può tenere in considerazione la traiettoria della palla e di come l'esito dell'azione sia stato o meno influenzato dal tocco della palla da parte del difensore.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle proprie 30 yds, quarto down e tre. Il punt di Adami viene toccato da Bruni, ma la palla prosegue significativamente la sua traiettoria per aria, poi rotola verso la goal line della squadra B e viene definitivamente fermata sulle 45 yds della squadra B. Lo scorer determina che il tocco di Bruni non ha significativamente inciso sulla distanza percorsa dalla palla e/o sul globale svolgimento dell'azione, per cui accredita ad Adami un punt da 25 yds e nessun punt bloccato viene assegnato alla squadra A o a Bruni.*

RA-2 *La squadra A ha la palla sulle proprie 30 yds, quarto down e tre. Il punt di Adami viene toccato da Bruni, e la palla atterra appena passata la linea di scrimmage, continuando poi a rotolare verso la end zone della squadra B per poi essere fermata sulle 45 yds della squadra B. Lo scorer determina che il tocco di Bruni ha significativamente inciso sulla distanza del punt e/o sul globale svolgimento dell'azione, ed assegna al giocatore Team della squadra A (e non ad Adami) un punt bloccato. Accreditate a Bruni un blocco di punt, ma nessun ritorno né a Bruni né alla squadra B.*

SEZIONE 8 - KICK RETURNS

Articolo 1.

Solo il numero di punt o kickoff che la squadra che riceve ha la possibilità fisica e la volontà di ritornare sono da includere alle voci punt e kickoff return.

Eccezione: calci bloccati in cui la palla si dirige verso la linea di goal del kicker (vedi Sezione 7, Articolo 1).

RA-1. *La squadra A calcia il kickoff essendo in fuori gioco. La squadra A viene penalizzata di 5 yds e calcia nuovamente dalle sue 30 yds Accreditate la squadra A con una penalità di 5 yds per offside (OS).*

RA-2. *La squadra A calcia il kickoff essendo in fuori gioco. Bruni riceve la palla sulle 10 yds della squadra B e la ritorna fino alle 30 yds della squadra B. La squadra B sceglie di accettare la penalità calcolata dal punto di fine corsa. Accreditate a Bruni un ritorno di kickoff di 20 yds. Accreditate alla squadra A una penalità di 5 yds per offside (OS).*

RA-3. *La squadra A calcia il kickoff essendo in fuori gioco. Bruni riceve la palla sulle 10 yds della squadra B e la ritorna fino alle 30 yds della squadra B. La squadra B sceglie di accettare la penalità calcolata dal punto precedente. La squadra A calcia nuovamente dalle sue 30 yds Accreditate alla squadra A una penalità di 5 yds per offside (OS). Non accreditate alcun ritorno a Bruni.*

RA-4. *La squadra A calcia il kickoff dalle proprie 30 yds. La palla viaggia tra le 40 yds della squadra A e la linea della una yard della squadra B ed esce dalle linee laterali prima di toccare*

qualsiasi giocatore della squadra B. La squadra B ha la scelta fra una penalità di cinque yard per far ricalciare la squadra A dalle 25 yds, prendere la palla nel punto dove è uscita oppure prendere la palla sulle proprie 35 yds, o accettare una penalità di cinque yds dal punto in cui è uscita la palla. Se la squadra B sceglie di ripartire dalle 35 yds non deve essere assegnata alcuna penalità. In ogni caso non bisogna assegnare alcun ritorno di kickoff.

RA-5. Dopo un kickoff, un giocatore della squadra B cade sulla palla senza tentare di ritornarla. Non accreditate il giocatore con un kickoff return. Tuttavia, se commette fumble o se tenta chiaramente di ritornare la palla, accreditategli il tentativo di ritorno e le yds guadagnate o perse.

RA-6. Nel caso di un kickoff recuperato dai kicking team oltre la restraining line del receiving team non si accredita nessun ritorno. Non si assegna nemmeno alcun fumble, a meno che la palla sia stata toccata da un giocatore del receiving team.

RA-7. Non accreditate un giocatore con un kickoff return quando egli riceve la palla nella end zone e la pone a terra. Se commette fumble e lo recupera egli stesso nella propria end zone, non accreditategli alcun fumble.

Articolo 2.

I ritorni vengono calcolati a partire dal punto in cui il giocatore del receiving team entra in possesso della palla (usando il piede più arretrato come punto di riferimento) fino al punto dove essa viene dichiarata morta o viene persa per un fumble. **Nota:** un "muff" è un tentativo fallito di ricevere o recuperare la palla toccando la palla stessa.

ECCEZIONI : Nei kickoff che superano la goal line, il ritorno viene misurato dalla suddetta linea in avanti.

RA-1. Adami commette un muff su un kickoff sulle proprie 10 yds, e la palla rotola sino alle 28 yds, dove viene recuperata da Bruni. Accreditate ad Adami un ritorno di kickoff di 18 yds ed alla squadra A un fumble lost.

Articolo 3.

Un giocatore che effettua un Fair Catch non viene accreditato con un ritorno, a meno che non perda il possesso della palla, nel qual caso gli viene accreditato un tentativo di return, mentre alla squadra viene accreditato un fumble. A discrezione dello scorer, ad un giocatore non verrà accreditato un punt return se, pur non segnalando un fair catch, non fa alcun tentativo di avanzare la palla oppure viene placcato dalla squadra che ha calciato senza che gli venga concessa la safety-zone per ricevere il calcio.

RA-1. Adami segnala un Fair Catch sulle sue 30 yd, commette un fumble e la palla rotola fino alle sue 20 dove viene recuperata da Bruni. Accreditate ad Adami un return per -10 yds Accreditate alla squadra A un fumble lost.

RA-2. Adami segnala un Fair Catch sulle sue 30 yd, tocca la palla (muff) che gli sfugge e infine la recupera sulle sue 28 yds Accreditate ad Adami un return per -2 yds

RA-3. La squadra A ha la palla sulle proprie 30 yds Adami calcia un punt. Bruni segnala un fair catch sulle 32 yds della squadra B e poi Bianchi, un suo compagno, blocca Astolfi sopra la cintola sulle 35 yds della squadra B. Bruni riceve il punt sulle sue 32 e avanza fino alle 34. Accreditate ad Adami un punt per 38 yds NON accreditate a Bruni un punt return. Accreditate una penalità di 15 yds a carico della squadra B (da applicare a partire dalle 35 yds della squadra B).

RA-4. La squadra A ha la palla sulle proprie 30 yds Adami calcia un punt. Bruni non segnala un fair catch perché ha delle difficoltà a ricevere la palla. Infine riceve il calcio vicino alla sideline ed esce dalle linee laterali sulle sue 25 yds. Non accreditate a Bruni un punt return se, a vostro avviso, non ha fatto alcun tentativo di avanzare la palla.

RA-5. La squadra A ha la palla sulle proprie 30 yds Adami calcia un punt. Bruni non segnala un fair catch ma viene placcato da Astolfi, che non gli concede le due yds regolamentari per ricevere il calcio. Non accreditate a Bruni un punt return ma registrate la penalità a carico della squadra A a partire dal punto del fallo.

RA-6. Adami calcia un punt. Bruni non segnala un fair catch, ma Astolfi blocca Bianchi mandandolo contro Bruni stesso, facendogli commettere un muff (Bruni non è mai avuto il possesso di palla). La palla viene recuperata da Bruni senza guadagno di terreno. Gli arbitri non segnalano penalità per non aver concesso a Bruni l'opportunità di ricevere il calcio. Siccome non c'è penalità, non si tratta più di un ritorno, ma l'azione viene registrata come fumble commesso e recuperato dal return team.

Articolo 4.

Nel caso di scambio di palla tra più giocatori durante un kick return, quando non vi sia alcun tentativo da parte del primo giocatore (o del secondo, se sono coinvolti più di due giocatori) di ritornare il calcio, anche se ci può essere un avanzamento per effettuare un hand-off o lateral, accreditate l'ultimo portatore di palla con il ritorno e le yds corse. Calcolate le yds di ritorno dal punto più vicino alla goal line della squadra che riceve dove lui o un altro compagno sono entrati in possesso della palla.

RA-1. *Adami riceve il calcio sulla goal line, avanza fino alle 5 yds ed esegue un hand-off ad Astolfi. Astolfi esegue un lateral ad Astori sulle 3 yd, il quale ritorna la palla fino alle 25. Non accreditate ad Adami o ad Astolfi un return o delle yds di ritorno. Accreditate ad Astori un return di 22 yds*

RA-2. *Adami riceve il calcio sulle 15 yd, non fa alcun tentativo di avanzare ma esegue un lateral per Astolfi sulle 10, il quale ritorna la palla fino alle 25 yds Non accreditate ad Adami un return. Accreditate ad Astolfi un ritorno di 15 yd*

RA-3. *Adami riceve il calcio sulle 15 yd, corre lateralmente ed esegue un hand-off per Astolfi sulle 13, il quale ritorna la palla fino alle 25 yds Non accreditate ad Adami un return. Accreditate ad Astolfi un ritorno di 12 yds*

Articolo 5.

