

Touch down

Il gioco del football americano

Riedizione di *Superbowl* (International Team) ad opera della Lu(ri)doteca
Versione 1.2 di ottobre 2004
www.luridoteca.com
info@luridoteca.com





Annotazioni

A series of horizontal dotted lines spanning the width of the page, intended for taking notes.



Introduzione	4
Modifiche e aggiunte.....	4
Il punteggio	4
Touch down	4
Trasformazioni.....	5
Field goal.....	5
I giocatori	5
Le formazioni	5
La partita.....	6
Il calcio d’inizio	6
Il campo di gioco	6
Regole di gioco.....	8
Le azioni.....	8
Schieramento delle squadre	8
Schieramento della squadra in attacco.....	8
Schieramento della squadra in difesa.....	9
Modifica della formazione	9
Timing	10
Passaggio, lancio, <i>punt</i> o <i>field goal</i>	10
Passaggio (<i>hand off</i>).....	11
Lancio (<i>forward pass</i>)	11
Modificatori per il forward pass.....	12
<i>Punt</i>	12
Kick off	13
<i>Field goal</i>	13
Modificatori per il field goal	14
Movimento	14
Regole generali.....	14
Movimento della squadra con l’iniziativa.....	14
Movimento della squadra senza iniziativa	14
Recupero della squadra con l’iniziativa	14
Contrasti.....	15
<i>Fumble</i>	16
Uscire dal campo.....	16
Palla morta	17
Infortuni ed amministrazione.....	17
Infortuni	17
La trasformazione	18
Trasformazione da un punto	18
Trasformazione da due punti	18
Regole per il campionato	20
Esperienza dei giocatori.....	20
Il referto della partita	20
<i>Quarterback</i>	21
Ricevitori	21
<i>Blitz</i>	21
Scelta di nuovi giocatori	21
<i>Time out</i>	21
Indice analitico.....	22



Introduzione

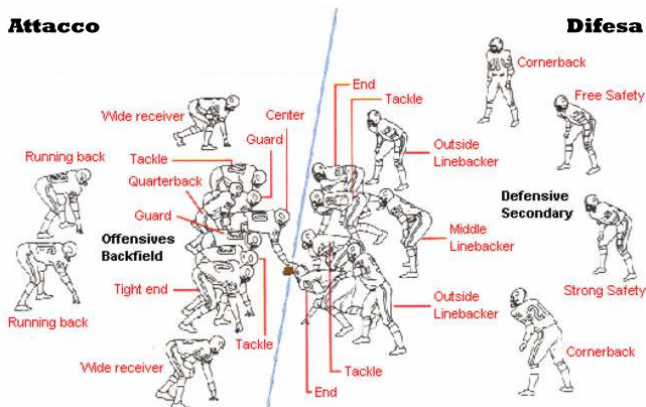
In **touch down** i giocatori rivestono i panni dell'allenatore di una squadra di football e guidano il proprio team in una partita di football americano.

I due allenatori possono decidere di disputare una partita *breve*, due tempi di 15 minuti ciascuno, oppure *lunga*, due tempi, ognuno diviso in due quarti di 15 minuti. Vince la squadra che, al termine della partita, ha segnato più punti.

Lo scopo principale di ogni azione, nel football, è quello di guadagnare terreno portando la palla o lanciandola ad un giocatore della propria squadra.

Si hanno a disposizione quattro tentativi, detti *down*, per guadagnare dieci yard sul campo. Se lo sforzo ha successo la squadra *chiude il down* ed ha diritto ad ulteriori quattro tentativi. Se il tentativo non ha successo la palla passa agli avversari.

La squadra che riesce a portare la palla entro la *end zone* avversaria raggiunge lo scopo e segna un *touch down*!



Modifiche e aggiunte

- versione 1.1, 15 ottobre 2004 – **La trasformazione;**
- versione 1.2, 16 ottobre 2004 – **Indice analitico.**

Il punteggio

È possibile segnare punti in tre modi diversi: *touch down*, *field goal* e trasformazioni.

Touch down

Si segna un *touch down* passando la palla ad un proprio giocatore che si trova nella *end zone* avversaria oppure portando la palla nella *end zone* avversaria. Un *touch down* vale 6 punti.



Trasformazioni

Dopo aver segnato un *touch down* si ha diritto ad una *trasformazione*. La trasformazione da un punto si ottiene calciando la palla tra i pali oltre la traversa della porta avversaria.

La trasformazione da due punti si ottiene passando la palla ad un proprio giocatore che si trova nella *end zone* avversaria oppure portando la palla nella *end zone* avversaria. Si ha un solo tentativo a disposizione.

Field goal

Si segna un *field goal* calciando la palla tra i pali, ed oltre la traversa, della porta avversaria. Un *field goal* vale 3 punti.

I giocatori

I giocatori di ogni squadra sono rappresentati da pedine che, come quella in figura, riportano le principali caratteristiche di ogni atleta: numero, ruolo, contrasto e velocità (nel seguito indicheremo le pedine sempre con il termine *giocatori*).

Il numero ha lo scopo di identificare ogni giocatore ed è utilizzato solo nelle **Regole per il campionato**. Il ruolo indica la specificità del giocatore:

- **A**: attaccante, giocatore della *linea di attacco*;
- **AB**: *running back*, ricevitore, in genere utilizzato per le corse o per i lanci corti;
- **AE**: *end receiver* o *wide receiver*, ricevitore utilizzato per i lanci lunghi;
- **AK**: *kicker*, giocatore specializzato nei calci;
- **AQ**: *quarterback*, il giocatore che imposta il gioco ed effettua il lancio;
- **D**: difensore.