Quando durante un return un giocatore esegue un lateral che dà luogo ad una perdita di yds nell'azione (calcolate dal punto del primo possesso di palla), accreditate il primo returner con il return e le yds perse.

RA-1. *Adami riceve il kickoff sulle 10 yd, avanza fino alle 12, esegue un lateral per Astolfi sulle 7, il quale viene placcato sulle 8 yds Accreditate ad Adami un return per -2 yds Non accreditate nulla ad Astolfi.*

Articolo 6.

Quando, in seguito ad un lateral, anche il secondo giocatore contribuisce ad aumentare la perdita di yds nel ritorno, accreditategli un NO return e le yds perse nell'azione.

RA-1. *Adami riceve il kickoff sulle 10 yd, avanza fino alle 12 yds e esegue un lateral per Astolfi sulle 7. Astolfi indietreggia e viene placcato sulle 4 yds Accreditate ad Adami un return per -3 yds Accreditate ad Astolfi un NO return per -3 yds*

Articolo 7.

Quando un giocatore della squadra che riceve un punt tocca (muff) la palla senza prenderla, nel tentativo di entrarne in possesso, accreditategli un return e yds guadagnate o perse dal punto dove la palla è stata toccata per la prima volta e accreditate alla sua squadra un fumble. Calcolate la distanza del punt fino a quel punto, e non fino al punto dove la palla viene definitivamente conquistata da una qualunque delle due squadre.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle proprie 30 yds Bruni calcola male il punt di Adami e sulle 30 yds della squadra B la palla gli sfiora le dita e rotola fino alle 20 yds dove viene recuperata da Astolfi. Accreditate a Bruni un punt return per -10 yds. Accreditate alla squadra B un fumble lost. Accreditate ad Adami un punt per 40 yds.*

RA-2. *La squadra A ha la palla sulle 45 yds della squadra B. Bruni cerca di ricevere il punt di Adami sulle sue 10 yd, ma la palla gli rimbalza sulle mani e viene recuperata da Astolfi dentro la end zone per un Touchdown. Accreditate ad Adami un punt per 35 yds Accreditate a Bruni un punt return per -10 yds Accreditate ad Astolfi un Touchdown su recupero di fumble (non accreditategli un punt return). Accreditate alla squadra B un fumble lost*

Articolo 8.

Quando la palla tocca un giocatore della squadra che riceve che non sta tentando di entrarne in possesso, accreditate il ritorno di punt e le yds guadagnate o perse a partire dal punto in cui la palla è stata toccata la prima volta, al giocatore "Team". Accreditate un fumble alla squadra che riceve il calcio.

RA-1. *Palla alla squadra A sulle proprie 40. Il punt di Adami rimbalza sulle 25 della squadra B, dove colpisce la gamba di Bruni, il quale sta cercando di evitare di toccare la palla. La palla rotola quindi sino alle 20 yds, dove viene recuperata da Allen. Accreditate ad Adami un punt di 35 yds. Accreditate al giocatore "Team" della squadra B un ritorno di punt per -5 yds ed alla squadra B un fumble lost.*

RA-2. Nella stessa situazione di RA-1, Bianchi recupera la palla sulle 20 yds e la riporta sino alle 24. Accreditate ad Adami un punt per 35 yds. Accreditate al giocatore "Team" della squadra B un punt return di -5 yds ed un fumble. Accreditate a Bianchi un NO punt return per 4 yds.

Articolo 9.

Quando un onside kickoff (compresi gli "squib" kick ed i "pooch" kick) che ha percorso almeno 10 yds colpisce un giocatore della squadra che riceve (che stia o meno tentando di entrarne in possesso), se la squadra che calcia recupera il pallone accreditate al giocatore "Team" un ritorno e le yds guadagnate o perse (se ce ne sono) calcolate dal punto in cui la palla ha toccato il giocatore per la prima volta. Accreditate alla squadra in ricezione anche un fumble lost. Quando un onside kickoff che ha percorso almeno 10 yds colpisce un giocatore della squadra che calcia prima di toccare un qualsiasi giocatore della squadra che riceve e viene recuperato dalla squadra che calcia, si tratta solamente di un punto di possesso. Non accreditate alcun fumble, recupero di fumble, ritorno di calcio o yds su ritorno di calcio a nessuna delle due squadre. La palla viene dichiarata morta non appena viene recuperata o ricevuta dalla squadra che calcia. Non accreditate ad alcun giocatore, nemmeno al giocatore Team, un ritorno di kickoff.

RA-1. La squadra A tenta un onside kickoff. Mentre è in aria, la palla colpisce le mani protese di Bruni sulle 50, rimbalza su due giocatori della squadra A, e dopo una mischia viene infine recuperata da Bruni sulle 50. Assegnate al giocatore Team della squadra B un ritorno di kickoff da zero yds ed un fumble non perso.

Articolo 10.

Quando un giocatore riceve un kickoff e commette un muff o comunque tocca la palla che rotola in end zone, egli conserva l'opzione di inginocchiarsi per un touchback o di ritornare il kickoff.

RA-1. Adami commette un muff sul kickoff sulle due yds della squadra A e la palla rotola nella end zone. Adami ne entra in possesso all'interno della end zone e si inginocchia per un touchback. In questo caso non gli viene accreditato alcun ritorno né fumble.

RA-2. Nella stessa situazione di RA-1, Adami tenta di ritornare il kickoff oltrepassando la goal line, e viene placcato sulle quattro yds. Accreditate ad Adami un ritorno di kickoff per quattro yds.

RA-3. Nella stessa situazione di RA-2, Adami tenta di ritornare il kickoff oltrepassando la goal line. Poi però cambia idea e tenta di restare in end zone. Accreditate ad Adami un ritorno di zero yds ed assegnate un safety alla squadra B.

RA-4. Adami commette un muff su un kickoff sulle proprie 3 yds, recupera la palla sulla una yard con il piede arretrato sulla goal line e ritorna il calcio per un touchdown. Accreditate ad Adami un ritorno di kickoff per 97 yds ed un touchdown, misurando il ritorno dal punto in cui è entrato per la prima volta in contatto con la palla.

Articolo 11.

Quando avviene un fallo dietro il punto in cui è cominciato il kick return, non accreditate al returner un return o yds di return a meno che il ritornatore non sia arretrato fino al punto in cui è stato commesso il fallo.

RA-1. Bruni riceve un Kick sulle 40 yds della squadra B ed avanza fino alle 50 yd, ma viene commesso un fallo di Clipping dal receiving team sulle proprie 35 yds. Non accreditate a Bruni un return né yds di ritorno. Accreditate alla squadra B una penalità di 20 yds.

RA-2. Bruni riceve un Kick sulle 40 yds della squadra B e, nel tentativo di evitare dei placcaggi, arretra fino alle 35 yds della squadra B però poi avanza fino alle 50 yds. Durante l'arretramento, però, viene chiamato un holding contro il return team e la penalità viene assegnata a partire dalle 37 della squadra B. Accreditate a Bruni un ritorno di punt per meno tre yds ed alla squadra B una penalità da dieci yds.

Articolo 12.

Un kickoff che non viene toccato dal receiving team prima che tocchi terra sulla goal line o oltre la stessa viene dichiarato morto quando la palla tocca il terreno in end zone se non ha toccato alcun giocatore della squadra in ricezione. Il risultato dell'azione è un touchback. Tuttavia, se la palla tocca un giocatore del receiving team non si tratta di un touch back fino a che la palla non viene messa a terra nella end zone dal receiving team.

RA-1. La squadra A effettua un kickoff con una traiettoria del pallone molto bassa. La palla rimbalza sulle 10 yds e va in end zone. Non tocca alcun giocatore della squadra B prima di rimbalzare in end zone dove si ferma. Nessun giocatore della squadra B tenta di recuperare o ritor-

nare la palla, che viene recuperata da un giocatore della squadra A. L'azione risulta in un touchback e la squadra B riprende il gioco dalla linea delle 20 yds.

SEZIONE 9 - FREE KICKS (CALCI LIBERI)

I free kicks vengono registrati come kickoff, qualunque sia il modo in cui vengano calciati (come punt o come palla piazzata e tenuta da un holder). Al ricevitore viene accreditato in tutti i casi un kickoff return.

SEZIONE 10 - FIELD GOALS

Articolo 1.

I field goal vengono calcolati dal punto in cui la palla viene calciata fino alla porta (fino alla goal line più le 10 yds di end zone, poiché i pali della porta sono posizionati sulla end line). Il punto da cui viene calciata la palla viene determinato con lo stesso principio utilizzato per determinare la scrimmage line. (vedi IB-2)

ESEMPIO: Se una parte della palla al momento del calcio si trova su una yard line, calcolate la distanza da quella yard line. Se la palla si trova a metà strada tra le due yard line, calcolate la distanza dalla yard line più vicina alla goal line.

Articolo 2.

La distanza di tutti i tentativi di field goal trasformati viene registrata alla voce "Scoring Summary", mentre tutti i tentativi non trasformati vanno segnati nella voce "Missed Field Goal Attempt".

Articolo 3.

Al kicker non viene accreditato alcun tentativo di calcio nel caso in cui non lo effettui materialmente (ad esempio in caso di passaggio errato del centro o se l'holder non trattiene la palla o la maneggia in modo tale da impedire ogni ragionevole possibilità di calcio). Questo tentativo infruttuoso deve essere accreditato al giocatore "Team" invece che al kicker. Tuttavia, se viene commesso un fumble ma la palla viene comunque calciata, il tentativo viene accreditato al kicker indipendentemente dall'esito del calcio stesso.

Articolo 4.

Accreditate al kicker un tentativo di calcio anche nel caso in cui venga bloccato. **ECCEZIONE:** Se, a giudizio dello scorer, un errore nello snap da parte del centro oppure un errato piazzamento della palla da parte dell'holder sono la causa diretta del calcio bloccato, al kicker non dovrà essere accreditato alcun tentativo. In questo caso il tentativo infruttuoso andrà accreditato al giocatore "Team".

Articolo 5.

Ogni volta che una palla calciata viene toccata dalla difesa ed il calcio non va a buon fine, accreditate al giocatore che ha toccato la palla un field goal bloccato (anche se la palla supera la linea di scrimmage).

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra . Sul tentativo di Field Goal di Adami, Bruni alza le mani e tocca il pallone, ma la palla supera comunque la linea di scrimmage mancando però i pali sulla destra. Accreditate ad Adami un field goal sbagliato ed a Bruni un field goal bloccato.*

Articolo 6.

Quando il centro effettua un passaggio errato oppure l'holder non trattiene la palla o la maneggia in modo tale da impedire ogni ragionevole possibilità di calciarla e si verifica una perdita di yds nell'azione, accreditate al giocatore "Team" una corsa e le relative yds negative. Se la palla viene avanzata oltre la linea di scrimmage, accreditate la corsa e le yds guadagnate al portatore di palla.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Durante un tentativo di Field Goal di Adami, l'holder commette fumble, ed Adami recupera la palla sulle 30 yds. Non accreditate ad Adami un tentativo di Field Goal. Accreditate alla squadra A una corsa per -10 yds ed un fumble recuperato.*

RA-2. *Nella stessa situazione di RA-1, Adami recupera la palla sulle 30 ed avanza fino alle 25. Non accreditate ad Adami un tentativo di Field Goal né una corsa. Accreditate alla squadra A una corsa per -5 yds ed un fumble recuperato.*

RA-3. *Nella stessa situazione di RA-1, Adami recupera la palla sulle 30 ed avanza fino alle 15. Accreditate ad Adami una corsa per 5 yds. Accreditate alla squadra A un fumble recuperato.*

Articolo 7.

A causa dell'effetto che avrebbe sulla media netta di punt di una squadra, il return da parte di un avversario di un tentativo di field goal bloccato o corto, NON viene registrato come un punt return. Il giocatore che effettua il ritorno e le yds guadagnate vengono registrate come "Miscellaneous yardage". Allo stesso modo, se un tentativo di field goal al primo, secondo o terzo down viene bloccato e la palla viene recuperata dalla squadra che ha calciato, le yds guadagnate o perse vengono registrate come "Miscellaneous yardage". Nel caso il giocatore ritorni la palla per un Touchdown, questi va segnato alla voce "Touchdown particolari" senza indicazioni.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami tenta un field goal dalle 27, ma il calcio viene bloccato da Bruni. Bianchi recupera la palla sulle 30 yds ed avanza fino alle 45 della squadra B. Accreditate a Bruni 10 yds ed a Bianchi 15 yds, entrambe come "Miscellaneous Yardage".*

RA-2. *La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Al terzo down, la squadra A tenta un Field Goal che viene però bloccato dalla squadra B e recuperato dalla squadra A sulle 25 yds della squadra B. La perdita di cinque yds rispetto alla linea di scrimmage precedente viene registrata nella sezione "miscellaneous yardage".*

Articolo 8.

Quando un tentativo di field goal viene bloccato prima della scrimmage line, la squadra A mantiene il privilegio che aveva prima che fosse bloccato, cioè può calciare la palla, lancia-la o avanzarla correndo, come nel caso di punt bloccato. (vedi sezione 7 articolo 2 e RA-1/4).

RA-1. *La Squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami tenta un field goal dalle 27, ed il calcio viene bloccato da Bruni. L'holder Astolfi recupera il pallone e tenta un passaggio, che risulta incompleto. Accreditate ad Adami un tentativo di field goal ed a Bruni un Field Goal bloccato. Accreditate ad Astolfi un passaggio tentato.*

SEZIONE 11 - EXTRA POINTS (PAT)

Nel 1988, il comitato regolamenti della NCAA ha adottato una regola che permette alla difesa l'opportunità di segnare due punti su un tentativo di trasformazione. I due punti vengono assegnati alla squadra in difesa che ritorna un'intercetto [o un fumble avversario (vedi IB-5)] per un touchdown o che ritorna un calcio bloccato per un touchdown.

Il comitato regolamenti ha consigliato al servizio statistiche di registrare gli extra points difensivi tentati e realizzati (oltre a quelli offensivi) allo scopo di registrarne le tendenze. In accordo a ciò, i moduli riepilogativi (summaries) sono stati modificati in maniera da includere due categorie separate per gli "Offensive extra points" ed i "Defensive extra points". E' inoltre leggermente variata la procedura di registrazione degli extra points offensivi.

EXTRA POINTS OFFENSIVI

Articolo 1.

Al kicker non viene accreditato alcun tentativo di trasformazione su calcio nel caso in cui non lo effettui materialmente (ad esempio in caso di passaggio errato del centro o se l'holder non trattiene la palla o la maneggia in modo tale da impedire ogni ragionevole possibilità di calcio). Questo tentativo infruttuoso deve essere accreditato al giocatore "Team" invece che al kicker. Tuttavia, se viene commesso un fumble ma la palla viene comunque calciata, il tentativo viene accreditato al kicker indipendentemente dall'esito del calcio stesso.

Articolo 2.

Accreditate al kicker un tentativo di kick anche se il calcio viene bloccato. **ECCEZIONE:** Se, a giudizio dello scorer, un errore di snap da parte del centro o l'errato piazzamento della palla da parte dell'holder sono la causa diretta del blocco del calcio, al kicker non dovrebbe venire accreditato alcun tentativo di trasformazione su calcio). Questo tentativo infruttuoso deve essere accreditato al giocatore "Team" invece che al kicker.

Articolo 3.

Ad un giocatore non viene accreditato alcun tentativo di trasformazione quando, dopo un errore di snap da parte del centro o di piazzamento della palla da parte dell'holder, tenta una trasformazione da due punti non andata a segno. In questo caso accreditate un tentativo su kick al giocatore "Team".

RA-1. *Su un tentativo di trasformazione su calcio, lo snap del centro rimbalza oltre Adami, il quale recupera il pallone e lancia un incompleto. Accreditate al giocatore "Team" un tentativo su calcio.*

RA-2. *Su un tentativo di trasformazione su calcio, il calcio viene bloccato ed Adami, l'holder, recupera la palla e lancia un incompleto nel tentativo di effettuare una trasformazione da due punti. Accreditate ad Astolfi, il kicker, un tentativo fallito di trasformazione su calcio.*

RA-3. *Su un tentativo di trasformazione su calcio, il calcio viene bloccato ed Adami, l'holder, recupera la palla e lancia un passaggio completo per una trasformazione da due punti. Non accreditate ad Astolfi, il kicker, un tentativo di trasformazione su calcio. Accreditate ad Adami un tentativo di trasformazione da due punti e ad Arceri, il ricevitore, la conversione da due punti realizzata ed i due punti.*

RA-4. *Su un tentativo di trasformazione su calcio, il calcio viene bloccato ed Adami, l'holder, recupera la palla e corre verso la end zone nel tentativo di effettuare una trasformazione da due punti, ma viene placcato prima di varcare la goal line. Accreditate ad Astolfi, il kicker, un tentativo fallito di trasformazione su calcio.*

RA-5. *Su un tentativo di trasformazione su calcio, il calcio viene bloccato ed Adami, l'holder, recupera la palla e corre in end zone, effettuando una trasformazione da due punti. Non accreditate ad Astolfi, il kicker, un tentativo fallito di trasformazione su calcio. Accreditate ad Adami il tentativo di conversione da due punti, la realizzazione ed i due punti.*

Articolo 4.

L'extra point viene tentato a cronometro fermo e NON viene registrata come un'azione di scrimmage (rush, pass, interception o kick). **ECCEZIONE:** Le penalità a carico delle due squadre vengono comunque registrate.