Il contrasto indica l'abilità del giocatore nello scontro, è un valore compreso tra 0 e 3. La velocità è il numero di caselle da aggiungere al movimento normale, è un valore tra 0 e 3.

Il **valore** di un giocatore è dato dalla somma dei bonus in velocità e contrasto.

Le formazioni

Le squadre di football americano sono formate da un elevato numero di giocatori a causa dei numerosi infortuni nel corso della partita.

Nel nostro gioco l'allenatore può inserire nella formazione che affronterà la partita tutti i giocatori, qualunque ruolo abbiano, che hanno valori nulli di contrasto e di velocità. Può aggiungere poi tutti i giocatori, qualunque ruolo abbiano, in modo che la somma totale dei valori dei giocatori sia pari a 40.





Nel corso della partita l'allenatore deve schierare in campo undici giocatori. Nel caso schieri la squadra di difesa non ci sono ruoli e quindi può scegliere i giocatori non infortunati che preferisce.

La squadra di attacco, invece, deve essere formata, necessariamente, da 1 **AQ**, 2 **AE**, 3 **AB** e 5 **A**. I cinque giocatori **A** costituiscono la *linea di attacco*, mentre i cinque giocatori **AB** ed **AE** sono i *ricevitori*. Nel caso si debba calciare (*punt* o *field goal*) uno degli **AB** deve essere sostituito da un **AK**.

La partita

Il calcio d'inizio

La partita inizia con un calcio di inizio, *kick off*. Il lancio di un dado decide quale allenatore ha la facoltà di scegliere se calciare o ricevere il calcio¹. Vedere il paragrafo **Kick Off** e **Punt** per le procedure.

La squadra che si impadronisce della palla dopo il *kick off* deve ritornare il calcio (*runback*). L'azione termina quando la palla non è più giocabile (vedi il paragrafo **Palla morta**).

Se nessuna delle due squadre è andata in *touch down* il gioco riprende dalla stessa linea dove la palla è diventata ingiocabile.

La squadra in possesso di palla ha 4 tentativi, detti *down*, per guadagnare più di dieci yard di terreno. Il segnalino **YC** serve proprio a segnare la linea dalla quale è iniziata la serie dei quattro *down*.

Se la squadra non riesce a guadagnare dieci yard al quarto tentativo il possesso di palla passa agli avversari che inizieranno la loro serie di *down* dal punto in cui la palla è diventata non giocabile.

Al termine del primo quarto si inverte il campo senza cambiare il possesso di palla e dallo stesso punto in cui si era interrotto (nella metà campo opposta). Al termine di un tempo (due quarti nel caso di *partita lunga*, un solo quarto nel caso di *partita breve*) le due squadre invertono il campo. Il calcio di inizio spetta alla squadra che lo aveva ricevuto all'inizio della partita.

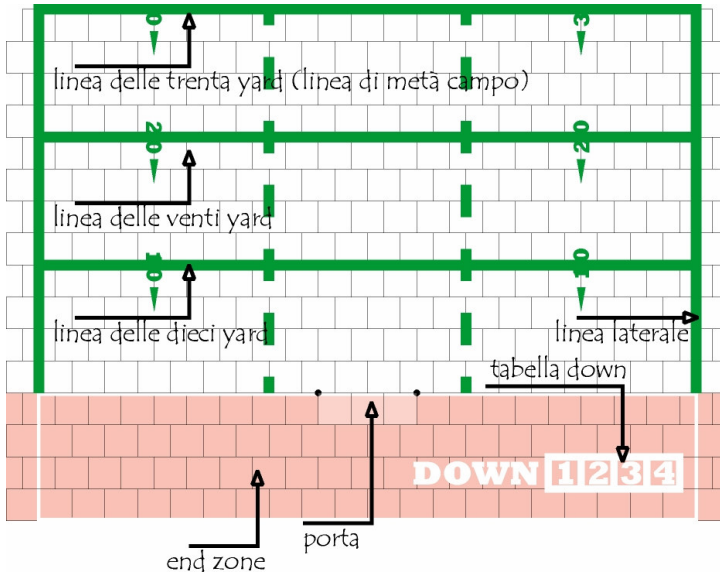
Il campo di gioco

La *plancia* di gioco di *touch down* riproduce un campo da football ridotto² coperto da una griglia quadrata utilizzata per il movimento e per i lanci. Ogni linea orizzontale di caselle equivale a 2,5 yard e, quindi, quattro caselle corrispondono a dieci yard.

L'area in colore in basso nella figura è la *end zone*. Le tre caselle in colore più chiaro, poste immediatamente dietro i pali, rappresentano la porta.

¹ Nel football americano la squadra che riceve il calcio di inizio sarà la *squadra in attacco* nell'azione successiva.

² Il campo da football regolare misura 100 yard, la plancia di gioco di *touch down* simula un campo da football che misura solo 60 yard.



Le linee verdi orizzontali sono le linee delle dieci yard. Le linee verdi verticali, tratteggiate, indicano la posizione da cui riprendere il gioco dopo che la palla è uscita oltre le linee laterali.





Regole di gioco

Le azioni

La partita è suddivisa in azioni. La sequenza delle operazioni per ogni azione è la seguente:

1. schieramento della squadra *in attacco*;
2. schieramento della squadra *in difesa*;
3. eventuale modifica alla formazione;
4. *timing*;
5. eventuale passaggio, lancio, *punt*³ o *field goal*;
6. movimento della squadra con l'iniziativa;
7. movimento della squadra senza iniziativa;
8. eventuale recupero della squadra con l'iniziativa;
9. si ripetono le fasi da 4 a 8 fino a quando l'azione non si interrompe perché la palla non è più giocabile
10. infortuni ed amministrazione.