RA-1. *Quando si verifica un tentativo di extra point su forward pass, accreditate il lanciatore con un tentativo alla voce Scoring, che abbia avuto successo o meno. Se ha avuto successo, accreditate il ricevitore con una realizzazione e i punti realizzati alla voce "Scoring". Al lanciatore viene accreditato un tentativo riuscito di trasformazione su pass, registrata nella sezione "Passing" sotto la voce "Conv.". (Un tentativo di conversione su forward pass viene registrato come un tentativo di PAT e NON viene registrato come una ricezione su forward pass).*

RA-2. *Quando il tentativo di extra point avviene su rush, accreditate al portatore di palla il tentativo e la realizzazione ed i punti segnati. (NON accreditategli un tentativo di rush NE' delle yds corse). Quando tale tentativo non ha successo, accreditate al portatore di palla soltanto un tentativo di PAT.*

RA-3. *Il tentativo di extra point della squadra A non ha successo, ma la squadra B è in offside e viene penalizzata di una yard e mezza (la metà della distanza della goal line). Registrate la penalità.*

RA-4. Il tentativo di extra point della squadra A ha successo, ma la squadra A è in offside e la palla viene spostata dalla linea delle tre yds a quella delle otto yds per la ripetizione della trasformazione. Registrare la penalità di cinque yds per la squadra A.

RA-5. Il tentativo di extra point della squadra A ha successo, ma la squadra B viene penalizzata per condotta antisportiva (USC -15 yd). Nel kickoff successivo la squadra A calcia dalle proprie 45 yds invece che dalle proprie 30. Accreditate alla squadra B una penalità di 15 yds

EXTRA POINTS DIFENSIVI

Vi sono due categorie di extra points difensivi: (a) Intercetti – un passaggio avversario durante una trasformazione da due punti viene intercettato e realizzato (cioè ritornato in touchdown dalla difesa) compreso il ritorno di un fumble avversario (vedi IB-5) e (b) Kick returns – un calcio di trasformazione che viene bloccato o ritornato e realizzato (cioè riportato in touchdown dalla difesa).

Un tentativo di extra point difensivo deve venir accreditato solamente nel caso in cui un giocatore della difesa abbia guadagnato il possesso del pallone. Inoltre, al difensore non deve venir accreditato alcun tentativo o yardaggio al di fuori degli extra points, come nel caso degli extra points offensivi.

Articolo 1.

Extra points difensivi: ritorni di intercetto e fumble returns.

RA-1. Bruni intercetta in end zone il passaggio di Adami durante un tentativo di extra point e lo riporta per un touchdown da due punti. Accreditate a Bruni un extra point difensivo (un tentativo ed una realizzazione) e due punti segnati. NON accreditategli un ritorno di intercetto per 100 yds, ma indicate le yds percorse nello "Scoring Summary" e nel play-by-play. Accreditate ad Adami solo un tentativo di extra point su passaggio.

RA-2. Bruni intercetta in end zone il passaggio di Adami durante un tentativo di extra point e si inginocchia. Accreditate a Bruni un tentativo di extra point difensivo (nessuna realizzazione). Accreditate ad Adami solo un tentativo di extra point su passaggio.

RA-3. Bruni, invece di intercettare il passaggio di Adami durante una trasformazione, defletta la palla, che cade a terra. Non accreditate alcun tentativo a Bruni, poiché non ha mai avuto il possesso del pallone. Accreditate ad Adami solo un tentativo di extra point su passaggio.

RA-4. Bruni intercetta in end zone il passaggio di Adami durante un tentativo di extra point e lo riporta fino alle 30 yds della squadra B, dove viene placcato. Accreditate a Bruni solo un tentativo di extra point difensivo (nessuna realizzazione). NON accreditategli un ritorno di intercetto per 30 yds, ma indicate le yds percorse nello "Scoring Summary" e nel play-by-play. Accreditate ad Adami solo un tentativo di extra point su passaggio.

RA-5. . Bruni intercetta in end zone il passaggio di Adami durante un tentativo di extra point e lo riporta fino alle 20 yds della squadra B, dove effettua un laterale a Bianchi, il quale avanza fino alle 30 yds della squadra B, dove viene placcato. Accreditate solo a Bruni un tentativo di extra point difensivo (nessuna realizzazione). NON accreditate yds né a Bruni né a Bianchi, e non accreditate a Bianchi alcun tentativo. Accreditate ad Adami solo un tentativo di extra point su passaggio.

RA-6. Adami tenta una corsa per una trasformazione da due punti ma commette fumble. Bruni recupera il pallone sulle due yds della squadra B e lo riporta per un touchdown da due punti. Accreditate a Bruni un tentativo ed una realizzazione di extra point difensivo, più due punti segnati. NON accreditate a Bruni 98 yds di ritorno di intercetto, ma indicate le yds percorse nello "Scoring Summary" e nel play-by-play. Accreditate ad Adami solo un tentativo di trasformazione da due punti.

Articolo 2.

Extra points difensivi: ritorni di calcio.

RA-1. Adami tenta una trasformazione su calcio. Bruni blocca il calcio, recupera il pallone sulle 10 yds della squadra B e lo riporta per un touchdown da due punti. Accreditate a Bruni un tentativo ed una realizzazione di extra point difensivo, più due punti segnati. NON accreditate a Bruni 90 yds di ritorno calcio, ma indicate le yds percorse nello "Scoring Summary" e nel play-by-play. Accreditate ad Adami solo un tentativo di trasformazione da un punto.

RA-2. Adami tenta una trasformazione su calcio. Bruni blocca il calcio sulle 7 yds della squadra B, Bianchi recupera il pallone sulle 15 yds della squadra B e lo ritorna per un touchdown da due punti. Accreditate a Bianchi un tentativo ed una realizzazione di extra point difensivo, più due punti segnati. **NON** accreditate a Bruni un calcio bloccato né a Bianchi 85 yds di ritorno calcio, ma indicate le yds percorse nello "Scoring Summary" e nel play-by-play. Accreditate ad Adami solo un tentativo di trasformazione da un punto.

RA-3. Adami tenta una trasformazione su calcio. Bruni blocca il calcio sulle 10 yds della squadra B e recupera il pallone sulle 15 yds della squadra B. Accreditate a Bruni un tentativo di extra point difensivo. Accreditate ad Adami solo un tentativo di trasformazione da un punto.

RA-4. Adami tenta una trasformazione su calcio. Bruni blocca il calcio sulle 10 yds della squadra B e Bianchi recupera il pallone sulle 15 yds della squadra B. Accreditate a Bianchi (che ha guadagnato il possesso) un tentativo di extra point difensivo. Accreditate ad Adami solo un tentativo di trasformazione da un punto.

RA-5. Il calcio di trasformazione di Adami viene deflettato. Bruni raccoglie la palla in aria all'interno della propria end zone e la ritorna per un touchdown da due punti. Accreditate a Bruni un tentativo ed una realizzazione di extra point difensivo, più due punti segnati. **NON** accreditate a Bruni un ritorno di calcio per 100 yds, ma indicate le yds percorse nello "Scoring Summary" e nel play-by-play. Accreditate ad Adami solo un tentativo di trasformazione da un punto.

RA-6. Adami tenta una trasformazione su calcio. Il calcio viene bloccato e la palla tocca terra in end zone. Bruni recupera il pallone e lo avanza. La palla diviene morta non appena tocca il terreno all'interno dell'end zone. Quindi **NON** accreditate a Bruni un tentativo di extra point difensivo. Accreditate ad Adami un tentativo di trasformazione da un punto.

SEZIONE 12 - SAFETIES

Quando si verifica un safety non viene accreditato alcun punto ad alcun giocatore di nessuna delle due squadre. I due punti verranno accreditati al giocatore "TEAM" della squadra che beneficia della safety. Su un'azione di scrimmage, tuttavia, accreditate ugualmente al portatore di palla un tentativo di rush e le yds perse dalla scrimmage line alla goal line. Al giocatore/i di difesa andranno comunque accreditato un sack e/o un tackle for loss.

SEZIONE 13 - FUMBLES

Articolo 1.

Un fumble è un atto che risulta in una perdita del possesso di palla da parte di un giocatore oppure causa il fallimento del tentativo di maneggiare la palla dopo che questa è stata correttamente passata con uno snap o un'hand-off.

ECCEZIONI : **NON** accreditate nessun fumble (a) nel caso di momentaneo sobbalzo della palla nel punto della ricezione se, nell'opinione dello scorer, tale sobbalzo non ha effetto sul prosieguo dell'azione o (b) nel caso di tentativo di Point After Touchdown (PAT). Si accredita un fumble anche in certi casi in cui un giocatore maneggi maldestramente la palla calciatagli con un punt (vedi sezione 8 articoli 7 e 8) e nei punt bloccati (vedi sezione 7 articolo 1).

In un'azione conclusasi con un fumble, le yds dal punto del fumble al punto del recupero della palla vengono accreditate al giocatore che ha commesso il fumble, qualunque sia la squadra che recupera la palla, e sommate a quelle dell'azione che si stava svolgendo.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 30 yds della squadra B. Adami corre fino alle 25 yd, commette fumble e Bruni recupera la palla sulle 24 yds Accreditate ad Adami una rush per 6 yds Accreditate alla squadra A un fumble lost.

RA-2. Nella stessa situazione di RA-1, Astolfi ricopre il fumble sulle 32 yds della squadra B. Accreditate ad Adami una rush per -2 yds Accreditate alla squadra A un fumble rec.

Articolo 2.