Le fasi da 1 a 3 sono dette di *schieramento*. Le fasi da 4 a 8 sono dette, nel loro insieme, *mossa* e costituiscono lo svolgimento del gioco vero e proprio. In un'azione ci possono essere più mosse. Le fasi 6, 7 e 8 sono le *fasi di movimento*.

Schieramento delle squadre

Non è consentito, qualunque sia la situazione, sostituire i giocatori della formazione di attacco con quelli della formazione di difesa né giocatori di un ruolo con quelli di un altro ruolo. Se l'allenatore non ha giocatori sufficienti giocherà con meno di undici giocatori in campo.

Schieramento della squadra in attacco

L'allenatore che controlla la squadra in attacco, quella che ha il possesso di palla, dichiara il tipo di azione: di attacco, *punt* o *field goal*.

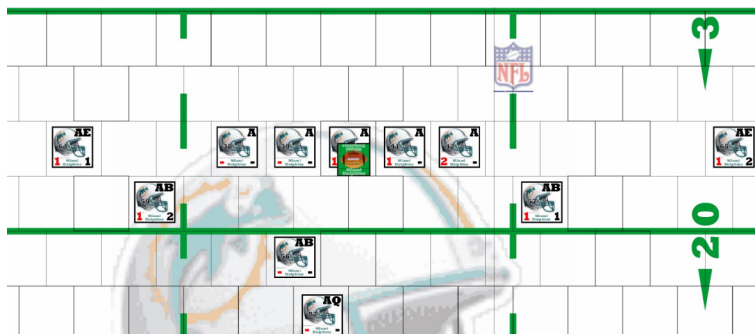
Nel caso di azione di attacco sistema sul campo undici giocatori, scelti tra quelli non infortunati, in modo da avere 5 **A**, 3 **AB**, 2 **AE** ed 1 **AQ**. La posizione di alcuni giocatori è obbligata in alcune situazioni. Nel caso di *punt* o un *field goal* uno dei giocatori **AB** è sostituito da un giocatore **AK**.

Nel caso di azione di attacco i cinque giocatori **A** sono posti sulla linea di *scrimmage* nella casella centrale e nelle due situate a destra ed a sinistra di questa. Gli altri giocatori possono essere sistemati ovunque ma non oltre la linea di *scrimmage*. Per gli altri tipi di azione vedere di seguito.

La palla è posta sul giocatore situato al centro della linea di attacco.

Nella figura qui di seguito si vede una possibile formazione di attacco.

³ Il *punt* è un calcio, generalmente lungo ed alto, che ha lo scopo di spostare la linea di *scrimmage* il più lontano possibile dalla propria *end zone*. Di solito si sceglie di calciare quando si ha poca speranza di riuscire a *chiudere il down*.



Schieramento della squadra in difesa

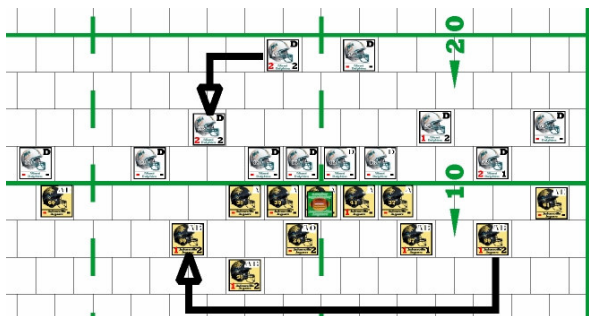
L'allenatore che controlla la squadra in difesa sistema sul campo undici giocatori **D**, scelti tra quelli non infortunati. La posizione di alcuni giocatori è obbligata in determinate situazioni.

Nel caso di azione di attacco quattro giocatori devono essere sistemati appena al di qua della linea di *scrimmage*, a formare la linea di difesa. I restanti sette giocatori possono essere sistemati ovunque al di qua della linea di *scrimmage*.

Modifica della formazione

Nelle azioni di attacco, non appena l'allenatore della squadra in difesa ha terminato di schierare i propri giocatori, l'allenatore della squadra in attacco può spostare uno dei suoi ricevitori (giocatori **AB** oppure **AE**). Se lo fa allora l'allenatore della squadra in difesa può spostare uno dei propri difensori che non fanno parte della linea di difesa.

Nell'esempio in figura si può notare un ricevitore (giocatore **AB**) della squadra *gialla* spostarsi dalla destra alla sinistra. In risposta l'allenatore della squadra *bianca* modifica la posizione di un proprio difensore.





Timing

La fase di timing serve per decidere quale squadra ha l'iniziativa e quanto potranno muovere i giocatori in campo.

Ognuno dei due allenatori tira 1d4⁴, il giocatore con il punteggio più basso ottiene l'iniziativa. Il dado è lasciato nell'apposita casella sul tabellone. Nel caso il punteggio sia lo stesso l'allenatore che controlla la squadra in difesa decide quale squadra avrà l'iniziativa. In questo caso la fase 7 - *recupero della squadra con l'iniziativa* - non è necessaria (vedi **Le azioni** in precedenza).

Il segnalino dei secondi, sul tabellone, è spostato in avanti di un numero di caselle pari al punteggio più alto ottenuto dai due tiri di dado. Se il segnalino raggiunge il 9 si prosegue dallo zero e, contemporaneamente il segnalino delle decine di secondi è spostato una casella in avanti. Allo stesso modo si sposta il segnalino dei minuti se quello delle decine di secondi supera il 50.

Se il segnalino dei minuti supera la casella 14 il quarto di gioco sta per terminare ma rimane tempo sufficiente per giocare quest'ultima azione.

Passaggio, lancio, punt o field goal

In questa fase l'allenatore che controlla la squadra in attacco può decidere di passare (*backward pass*⁵), lanciare (*forward pass*⁶) o calciare. Il *punt* si può eseguire solo nella prima mossa dell'azione. Punt e field goal devono essere dichiarati prima dello schieramento delle squadre.