Un fumble offensivo (commesso cioè da un giocatore della squadra in attacco) recuperato oltre la scrimmage line da un compagno di squadra che lo avanza, viene registrato nella categoria dell'azione originaria e le yds (riferite alla no action) vengono calcolate dal punto di recupero della palla.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami corre fino alle 15 e commette un fumble. Astolfi recupera la palla sulle 17 yds e corre fino alle 10. Accreditate ad Adami una rush per 3 yds Accreditate ad Astolfi una NO RUSH per 7 yds Accreditate alla squadra A un fumble rec.

RA-2. La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami corre fino alle 15 yds e commette fumble. Astolfi recupera la palla sulle 15 e guadagna altre 10 yds Accreditate ad Adami una rush per 5 yds Accreditate ad Astolfi una NO RUSH per 10 yds Accreditate alla squadra un fumble rec.

RA-3. La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami corre fino alle 5, commette fumble e la palla rotola fino nella end zone dove viene recuperata da Astolfi per un Touchdown. Accreditate ad Adami una rush per 20 yds Accreditate ad Astolfi un Touchdown su rush, assieme ad una no rush per zero yds. Accreditate alla squadra A un Touchdown e primo down su rushing e con un fumble rec.

RA-4. La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami completa un pass ad Astolfi che commette fumble sulle 10, la palla rotola nella end zone dove Astori la recupera per un Touchdown. Accreditate ad Adami un tentativo di pass, un completato per 20 yds e un Touchdown su pass. Accreditate Astolfi con una ricezione per 20 yds Accreditate ad Astori un Touchdown su ricezione e una no reception per zero yds. Accreditate alla squadra A un Touchdown su pass, un primo down e un fumble rec.

Articolo 3.

Un fumble offensivo recuperato da un compagno di squadra prima della scrimmage line viene registrato come segue:

1. Se viene avanzato oltre la scrimmage line, accreditate al giocatore che ha commesso il fumble una rush. Accreditate al compagno di squadra una NO RUSH e accreditategli le yds corse, calcolate dalla scrimmage line.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami commette un fumble sulle 26 yds Astolfi recupera la palla sulle 25 e corre fino in Touchdown. Accreditate ad Adami una rush per 0 yds Accreditate ad Astolfi una NO RUSH per 20 yds e un Touchdown. Accreditate alla squadra A un fumble rec.

2. Se l'azione dà luogo ad un guadagno di zero yds o ad una perdita di yds, accreditate al giocatore che ha commesso il fumble una rush e yds negative, se ce ne sono.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami commette un fumble sulle 26. Astolfi recupera la palla sulle 25 e avanza fino alle 22 yds Accreditate ad Adami una rush per -2 yds Accreditate alla squadra A un fumble rec.

3. Se l'azione dà luogo ad una perdita di yds e un compagno di squadra contribuisce ad aumentare questa perdita, accreditate anche a quest'ultimo le yds negative.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami commette fumble sulle 26. Astolfi recupera la palla sulle 27, indietreggia e viene placcato sulle 30 yds Accreditate ad Adami una rush per -7 yds Accreditate ad Astolfi una NO RUSH per -3 yds Accreditate alla squadra A un fumble rec.

Articolo 4.

A seguito di una variazione regolamentare del 1992, qualunque fumble in attacco, sia commesso dietro o oltre la scrimmage line, recuperato dalla squadra in difesa può essere avanzato. Secondo il precedente regolamento, solamente i fumbles commessi oltre la linea di scrimmage potevano essere ritornati dalla difesa. Registrate solamente quei fumbles che vengono ritornati con delle yds guadagnate o perse, e non quelli in cui il giocatore di difesa si getta solamente sulla palla per recuperarla. I ritorni di fumble vengono registrati sul retro del modulo Summary.

Articolo 5.

Se avviene un fumble nei pressi della linea di fondo campo, sia che sembri o no intenzionale (allo scopo di far uscire la palla dal campo per fermare il tempo), esso viene registrato come fumble.

Articolo 6.

Quando un fumble avviene per l'apparente e uguale contributo di due giocatori e dà luogo ad una perdita o ad un guadagno di yds, accreditate la perdita o il guadagno di yds al giocatore che, nell'opinione dello scorer, era in possesso di palla al momento del fumble.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Durante un hand-off da Adami ad Astolfi, avviene un fumble e la palla viene recuperata dalla squadra A sulle 50 yds. Accreditate ad Adami o Astolfi (a giudizio dello scorer) una rush per -10 yds. Accreditate alla squadra A un fumble rec.*

RA-2. *Nella stessa situazione di RA-1, la palla viene recuperata dalla squadra A sulle 35 yds della squadra B. Accreditate ad Adami o Astolfi (a giudizio dello scorer) una rush per 5 yds. Accreditate alla squadra A un fumble rec.*

Articolo 7.

Un fumble intercettato viene accreditato alla squadra che l'ha commesso come un fumble lost. (vedi IB-5). I ritorni di fumbles intercettati vanno registrati come normali ritorni di fumble con lo yardaggio relativo sul retro del modulo Summary.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami corre fino alle 15 yds e commette fumble. Bruni recupera la palla al volo sulle 13 e ritorna fino alle 20 della squadra B. Accreditate ad Adami una rush per 7 yds. Accreditate a Bruni un fumble return per 7 yds. Accreditate alla squadra A un fumble lost.*

RA-2. *La squadra A ha la palla sulle 20 yds della squadra B. Adami cerca di bucare la linea avversaria e commette fumble. Bruni recupera la palla al volo sulle 23 e corre in Touchdown. Accreditate ad Adami una Rush per -3 yds. Accreditate a Bruni un fumble return per 77 yds e un Touchdown. Accreditate alla squadra A un fumble lost.*

Articolo 8.

Un fumble offensivo commesso durante un'azione di quarto down e recuperato dagli avversari viene comunque registrato come fumble lost.

Articolo 9.

Quando, in seguito ad un fumble offensivo commesso dietro la scrimmage line, un giocatore della difesa calcia involontariamente la palla nel tentativo di entrarne il possesso, accreditate al giocatore che ha commesso un fumble una rush di yds negative fino al punto in cui è stata calciata la palla. Accreditate al giocatore "Team" una NO rush e le yds fino al punto in cui la palla è stata recuperata.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds. Adami commette fumble sulle 35 yds della squadra A e Bruni, nel tentativo di impadronirsi della palla, la calcia involontariamente. Bianchi recupera la palla sulle 25 yds della squadra A. Accreditate ad Adami una rush per -5 yds. Accreditate alla squadra A un fumble lost ed una NO rush per meno 10 yds.*

SEZIONE 14 - PENALTIES (PENALITA')

I seguenti sono gli spot da tenere in considerazione per l'applicazione delle penalità commesse in un running play. Un running play è definito come l'azione che avviene nell'intervallo tra lo snap ed il momento in cui la palla viene calciata o viene eseguito un passaggio in avanti, l'azione che avviene dopo che un calcio è stato ricevuto oppure l'azione che avviene dopo che un passaggio regolamentare è stato completato o intercettato.

- a) Il punto base di applicazione per i falli nel campo di gioco o nella end zone in un running play è dove termina la corsa oltre la scrimmage line. Se il fallo viene commesso dalla squadra in possesso del pallone ed avviene dietro il punto in cui finisce l'azione ma comunque oltre il previous spot, il punto di applicazione è il punto in cui il fallo è stato commesso.
- b) Il previous spot è il punto di applicazione di un fallo quando l'azione termina dietro la linea di scrimmage prima di un cambio di possesso.
- c) Sono inclusi i falli di clipping, uso illegale delle mani ed holding quando l'azione termina dietro la linea di scrimmage (indipendentemente dal fatto che l'azione fosse una rush, un pass o un calcio)

Articolo 1.

Quando le yds guadagnate con una rush, pass o runback implicano le yds di penalità da accreditare, il punto in cui gli arbitri dichiarano finita l'azione determina il punto di avanzamento regolamentare. (determina anche dove inizia un ritorno, ad es. quando la squadra B recupera un fumble e lo ritorna). Se il fallo è stato commesso dalla squadra A ed è avvenuto prima del punto dove termina la rush, la penalità viene calcolata a partire dal punto del fallo (vedi punto 1 precedente).

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Adami corre per 15 yds fino alle 25 della squadra B. Un fallo di clipping viene chiamato contro la squadra A sulle 30 yds della squadra B. Il punto di applicazione è la linea delle 30 yds e la squadra A viene penalizzata di 15 yds fino alle 45 della squadra B. Accreditate ad Adami una rush per 10 yds e accreditate alla squadra A una penalità di 15 yds*

RA-2. *La squadra A ha la palla sulle 30 yds della squadra B. Adami corre per 10 yds fino alle 20 yds della squadra B. Un fallo di Clipping viene chiamato contro la squadra A sulle 15 yds della squadra B. Il punto di applicazione è la linea delle 20 yds (dove è terminata la corsa) e la squadra A viene penalizzata di 15 yds fino alle proprie 35. Accreditate ad Adami una rush per 10 yds e accreditate alla squadra A una penalità di 15 yds.*

RA-3. *La squadra A ha la palla sulle proprie 30 yds. Adami corre per 20 yds fino alle 50 yds. Un fallo di Clipping viene chiamato contro la squadra A sulle proprie 47 yds. Il punto di applicazione è la linea delle 47 yds (dove è avvenuto il fallo) e la squadra A viene penalizzata di 15 yds fino alle proprie 32. Accreditate ad Adami una rush per 17 yds e accreditate alla squadra A una penalità di 15 yds Questo tiene conto del movimento della palla di due yds in avanti.*

NOTA: *Quando avviene una penalità all'interno di un'azione e devono essere valutate sia le yds guadagnate che le yds di penalità, l'azione viene registrata così da calcolare il cambiamento nella posizione della palla. Non fatevi confondere dal fatto che non cambia il down nelle circostanze sopra descritte a meno che le yds nette dell'azione e delle penalità eccedano quelle necessarie per un primo down.*

Articolo 2.