In alternativa l'allenatore, in questa fase, può decidere di *mettere a terra* la palla. La palla non è più giocabile e l'azione termina. Riprenderà con una nuova azione dalla stessa linea nella quale è stata messa a terra, al centro del campo.

Il passaggio, o *hand off*, è obbligatorio nella prima mossa di ogni azione (a meno che non si tratti di *kick off* o di *punt*), si tratta dello *snap*⁷. Il lancio, o *forward pass*, è in avanti ma può essere effettuato solo se il giocatore che passa è dietro la linea di *scrimmage*. In ogni caso il giocatore che riceve un passaggio o un lancio deve essere **AB**, **AE** o **AQ**.

Non è possibile passare o lanciare se la squadra ha preso palla dopo un *punt*, un *field goal*, un *fumble* o ha la palla in conseguenza di un lancio intercettato. In altre parole nelle mosse successive a quella in cui cambia il possesso della palla. Si tratta di azioni di tipo *runback* nella quale la squadra che ha conquistato la palla deve cercare di guadagnare quanto più terreno sia possibile proteggendo il portatore di palla che non può cambiare per tutta la durata dell'azione.

⁴ Qui e nel seguito con 1d4 si intende *un dado a quattro facce*, con 1d6 *un dado a sei facce*.

⁵ Con il termine *backward pass* si intende un passaggio laterale o all'indietro, la palla rimane giocabile anche se tocca il terreno.

⁶ Con il termine *forward pass* si intende un passaggio in avanti, se tocca il terreno la palla non è più giocabile.

⁷ Lo *snap* è il passaggio iniziale, effettuato all'indietro dal giocatore centrale, che da inizio all'azione.



Passaggio (*hand off*)

È possibile eseguire un passaggio solo se sono rispettate le seguenti condizioni:

- la palla non deve avere oltrepassato la linea di *scrimmage* nell'azione attuale⁸;
- il giocatore che passa la palla deve trovarsi più avanti o sulla stessa linea del giocatore che la riceve.

L'allenatore dichiara che la propria squadra intende eseguire un passaggio nella fase 5 - *passaggio, lancio, punt o field goal* - dell'azione e sposta la palla dal giocatore che passa a quello che riceve il passaggio, tira 1d6 e confronta il punteggio ottenuto con la colonna corrispondente alla distanza tra i due giocatori (si contano le caselle che li separano, per la traiettoria più breve, esclusa quella dove si trova il giocatore che passa la palla e compresa quella dove si trova il giocatore che la riceve) e legge l'esito del passaggio nella prima colonna, nella riga corrispondente:

- **P**: passaggio *incompleto*, l'allenatore della squadra avversaria pone la palla in una casella non occupata, adiacente al giocatore che doveva ricevere il passaggio, la palla può essere raccolta dal primo giocatore che transita nella casella in cui si trova (*free ball*⁹);
- **I**: passaggio *intercettato*, l'allenatore della squadra avversaria pone la palla in una casella adiacente al giocatore che doveva ricevere il passaggio occupata da un proprio giocatore, nel caso non ci siano giocatori avversari adiacenti come per **P**;
- **R**: passaggio *ricevuto*, il giocatore riceve la palla.

Il passaggio tra due giocatori adiacenti è automatico.

Se la palla è conquistata dalla squadra in difesa (esito **I** oppure **P** e la difesa ha raccolto la palla per prima) si ha un cambio del possesso di palla: *fumble*¹⁰.

Ad esempio, la distanza tra i due giocatori è pari a 5 caselle, l'allenatore ottiene 4 al tiro di dado, il passaggio è ricevuto. Con un punteggio di 3 il passaggio sarebbe stato incompleto.

		Pass											
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
I		-	1	1	1	1	2	2	3	3	3	4	5
P		1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	-
R		2	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	6

Lancio (*forward pass*)

È possibile eseguire un lancio se è la palla non ha ancora oltrepassato la linea di *scrimmage* nell'azione attuale.

⁸ Nel football reale è possibile, invece, eseguire un passaggio all'indietro, *backward pass*, anche se la palla si trova oltre la linea di *scrimmage*.

⁹ Con il termine *free ball* si intende una palla giocabile che non è in possesso di nessuno.

¹⁰ A rigor di termini il *fumble* si ha solo quando la palla è persa da un giocatore in movimento, qui il termine è usato per semplicità.



L'allenatore dichiara che la propria squadra intende eseguire un lancio nella fase 5 - *passaggio, lancio, punt o field goal* – dell'azione e pone la palla sul ricevitore, tira 1d6 e confronta il punteggio ottenuto con la colonna corrispondente alla distanza tra i due giocatori e legge l'esito del passaggio nella prima colonna, nella riga corrispondente:

- **P**: passaggio *incompleto*, la palla non viene ricevuta e non è più giocabile, l'azione si interrompe (*palla morta*);
- **I**: passaggio intercettato, l'allenatore della squadra avversaria pone la palla in una casella adiacente al giocatore che doveva ricevere il passaggio occupata da un proprio giocatore, se non ci sono giocatori avversari adiacenti come per **P**;
- **R**: ricevuto, il giocatore riceve la palla.

Il lancio tra due giocatori adiacenti è automatico.

Se la palla è conquistata dalla squadra in difesa (esito **I**) si ha un cambio del possesso di palla: *fumble*.

Modificatori per il forward pass

Se è un giocatore **AQ** ad effettuare il lancio il numero di caselle tra i due giocatori è diviso per due, arrotondando per eccesso.

Il tiro di dado è penalizzato di -1 per ogni avversario adiacente alla casella in cui si trova il giocatore che effettua il lancio.

Punt

Il *punt* deve essere dichiarato nella fase schieramento 1 - *schieramento della squadra in attacco*. La squadra che calcia mette in campo una formazione formata da dieci **D** e un **AK**. La formazione che riceve il calcio mette in campo la normale formazione di attacco (vedi sopra **Schieramento delle squadre**). Lo schieramento segue regole semplificate:

- la squadra che calcia può disporre i propri giocatori ovunque nella propria metà campo prima della linea di *scrimmage*, il giocatore **AK** è posto al centro del campo, sulla linea di *scrimmage*, con la palla;
- la squadra che riceve il calcio può sistemare i giocatori ovunque ma in modo che si trovino a più di dieci yard dalla linea di *scrimmage*.

Il *punt* avviene, in questo modo: l'allenatore pone la palla su una casella di sua scelta a più di dieci yard oltre la linea di *scrimmage* e tira 1d6. Se il punteggio ottenuto è *superiore* al numero di linee delle dieci yard oltrepassate dalla palla questa viene lasciata dov'è. La palla è giocabile ed è raccolta dal primo giocatore che transita nella casella.

Se il punteggio *non* è *superiore* l'allenatore della squadra che ha ricevuto può spostare la palla di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto, anche portandola in una casella occupata da un proprio giocatore. La palla è giocabile ed è raccolta dal primo giocatore che transita nella casella.

Nelle mosse successive ad un *punt* non è possibile passare o lanciare la palla fino al termine dell'azione.



Kick off

Il *kick off* è un particolare tipo di *punt*. È il calcio con cui si riprende il gioco dopo che una squadra ha segnato, all'inizio della partita ed all'inizio del secondo tempo.

Valgono le regole viste per il *punt* ma il calcio è effettuato dalla linea delle 20 yard nella metà campo della squadra che calcia. Quindi:

- la squadra che calcia può disporre i propri giocatori ovunque nella propria metà campo prima della linea delle 20 yard, il giocatore **AK** è posto al centro della linea delle 20 yard con la palla;
- la squadra che riceve il calcio può sistemare i giocatori ovunque nella propria metà campo.

In figura è mostrata una classica formazione scelta per calciare un *kick off*.



Field goal

Il *field goal* deve essere dichiarato nella fase schieramento 1 - *schieramento della squadra in attacco*. La squadra che calcia mette in campo la formazione di attacco sostituendo, però, un giocatore **AB** con un **AK**. La formazione che riceve il calcio mette in campo la normale formazione di difesa (vedi sopra **Schieramento delle squadre**). Lo schieramento segue le regole viste in precedenza.

Il primo passaggio, *snap*, deve essere verso il giocatore **AK**. Questo si può muovere, nella prima mossa dell'azione, solo per raccogliere la palla.

La palla per il *field goal* deve essere calciata nella seconda mossa dell'azione in questo modo: l'allenatore pone la palla su una delle tre caselle poste immediatamente dietro la porta avversaria e tira 1d6.

Se il punteggio ottenuto è *superiore* al numero di linee delle dieci yard, **con la prima linea contata due volte**, oltrepassate dalla palla questa viene lasciata dov'è e la squadra in attacco segna un *field goal* (tre punti). L'azione si interrompe e si riprenderà il gioco con un *kick off* della squadra che ha segnato.

Se il punteggio *non* è *superiore* il giocatore può spostare la palla di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto, anche portandola in una casella occupata da un proprio giocatore. La palla è giocabile ed è raccolta dal primo giocatore che transita nella casella.

Nelle mosse successive ad un *field goal* fallito non è possibile passare o lanciare la palla fino al termine dell'azione.



Modificatori per il field goal

Il tiro di dado è penalizzato di -1 per ogni avversario adiacente alla casella in cui si trova il giocatore che calcia.

Movimento

Regole generali

Quando un allenatore ha diritto di muovere può spostare tutti i propri giocatori in campo di un numero di caselle a piacere fino al massimo consentito dalla situazione. Il valore di velocità di un giocatore può essere sommato al numero di caselle consentite per il movimento ma solo una volta per mossa.

È consentito transitare per una casella occupata da un giocatore della stessa squadra ma non è possibile occupare una casella con più di un giocatore della stessa squadra. Non è possibile transitare in una casella occupata da un giocatore della squadra avversaria se non per generare un contrasto.

Per transitare in una casella in cui sono giocatori caduti si deve tirare 1d6: se il punteggio ottenuto è uguale al numero di giocatori caduti nella casella il giocatore stesso cade (e va lasciato nella casella, con la pedina capovolta), in caso contrario il movimento può proseguire normalmente.

È possibile raccogliere una palla che non è in possesso di altri giocatori semplicemente transitando nella casella in cui si trova la palla. Dopo aver raccolto la palla è possibile continuare il movimento.

Movimento della squadra con l'iniziativa

L'allenatore che controlla la squadra con l'iniziativa può muovere tutti i propri giocatori in campo di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto nella fase di *timing*.

Se l'allenatore decide di usare, anche per un solo giocatore, il bonus di velocità non potrà usarlo nella successiva fase 8 - *eventuale recupero della squadra con l'iniziativa*.

Movimento della squadra senza iniziativa

L'allenatore che controlla la squadra senza iniziativa può muovere tutti i propri giocatori in campo di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto nella fase di *timing* e può usare il bonus di velocità, per i giocatori che lo possiedono.

Recupero della squadra con l'iniziativa

L'allenatore che controlla la squadra con l'iniziativa può muovere tutti i propri giocatori in campo di un numero di caselle pari alla differenza tra i punteggi ottenuti nella fase di *timing*. L'allenatore può usare il bonus di velocità, per i giocatori che lo posseggono, se non lo ha già fatto nella fase 6 - *movimento della squadra con l'iniziativa*.