Le penalità contro la difesa durante un running play, quando l'azione termina oltre la scrimmage line, vengono applicate dal punto in cui termina l'azione.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds Adami corre fino alle 45 e Bruni commette Holding sulle 43 yds della squadra A. Il punto di applicazione è la linea delle 45 yds Accreditate ad Adami una rush per 5 yds e accreditate alla squadra B una penalità per 15 yds*

RA-2. *La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds Adami corre per 5 yds e Bruni commette Holding sulle 37 della squadra A. Il punto di applicazione è la linea delle 45 yds Accreditate ad Adami una rush per 5 yds e accreditate alla squadra B una penalità per 10 yds*

RA-3. *La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds Adami corre per 3 yds e Bruni commette Holding sulle 44 della squadra A. Il punto di applicazione è la linea delle 43 yds Accreditate ad Adami una rush per 3 yds e accreditate alla squadra B una penalità per 10 yds*

Articolo 3.

Le penalità contro la difesa durante un running play che termina prima della scrimmage line vengono applicate dal punto precedente. L'azione viene annullata; NON accreditate al portatore di palla un'azione relativa.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds Adami perde 2 yds su rush e Bruni commette Holding sulle 37 della squadra A. Il punto di applicazione è la linea delle 40 yds Accreditate alla squadra B una penalità di 10 yds NON accreditate ad Adami una rush.*

RA-2. *La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds Adami perde 5 yds su rush e Bruni commette Holding sulle 37 yds della squadra A. Il punto di applicazione è la linea delle 40 yds Accreditate alla squadra B una penalità per 10 yds NON accreditate ad Adami una rush.*

RA-3. *La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds Corre per 0 yds e Bruni commette Holding sulle 43 yds della squadra A. Il punto di applicazione è la linea delle 40 yds Accreditate alla squadra B una penalità per 10 yds NON accreditate ad Adami una rush.*

Articolo 4.

Il punto di applicazione di una penalità di violenza sul lanciatore (15 yds) in occasione di un passaggio in avanti risultato poi completo, è il punto in cui l'azione è terminata oltre la linea di scrimmage. Viene anche assegnato un primo down automatico. (Vedi Sezione 1, Articoli 2 e 6).

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 45 yds della squadra B. Adami completa un passaggio per Arceri, il quale avanza fino alle 30 yds della squadra B. Viene chiamata una penalità di violenza sul lanciatore contro la squadra B. Accreditate ad Adami un passaggio tentato ed un completo per 15 yds di guadagno. Accreditate ad Arceri una ricezione per 15 yds. Accreditate alla squadra A un first down su passaggio ed un first down su penalità. Accreditate alla squadra B una penalità per 15 yds, fino alle 15 yds della squadra B.

RA-2. La squadra A ha la palla sulle 45 yds della squadra B. Adami completa un passaggio per Arceri, il quale avanza fino alle 10 yds della squadra B. Viene chiamata una penalità di violenza sul lanciatore contro la squadra B. Accreditate ad Adami un passaggio tentato ed un completo per 35 yds di guadagno. Accreditate ad Arceri una ricezione per 35 yds. Accreditate alla squadra A un first down su passaggio ed un first down su penalità. Accreditate alla squadra B una penalità per 5 yds (metà distanza tra la goal line e la linea delle 10 yds della squadra B).

RA-3 La squadra A ha la palla sulle 25 yds della squadra B. Adami completa un passaggio per Arceri in end zone per un touchdown. Viene chiamata una penalità di violenza sul lanciatore contro la squadra B. Accreditate ad Adami un passaggio tentato ed un completo per 25 yds di guadagno oltre ad un TD pass. Accreditate ad Arceri una ricezione in touchdown per 25 yds. Accreditate alla squadra A un first down su passaggio ed un first down su penalità. Accreditate alla squadra B una penalità per 15 yds, che verrà assegnata sul kickoff successivo.

RA-4. La squadra A ha la palla sulle 45 yds della squadra B. Adami completa un passaggio per Arceri sulle 40 yds della squadra B. Arceri avanza fino alle 35 yds della squadra B dove effettua un passaggio laterale ad Astori, il quale riceve la palla sulle 39 yds della squadra B ed avanza fino alle 30 yds della squadra B. Viene chiamata una penalità di violenza sul lanciatore contro la squadra B. Accreditate ad Adami un passaggio tentato ed un completo per 15 yds di guadagno. Accreditate ad Arceri una ricezione per 6 yds e ad Astolfi una no reception per 9 yds. Accreditate alla squadra A un first down su passaggio ed un first down su penalità. Accreditate alla squadra B una penalità per 15 yds, che verrà calcolata a partire dalle 30 yds della squadra B (il punto in cui è terminata l'ultima corsa).

Articolo 5.

Una penalità per un fallo commesso dalla squadra A dietro la neutral zone (quando l'azione termina prima della scrimmage line) viene applicata dal previous spot, incluso l'holding commesso dietro la neutral zone, che viene quindi penalizzato con 10 yds dal previous spot. L'azione viene annullata e non viene registrata (a meno che la squadra B declini la penalità).

RA-1. La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds Adami corre per 10 yds ma viene chiamato un fallo di clipping contro la squadra A sulle proprie 37. Il punto di applicazione è la linea delle 40 yds. Accreditate alla squadra A una penalità di 15 yds. L'azione viene annullata, NON accreditate ad Adami una rush per 10 yds.

RA-2. La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds. Adami perde 3 yds su rush, ma viene chiamato un fallo di clipping contro la squadra A sulle proprie 36 yds. Il punto di applicazione è la linea delle 40 yds. Accreditate alla squadra A una penalità di 15 yds. L'azione viene annullata. NON accreditate ad Adami una rush per -3 yds.

RA-3. Nella stessa situazione di RA-2, la squadra B declina la penalità. Accreditate ad Adami con una corsa di -3 yds.

RA-4. La squadra A ha la palla sulle proprie 40 yds. Adami tenta un pass ma viene chiamato un fallo di holding contro la squadra A sulle proprie 30 yds. Il punto di applicazione è la linea delle 40 yds. Accreditate alla squadra A una penalità di 10 yds. L'azione viene annullata. NON accreditate ad Adami un tentativo di pass.

Articolo 6.

In caso di falli quali Offside, Delay of game, Movimento illegale ecc..., commessi dalla squadra A, l'azione viene annullata e NON viene registrata. Se la squadra B declina la penalità, l'azione VIENE registrata e le yds di penalità NON vengono conteggiate.

RA-1. La squadra A ha la palla sulle 40 yds della squadra B. Adami corre per 5 yds ma viene chiamato un fallo di offside contro la squadra A, la quale viene penalizzata fino alle 45 della squadra B. L'azione viene annullata. Accreditate alla squadra A una penalità di 5 yds.

Articolo 7.

Quando un kickoff va fuori campo e la squadra che riceve sceglie di far ricalciare la squadra avversaria, accreditate alla squadra che calciava una penalità di 5 yds dal punto precedente.

Articolo 8.

Se avviene un fallo durante un ultimo down di un periodo, il periodo viene esteso se la penalità viene accettata da una delle due squadre durante un running play o un'azione di passaggio, o se la penalità viene cancellata quando l'opzione più vantaggiosa è ovvia per il referee.

Articolo 9.

Quando un passaggio in avanti legale supera la zona neutrale durante un'azione di passaggio in avanti e viene commesso un fallo di contatto che non sia una pass interference, il punto di applicazione è il previous spot.

RA-1. *La squadra B trattiene un ricevitore eleggibile prima che un passaggio in avanti superi la neutral zone. Addebitate alla squadra B una penalità di 10 yds dal previous spot ed accreditate alla squadra A un first down su penalità. Il first down non va accreditato se il fallo avviene dopo che la palla è stata lanciata.*

RA-2. *La squadra B spinge irregolarmente un ricevitore eleggibile prima che un passaggio in avanti superi la neutral zone. Addebitate alla squadra B una penalità di cinque yds dal previous spot ed accreditate alla squadra A un first down su penalità. Il first down non va accreditato se il fallo avviene dopo che la palla è stata lanciata.*

Articolo 10.

Un kickoff che non viene toccato dal receiving team prima che esca lateralmente dal campo dovrebbe essere registrato come penalità per la squadra che ha calciato senza assegnare alcuna yard di penalità.

Articolo 11.

Se l'arbitro penalizza in più o in meno rispetto al previsto, registrate le yds effettivamente calcolate e non le yds previste per l'infrazione. Per chiarezza, segnate con un asterisco sulle Working charts le yds non esattamente comminate.