Ad esempio: *nella fase di timing l'allenatore Tiziano tira 1d4 ed ottiene 4, Francesco tira 1d4 ed ottiene 1: l'iniziativa è di Francesco. Nella fase 6 -*



movimento della squadra con l'iniziativa – *Francesco può muovere i propri giocatori di una sola casella ciascuno. Nella fase 7 - movimento della squadra senza iniziativa – Tiziano può spostare di 4 caselle (più eventuali bonus di velocità) i propri giocatori e, infine, nella fase 8 – recupero della squadra con l'iniziativa – Tiziano può di nuovo muovere di 3 caselle (la differenza tra 4 ed 1).*

Contrasti

Un giocatore che, muovendo, entra in una casella occupata da un avversario in piedi deve immediatamente interrompere il movimento e risolvere il *contrasto*.

L'allenatore che controlla il giocatore tira 1d6 e legge l'esito del contrasto in una delle due tabelle Contrasto. La tabella **Difensore** va usata se il giocatore che muove fa parte della squadra che non è in possesso della palla¹¹, la tabella **Attaccante** se il giocatore che muove fa parte della squadra in possesso della palla.

Contrasto														
Attaccante								Difensore						
-3	-2	-1	0	+1	+2	+3		-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
a	a	a	a	a	e	e	1	d	d	d	d	d	e	e
a	a	a	a	e	e	e	2	d	d	d	e	e	i	i
a	a	a	e	e	e	d	3	d	d	e	e	i	i	a
a	a	e	e	e	d	d	4	d	e	e	i	i	a	a
a	e	e	e	d	d	t	5	e	e	i	i	a	a	t
e	e	e	d	d	t	t	6	e	i	i	a	a	t	t

L'esito è deciso in questo modo:

- si calcola la differenza tra il valore di contrasto del giocatore che ha mosso ed il valore di contrasto del giocatore che ha subito il contrasto;
- si cerca, nella tabella opportuna, la casella situata nella colonna corrispondente alla differenza calcolata sopra ed alla riga corrispondente al punteggio ottenuto nel tiro di dado.

I simboli presenti nelle due tabelle hanno il significato seguente:

- **A** (*attaccante*): cade il giocatore che ha provocato il contrasto, la pedina che lo rappresenta è lasciata capovolta nella stessa casella;
- **D** (*difensore*): cade il giocatore che ha subito il contrasto, la pedina che lo rappresenta è lasciata capovolta nella stessa casella;
- **E** (*entrambi*): cadono entrambi, le due pedine sono lasciate capovolte nella stessa casella;

¹¹ È importante notare che la *squadra in difesa*, non appena conquista la palla, diventa *squadra in attacco* anche se ancora non ha avuto la possibilità di far entrare i giocatori **A** in campo.



- **T** (*travolto*): il giocatore che ha subito il contrasto cade (vedi sopra) e, inoltre, il giocatore che lo ha generato può muovere di un'altra casella (può anche generare un altro contrasto);
- **I** (*invischiati*, solo nella tabella **Difensore**): nessuno dei due giocatori cade, il giocatore che ha provocato il contrasto non potrà muovere nella successiva fase di movimento (l'allenatore potrà decidere se generare un altro contrasto oppure no).

In un'azione di attacco è possibile contrastare un giocatore **AB**, **AE** o **AQ** solo se si è già verificata una delle condizioni seguenti:

- la squadra in possesso di palla ha tentato un forward pass;
- la palla ha superato la linea di scrimmage.

In ogni caso è sempre possibile contrastare un giocatore in possesso di palla.

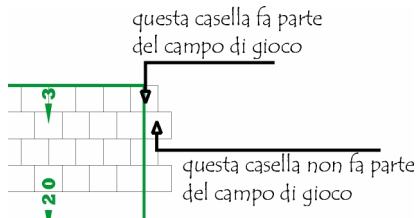
Fumble

Se il risultato di un contrasto provoca la caduta del giocatore portatore di palla mentre il giocatore avversario resta in piedi (esito **A**) quest'ultimo ha la possibilità di impadronirsi della palla. L'allenatore che controlla il giocatore che è rimasto in piedi tira 1d6:

- se il punteggio ottenuto è 1-4 la palla rimane in possesso del giocatore caduto, non è più giocabile e l'azione si interrompe;
- se il punteggio è 5-6 c'è un cambio del possesso della palla (*fumble*), il giocatore ancora in piedi si impadronisce la palla, che è ancora giocabile, e l'azione continua normalmente solo che, fino al termine dell'azione, non si potrà passare la palla.

Uscire dal campo

Un giocatore in possesso di palla che transita per una casella fuori dal campo deve immediatamente interrompere il movimento, la palla non è più giocabile ma l'allenatore avversario ha la possibilità di muovere i propri giocatori solo per generare un contrasto con l'avversario in possesso di palla.



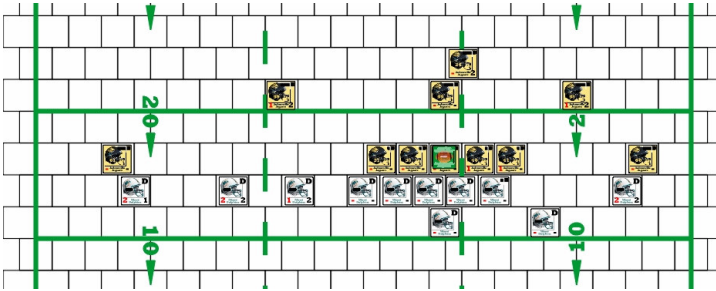
Il contrasto è gestito normalmente, compresa la possibilità di un *fumble*. Ma l'azione termina dopo il o i contrasti.

Le caselle poste a cavallo della linea laterale sono considerate in campo.

Al termine di un'azione terminata con l'uscita della palla dal campo non si fa avanzare di due caselle il segnalino dei minuti (vedi **Infortuni ed amministrazione** più avanti) e l'azione successiva è ripresa posizionando la palla non al centro del campo (a meno che non si tratti di un *punt* o di un *field goal*) ma dalla casella che si trova sulla linea tratteggiata posta dallo stesso lato del campo dal quale è uscita la palla (o nella casella adiacente internamente alla linea tratteggiata).



Nella figura che segue la squadra in attacco (gialla) pronta a riprendere il gioco dopo che la palla è uscita (dal lato destro del campo per chi guarda).



Palla morta

La palla non è più giocabile se:

- si ottiene il risultato **P** su un lancio (*forward pass*) oppure di **I** e non ci sono giocatori avversari in caselle adiacenti al ricevitore;
- il difensore vince il contrasto con il portatore di palla e non riesce ad impadronirsi della palla;
- il difensore ed il portatore di palla cadono entrambi in conseguenza di un risultato di **E** in un contrasto;
- il portatore di palla esce volontariamente dal campo di gioco;
- l'allenatore che controlla la squadra in possesso di palla decide di mettere a terra la palla;
- viene segnato un *touch down*, un *field goal* o una trasformazione;
- viene fallita la trasformazione di un *touch down*.

Infortuni ed amministrazione

Al termine di un'azione di gioco si eseguono le seguenti operazioni:

- la palla è posta al centro del campo (oppure sulla linea tratteggiata, vedi **Uscire dal campo** in precedenza), alla stessa altezza in cui è diventata *palla morta* (a meno che non siano stati segnati dei punti, nel qual caso la squadra che ha segnato deve eseguire un *kick off* o una *trasformazione*);
- si controlla se la squadra in attacco ha guadagnato più di 10 yard (più di quattro caselle), in caso affermativo il *segnalino down* è riportato su 1 e il segnalino **YC** è portato all'altezza della nuova posizione della palla;
- si sposta il segnalino dei minuti avanti di due caselle (a meno che la palla non sia uscita dal campo o uno degli allenatori non abbia chiesto un *time out*);
- si controlla se i giocatori caduti hanno subito infortuni.

Infortuni

L'allenatore tira 1d6 per ogni giocatore infortunato. Se il punteggio ottenuto è compreso tra 4 e 6 il giocatore è integro.

Infortuni

2	3
0	1



In caso contrario il giocatore è infortunato e va posto in panchina, nella zona denominata 3. L'allenatore può sostituirlo immediatamente.

I giocatori infortunati recuperano gradualmente. Ad ogni interruzione del gioco i giocatori in panchina infortunati sono spostati nella zona successiva (dalla zona 3 alla 2, poi dalla 2 alla 1, ...). Quando un giocatore è nella zona 0 è pronto per essere riutilizzato.

Non ci sono limiti al numero di sostituzioni. Le sostituzioni sono effettuate a palla ferma.

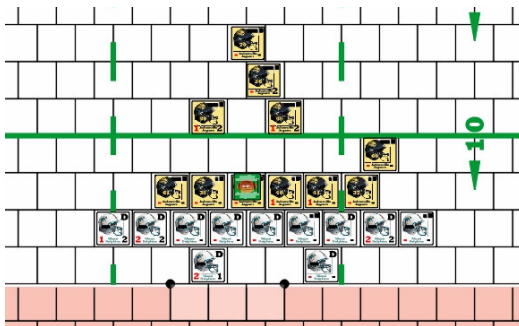
La trasformazione

L'azione successiva ad un *touch down* deve essere un'azione per trasformarlo. Ci sono due modi per trasformare un *touch down*: con un calcio, che se trasformato vale un punto, o con un'azione di attacco, che vale due punti.

Trasformazione da un punto

Si tratta di un *field goal* (vedi **Field goal** in precedenza). La squadra in possesso di palla (quella che ha appena segnato il *touch down*) si schiera per un *field goal* con la palla sistemata sul la linea delle cinque *yard* (le seconda fila di caselle a partire dalla *end zone*) in campo avverso.

Se il *field goal* viene realizzato la squadra segna un punto. Se il *field goal* non viene realizzato e la palla, al contrario del normale *field goal*, non è più giocabile (vedi **Palla morta** in precedenza). In entrambi i casi l'azione riprenderà con un *kick off* (vedi **Kick off** in precedenza) della squadra che ha segnato il *touch down*.



Trasformazione da due punti

Si tratta di un'azione di attacco. La squadra in possesso di palla si schiera con la palla sistemata sul la linea delle cinque *yard* (le seconda fila di caselle a partire dalla *end zone*) in campo avverso.

La squadra in possesso di palla ha un solo down per portare la palla in end zone, se riesce la squadra segna due punti. Se l'azione termina con un lancio incompleto il gioco riprende con un *kick off* (vedi **Kick off** in precedenza) della squadra che ha segnato il *touch down*.



Se la squadra in difesa intercetta o conquista la palla questa è giocabile. Inoltre la squadra in attacco non ha la possibilità di riconquistarla in caso di contrasto vinto sul portatore di palla avversario (non si effettua il tiro di dado per controllare se il difensore si impadronisce della palla).





Regole per il campionato

Esperienza dei giocatori

Giocando un campionato è possibile migliorare alcune abilità dei giocatori. Per utilizzare queste regole è necessario tener traccia delle azioni compilando, durante la partita il referto.

Il referto della partita

Durante il gioco ogni allenatore deve compilare il referto della partita. Sul referto sono riportate le prestazioni dei giocatori.