RA-1. *La squadra A ha la palla sulle 45 yds della squadra B. La squadra B è in offside, e l'arbitro pone la palla sulle 39 della squadra B. Accreditate la squadra B con una penalità di 6 yds e segnalatelo sulle Working charts.*

SEZIONE 15 - WILD PASS FROM CENTER

Qualunque perdita di yds risultante in un ovvio wild pass (passaggio errato) del centro, viene registrato a carico del giocatore "Team". Alla squadra in attacco vengono accreditati una rush del giocatore "Team", la relativa perdita di yards ed un fumble. Non dovrà essere assegnato alcun sack se il giocatore in attacco ricopre la palla buttandocisi sopra o se non ha comunque la possibilità di effettuare alcun tipo di azione.

Qualunque guadagno di yds che risulti in seguito a un wild pass viene registrato come se il wild pass non fosse avvenuto.

SEZIONE 16 - STATISTICHE DIFENSIVE

I seguenti articoli e regole approvate, forniscono uno standard per la tracciatura delle statistiche difensive. Le statistiche difensive dovranno includere le azioni effettuate dalla difesa in una normale azione di gioco ma anche i placcaggi effettuati sulla copertura dei calci ed i placcaggi effettuati da giocatori dell'attacco a seguito di un turnover.

Articolo 1. SOLO (UNASSISTED) TACKLE

Se un portatore di palla viene fermato solo o principalmente grazie allo sforzo di un solo giocatore difensivo, a questo giocatore va accreditato un tackle. In ogni singola azione non può venire accreditato più di un tackle. In caso di tackle for loss, sack e fumbles forzati, il giocatore dovrà venir accreditato dell'azione corrispondente oltre ad un tackle. Quando un giocatore inciampa o cade senza il contatto da parte di alcun giocatore avversario o per il contatto di un compagno di squadra, non dovrà essere assegnato alcun solo tackle a nessun giocatore.

Articolo 2. ASSISTED TACKLE

Se due difensori in ugual misura contribuiscono a fermare il portatore di palla, accreditate ad entrambi un assist, ma non accreditate a nessuno un tackle.

Nota: In una situazione in cui non viene accreditato un tackle, non possono venire accreditati più di DUE assists. In altre parole, in una singola azione, può essere assegnata UNA delle seguenti opzioni: (1) un tackle, (2) due assists. Solo in rarissimi casi possono essere accreditati più di due assist.

Articolo 3. TACKLE FOR LOSS

I placcaggi dietro la linea di scrimmage del portatore di palla o del quarterback in azione di lancio, che risultano in perdita di yds sono definiti come "Tackle for loss". Si applicano gli stessi principi enunciato negli articoli precedenti. Ad un giocatore al quale viene accreditato un tackle for loss deve venire accreditato anche un tackle. Nel caso di due giocatori ai quali viene assegnato un assist per il placcaggio (senza che venga assegnato alcun tackle), ad ognuno di essi deve essere accreditato un assist ed un assisted tackle for loss. Le yds perse in un tackle for loss vengono equamente suddivise tra i due giocatori coinvolti nell'azione

Per lo yardaggio perso, accreditate l'intero ammontare al giocatore autore di un tackle. Nel caso di assist, suddividete in due lo yardaggio ed assegnatelo ad ognuno dei due giocatori. Se lo yardaggio perso è un numero dispari, la suddivisione dello yardaggio deve essere effettuata in base al giudizio dello scorer.

RA-1. *Bruni è unicamente o principalmente responsabile per un placcaggio che risulta in una perdita di yds per il portatore di palla. A Bruni vengono accreditati un tackle e un tackle for loss.*

RA-2. *Bianchi e Bruni sono ugualmente responsabili per un placcaggio che risulta in una perdita di yds per il portatore di palla. Ad ognuno dei due giocatori vengono accreditati un assist (non un tackle) ed un assisted tackle for loss. Inoltre ad ognuno di essi viene accreditata la metà delle le yds totali perse nell'azione. Se lo yardaggio perso e' un numero dispari, ad esempio 9, lo scorer assegnerà ad un giocatore cinque yds ed all'altro quattro in base al proprio giudizio su chi abbia maggiormente contribuito al placcaggio.*

RA-3. *Adami arretra nella tasca con l'intenzione di lanciare, ma vede un corridoio libero e mette la palla sotto il braccio per correre. Bruni lo placca prima che raggiunga la linea di scrimmage. A Bruni vengono accreditati un solo tackle ed un tackle for loss **MA NON** un sack.*

Articolo 4. SACK

Se alla squadra in difesa viene accreditato un sack di un giocatore in chiara azione di lancio, si applicano le stesse norme testé descritte. Ad un giocatore a cui viene accreditato un placcaggio non assistito nell'azione in oggetto, vengono accreditati anche un sack ed un tackle for loss. Nel caso in cui a due giocatori venga accreditato un assist (senza che venga accreditato alcun tackle), ad ognuno dei due giocatori vengono accreditati mezzo sack, un assist ed un assisted tackle for loss.

Se un potenziale lanciatore perde la palla prima di qualsiasi contatto con la difesa o riceve un wild pass from center, non verrà accreditato alcun sack a nessun giocatore o al team se l'attaccante cerca unicamente di ricoprire il pallone. Se invece l'attaccante recupera il possesso di palla e continua a tentare un gioco di passaggio, accreditate il sack ed il tackle for loss al giocatore o ai giocatori coinvolti. Le yds perse a seguito di un sack vengono attribuite interamente all'autore del placcaggio, mentre viene suddiviso equamente nel caso vi siano due giocatori autori del sack. Se lo yardaggio perso è un numero dispari, la suddivisione dello yardaggio è soggetta al giudizio dello scorer.

Nella determinazione dei sacks, bisogna tenere in considerazione il caso in cui il quarterback o un altro giocatore dell'attacco in chiara azione di lancio viene inseguito da un difensore e costretto ad uscire al campo dietro la linea di scrimmage per sfuggirgli. In questo caso dovete as-

segnare un tackle non assistito, un sack ed un tackle for loss al difensore che, nell'opinione dello scorer, ha prevalentemente provocato l'uscita al campo del giocatore in attacco.

In un altro caso, il quarterback Adami arretra per lanciare e viene pressato da Bruni, per sfuggire al quale Adami mette la palla sotto il braccio e comincia a correre. Adami viene poi placcato da Bianchi prima che raggiunga la linea di scrimmage. Accreditate a Bianchi un solo tackle, un sack, un tackle for loss e tutte le yds perse nell'azione.

Quando un lanciatore subisce la pressione di un giocatore difensivo che lo obbliga a lanciare un intentional grounding, al difensore in questione devono essere accreditati un sack, un tackle ed un tackle for loss fino al punto del fallo. Il lanciatore non viene accreditato di alcun passaggio, ma gli viene accreditata una corsa negativa fino al punto del fallo. La penalità conseguente è la perdita del down nel punto del fallo, quindi bisogna anche attribuire alla squadra A una penalità per zero yds.

Quando un giocatore arretrato per lanciare perde la palla per l'intervento di un difensore PRIMA che il suo braccio abbia iniziato il movimento in avanti, al difensore devono essere accreditati un sack, un solo tackle, un tackle for loss e le yds perse nell'azione calcolate fino al punto in cui il fumble viene recuperato (eccezioni: RA-8 e RA9). Al lanciatore non viene accreditato alcun tentativo di passaggio ma gli viene accreditata una corsa con le relative yds perse fino al punto in cui il fumble viene recuperato. La decisione se si tratta di un passaggio incompleto o di una palla "strippata" è di esclusiva competenza dell'arbitro.

Chiarimento: In una azione che finisce sulla o oltre la linea di scrimmage, non viene assegnato alcun sack, ma l'azione viene registrata come una normale corsa. Non ci può essere alcun sack senza perdita di yds

RA-1 *Bruni è unicamente o principalmente responsabile di un sack. A Bruni vengono accreditati un tackle, un tackle for loss, un sack e le yds perse..*

RA-2. *Bianchi e Bruni sono ugualmente responsabili di un sack. Ad ognuno dei due giocatori vengono accreditati un assist (non un tackle), mezzo assisted tackle for loss e mezzo sack. Inoltre vengono assegnate ad ogni giocatore la metà delle yds totali perse nell'azione a meno che il totale sia un numero dispari come ad esempio 9. In questo caso lo scorer assegnerà cinque yds ad un giocatore e quattro ad un altro in base alla propria opinione su chi abbia maggiormente contribuito al sack.*

RA-3. *Bruni insegue il quarterback avversario, il quale sta tentando chiaramente di lanciare, e lo forza ad uscire dalle linee laterali dietro la linea di scrimmage. Accreditate a Bruni un tackle, un tackle for loss, un sack e tutte le yds perse nell'azione.*

RA-4 *Adami sta tentando chiaramente di lanciare ma è obbligato ad andare in scramble. Bruni lo placca sulla linea di scrimmage originaria. Accreditate a Bruni un tackle e ad Adami una corsa per zero yds.*