Si tratta di una tabella con una riga per ogni giocatore della squadra ed una serie di colonne:

- **Numero:** il numero del giocatore;
- **Ruolo:** il ruolo del giocatore;
- **Yard corse:** il numero di *yard* corse dal giocatore durante la partita:
 - per gli attaccanti è il numero di *yard* tra la linea di *scrimmage* e la linea di massimo avanzamento, si tratta di una corsa se il giocatore riceve la palla prima della linea di *scrimmage*;
 - per i difensori si tratta del numero di *yard* tra la linea in cui prendono palla (in seguito ad un *punt* o ad un *fumble*) e la posizione di massimo avanzamento;
- **yard ricevute:** il numero di *yard* tra la linea di *scrimmage* e la posizione in cui l'attaccante riceve palla, non l'effettiva distanza di lancio, si tratta di *yard* ricevute solo se il giocatore riceve oltre la linea di *scrimmage*;
- **yard lanciate:** come sopra ma attribuite al giocatore che lancia;
- **touch down lanciati:** numero dei *touch down* ottenuti direttamente su lancio (il giocatore che riceve è già in *end zone*);
- **touch down:** *touch down* segnati dal giocatore;
- **sacks:** numero di contrasti vincenti sul *quarterback* avversario in possesso di palla (non è un *sacks* se anche il difensore che genera il contrasto cade insieme al *quarterback* avversario).

Numero	Ruolo	Yard corse	Yard ricevute	Yard lanciate	Touch down lanciati	Touch down	Sacks
83	AQ	-	-	40	1	-	-
59	AB	10	-	-	-	-	-
65	AE	-	20	-	-	1	-
23	D	30	-	-	-	-	-
34	D	-	-	-	-	-	1



Quarterback

Un *quarterback* – **AQ** – che riesce a completare lanci (*forward pass*) per un totale di 100 yard (40 caselle complessive) guadagna un bonus +1 al tiro di dado per il lancio per tutte le partite successive. Questo bonus non è cumulabile con il bonus per i *ricevitori*.

Ricevitori

Un *ricevitore* – **AE** o **AB** – che riceve lanci (*forward pass*) per un totale di 100 yard guadagna un bonus di +1 sul tiro di dado per il lancio. Questo bonus non è cumulabile con il bonus per i *quarterback*.

Blitz

Un difensore – **D** – che vince un contrasto contro il *quarterback* – **AQ** – avversario in possesso di palla guadagna l'abilità **blitz**: l'allenatore, a partire dalla partita successiva, una volta a partita, potrà muovere il giocatore per primo nella fase 6 - *movimento della squadra con l'iniziativa* – anche se non ha l'iniziativa.

Scelta di nuovi giocatori

Per bilanciare un campionato a cui partecipano allenatori di esperienza diversa si può utilizzare la regola seguente: ogni allenatore che perde una partita ha diritto di scegliere un nuovo giocatore di valore pari a 2.

L'allenatore può cumulare il punteggio rinunciando a scegliere un giocatore dopo la prima sconfitta (mettendo da parte, per così dire, il bonus di due punti) e scegliere, invece, dopo la seconda sconfitta, ad esempio, un giocatore di valore 3 ed uno di valore 1.

Time out

Un allenatore può fermare il cronometro tra un'azione e la successiva chiamando un *time out*. Il *time out* va chiamato dall'allenatore immediatamente dopo che la palla è divenuta in giocabile, all'inizio della fase di **Infortuni ed amministrazione**, la conseguenza è che il segnalino dei minuti non viene fatto avanzare di due caselle al termine dell'azione.

Ogni allenatore ha a disposizione un *time out* per ogni quarto di gioco. I *time out* non sono cumulabili.





Indice analitico

A

allenatore, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11,
12, 13, 14, 15, 16, 19, 20
attacco, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15,
16, 18
azione
attacco, 7, 8, 17
runback, 5, 9

C

calcio, 5, 7, 11, 12, 17
di inizio, 5
field goal, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11,
12, 13, 15, 16, 17
kick off, 5, 9, 12, 16, 17
punt, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 15, 19
contrasto, 4, 13, 14, 15, 16, 18,
19, 20

D

difesa, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 18
down, 1, 3, 4, 5, 7, 16, 17, 19

E

end zone, 3, 4, 5, 7, 17, 19

F

formazione, 4, 7, 8, 11, 12
fumble, 9, 10, 11, 15, 19

G

giocatore
difensore, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11,
12, 14, 15, 16, 17, 19, 20
kicker, 4
quarterback, 19, 20
ricevitore, 4
running back, 4
ruolo, 4, 7, 19

I

infortuni, 4, 7, 16
giocatore infortunato, 16
iniziativa, 7, 9, 13, 20

L

linea, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15,
16, 17, 19
di attacco, 4, 5, 7
difesa, 8

M

movimento, 4, 5, 7, 10, 13, 14, 15,
20
transitare, 13

P

palla
morta, 11, 16
mettere a terra, 9, 16
possesto, 5, 7, 10, 11, 15, 16,
17, 19, 20
passaggio, 7, 9, 10, 11, 12
backward pass, 9, 10
forward pass, 4, 5, 7, 9, 10, 11,
16, 17, 19, 20
intercettato, 9, 10, 11
ricevuto, 5, 10, 11
snap, 9, 12
passaggio
incompleto, 10, 11, 17

R

recupero, 7, 9, 13, 14

S

schieramento, 7, 11, 12

T

tempo, 3, 5, 9, 12
quarto, 3, 5, 9, 20
touch down, 3, 4, 5, 16, 17, 19
trasformazione, 3, 4, 16, 17

V

valore, 4, 13, 14, 20
velocità, 4, 13, 14