RA-5. *Adami arretra per lanciare, ma viene pressato da Bruni e lancia un passaggio che gli arbitri considerano intentional grounding. Accreditate a Bruni un sack, un tackle ed un tackle for loss per le yds fino al punto del fallo. Accreditate ad Adami una corsa negativa fino al punto del fallo. La penalità conseguente è la perdita del down nel punto del fallo, quindi Accreditate alla squadra A una penalità per zero yds.*

RA-6. *Adami arretra per lanciare, ma gli viene strippata la palla da Bruni **dopo** che il braccio aveva iniziato il movimento in avanti. Poiché la palla andava in avanti, non ci potrà essere alcun sack né tackle né tackle for loss. Invece accreditate ad Adami un tentativo di passaggio ed un incompleto. Accreditate a Bruni un passaggio difeso per il suo sforzo nel fermare l'azione.*

RA-7. *Adami arretra per lanciare, ma gli viene strippata la palla da Bruni **prima** che il braccio avesse iniziato il movimento in avanti, causando un fumble. La palla viene poi recuperata dietro la linea di scrimmage dalla squadra A. Accreditate a Bruni un fumble forzato, un sack, un tackle ed un tackle for loss per lo yardaggio fino allo spot di recupero del pallone. Accreditate ad Adami una corsa negativa fino al punto di recupero del pallone. Accreditate alla squadra A un fumble lost.*

RA-8 *Adami arretra per lanciare, ma gli viene strippata la palla da Bruni **prima** che il braccio avesse iniziato il movimento in avanti, causando un fumble. La palla viene poi recuperata dietro la linea di scrimmage da Astolfi, che tenta di guadagnare terreno prima di essere placcato da Bianchi, sempre dietro la linea di scrimmage. Accreditate a Bruni solo un fumble forzato. Accreditate a Bianchi un tackle ed un tackle for loss per lo yardaggio fino al punto di fine azione. Accreditate ad Adami una corsa negativa fino al punto di fine azione. Accreditate alla squadra A un fumble lost. Ad Astolfi non viene accreditata alcuna statistica nell'azione.*

RA-9. Adami arretra per lanciare, ma gli viene strappata la palla da Bruni **prima** che il braccio avesse iniziato il movimento in avanti, causando un fumble. La palla viene poi recuperata dietro la linea di scrimmage da Astolfi, che guadagna qualche yard prima di essere placcato oltre la linea di scrimmage da Bianchi. Accreditate a Bianchi un solo tackle. Accreditate ad Adami una corsa per zero yds e ad Astolfi una NO rush per le yds guadagnate dalla linea di scrimmage al punto di fine corsa. Accreditate alla squadra A un fumble non perso.

RA-10. Adami arretra per lanciare, ma Bruni aggira il blocco e colpisce Adami **prima** che il braccio avesse iniziato il movimento in avanti, causando un fumble che viene recuperato da Bianchi dietro la linea di scrimmage. Accreditate a Bruni un fumble forzato, un sack, un solo tackle, un tackle for loss per lo yardaggio fino al punto di recupero del pallone. Accreditate ad Adami una corsa negativa fino al punto di recupero del pallone ed un fumble lost.

Articolo 5. PASSAGGI CONTRASTATI

Ad un giocatore che effettua un intercetto **non** deve essere attribuito alcun passaggio contrastato. Se un passaggio risulta incompleto grazie allo sforzo difensivo di un giocatore, a questo giocatore dovrà essere accreditato un passaggio contrastato. Ciò può avvenire principalmente in due modi:

- (1) Un difensore che entra in un contatto con il pallone, impedendo al ricevitore inteso di effettuare la ricezione;
- (2) Un difensore che placchi il ricevitore inteso simultaneamente all'arrivo del pallone, impedendo così la ricezione.

Ad un difensore che non entri in contatto con il pallone o che non placchi il ricevitore simultaneamente con l'arrivo della palla, non verrà accreditato alcun passaggio contrastato. Ugualmente, nessun passaggio contrastato verrà assegnato in un'azione in cui il passaggio sia troppo lungo, troppo corto, fuori dal campo o in qualsiasi modo non ricevibile. In rarissimi casi, è possibile che due giocatori abbiano un ruolo ugualmente decisivo nel contrasto di un passaggio in avanti e non sia possibile determinare quale dei due giocatori sia più responsabile dell'altro del passaggio incompleto. In questa rara evenienza accreditate un passaggio contrastato ad entrambi i giocatori. E' altresì possibile per un uomo di linea di difesa venire accreditato di un passaggio contrastato in quei rari casi in cui saltando blocca o defletta un tentativo di passaggio in avanti, oppure strappa la palla dalle mani del quarterback dopo che il braccio aveva cominciato il movimento in avanti causando così un passaggio incompleto.

*Nota: ad un difensore che effettua un intercetto non deve essere accreditato un passaggio contrastato. Quando un primo giocatore di difesa difende un passaggio in maniera che gli verrebbe accreditato il passaggio contrastato ed un secondo giocatore intercetta lo stesso passaggio, al primo difensore deve comunque essere accreditato un passaggio difeso, mentre al secondo giocatore viene accreditato l'intercetto. Passaggi contrastati e intercetti verranno conteggiati separatamente, e la somma delle due categorie determinerà la classifica dei **PASSAGGI DIFESI**.*

Articolo 6. FUMBLE FORZATI

Nella compilazione dei fumble forzati, solo un giocatore può causare un fumble del portatore di palla avversaria.

Il difensore che causa un fumble viene accreditato anche un tackle (Eccezioni: Articolo 4, RA-8 e RA-9). Un tackle for loss può essere accreditato solo nel caso in cui il fumble venga recuperato dietro la linea di scrimmage originaria. Un sack può essere assegnato in questo caso solo quando, nel giudizio dello scorer, il giocatore che ha commesso il fumble stava chiaramente tentando un passaggio.

RA-1. Il giocatore A riceve l'hand-off, guadagna tre yds e viene colpito dal difensore B perdendo la palla, che viene recuperata dalla squadra A sulle proprie 23. Accreditate al giocatore B un tackle ed un fumble forzato. Accreditate al giocatore A una corsa per tre yds. Accreditate alla squadra A un fumble non perso.

RA-2. Il quarterback della squadra A arretra per lanciare, ma il defensive end della squadra B gli strappa la palla prima che il braccio cominci il movimento in avanti, causando un fumble. La squadra B recupera il fumble sulle 17 della squadra A. Accreditate al defensive end della squadra B un fumble forzato, un sack, un tackle ed un tackle for loss per tre yds. Accreditate al quarterback della squadra A una corsa negativa di meno tre yds. Accreditate alla squadra A un fumble lost. Accreditate al giocatore della squadra B che ha recuperato il fumble un fumble recuperato..

RA-3. *Palla alla squadra A. Il giocatore A arretra per lanciare ed il giocatore B gli strappa la palla **dopo** che il braccio ha cominciato il movimento in avanti. Poiché la palla stava andando in avanti, non ci può essere un sack né un tackle né un tackle for loss. Invece accreditate al giocatore A un tentativo di passaggio ed un incompleto. Al giocatore B accreditate un passaggio difeso per il suo sforzo nel fermare l'azione.*

SOMMARIO

NORME OPERATIVE	2
PENALITÀ E SEGNALI ARBITRALI.....	4
LA COMPILAZIONE DELLE FIELD CHARTS	6
DETTAGLIO DELLA FIELD CHART.....	8
COMPILAZIONE WORKING CHART A	12
COMPILAZIONE WORKING CHART B	14
COMPILAZIONE WORKING CHART C	14
COMPILAZIONE SUMMARY OF FOOTBALL GAME STATISTICS	15
COMPILAZIONE SCORING SUMMARY.....	17
COMPILAZIONE ADDITIONAL STATISTICS	17
NORMATIVA TECNICA.....	18
INTERPRETAZIONI DI BASE.....	19
REGOLE UFFICIALI	24
SEZIONE 1 - PRIMI DOWNS	24
SEZIONE 2 - RUSHING (CORSA)	25
SEZIONE 3 - FORWARD PASSING (PASSAGGI IN AVANTI).....	27
SEZIONE 4 - LATERAL PASSING (LANCI LATERALI).....	32
SEZIONE 5 - TOTAL OFFENSE E ALL-PURPOSE RUNNING.....	33
SEZIONE 6 - PUNTS.....	33
SEZIONE 7 - PUNT BLOCCATI.....	35
SEZIONE 8 - KICK RETURNS	37
SEZIONE 9 - FREE KICKS (CALCI LIBERI)	41
SEZIONE 10 - FIELD GOALS	41
SEZIONE 11 - EXTRA POINTS (PAT)	42
SEZIONE 12 - SAFETIES.....	45
SEZIONE 13 - FUMBLES	45
SEZIONE 14 - PENALTIES (PENALITA').....	47
SEZIONE 15 - WILD PASS FROM CENTER.....	50
SEZIONE 16 - STATISTICHE DIFENSIVE	50

La presente edizione del Manuale delle Statistiche, si basa sulla traduzione e l'adattamento del **Football Statisticians' Manual by National Collegiate Athletic Association** edizione 2012 curata da Massimo Foglio.