

COACH by Angelo Porazzi

Regole alternative 1.01 (dove non specificato valgono le regole originali)

PREVENT (regola originale by Angelo Porazzi)

Il PREVENT concede SEMPRE e SOLO +2 sulla striscia di progressione.

TEMPO DI GIOCO

Per contare i tentativi (down) si consiglia di usare un dado, e posizionarlo sul numero del down in corso.

Il tempo di gioco è determinato da 60 giocate (variabili, vedere più avanti) per tutta la partita (in pratica un minuto per ogni giocata, se si volesse dare una interpretazione del tempo di gioco trascorso).

La fine del quarto è indicata per completezza, non è mai necessario, per comodità, invertire il campo.

Posizionare il dado dei downs sullo schema Azioni, contare da 30 a ritroso, scalare di uno al termine di ogni down.

Quando mancano 4 giochi o meno chi è in attacco può scegliere di accelerare i tempi, ed in pratica aumentare il numero dei giochi residui. Può valutare la cosa all'inizio di ogni down.

Al posto di scalare di una azione alla volta gli ultimi giochi permettono anche di scalarne mezza, in questo modo le ultime 4 azioni possono essere raddoppiate fino ad 8.

Nel caso mancasse solo mezza azione chi è in attacco può scegliere di non disputarla, e determinare di fatto la fine del tempo. In ogni caso quando si arriva a zero azioni il tempo finisce.

Alla fine del primo tempo si ricomincia con il secondo tempo, portare il segnalino sulle 30 azioni, ed il Kick Off lo esegue il Team che nel primo tempo lo ha subito.

Alla fine del secondo tempo, se c'è un Team in vantaggio quello vince la partita, altrimenti si disputano gli **Extra Time**, vale a dire altri 15 turni di gioco, lanciare di nuovo la moneta per decidere chi esegue il Kick Off.

Se la partita finisce in pareggio anche dopo gli Extra Time questo sarà il risultato finale.

Tempo di selezione Schema/Strategia.

I giocatori hanno 30 secondi (da clessidra/timer) per definire schema e strategia.

Chi non abbia entrambe le carte di gioco davanti a se allo scadere del tempo incorre in una penalità di 5 yard.

FIELD GOAL/PUNT

FIELD GOAL e PUNT si giocano con 2 dadi da 6, in base alla seguente tabella:

Tiro dei dadi	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Yard Field Goal	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	60
Yard Punt	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75

Prima di lanciare i dadi l'attacco deve dichiarare se va per il Punt o per il Field Goal.

Il **Field Goal** per essere realizzato deve superare la porta posizionata in fondo alla END ZONE, quindi servono altre 11 yard dalla Goal Line (in pratica il FG più lungo si può eseguire dalle 44 yard, vedi dopo).

Se si ottiene un 12 il calcio sarà SEMPRE sbagliato, dalle 30 yard in poi (linea di scrimmage) il calcio sarà sbagliato anche se si ottengono due 4 sui 2 dadi.

Il calcio sbagliato determina che il team in difesa entri in possesso del gioco e riparta da dove è stato eseguito il FIELD GOAL, nel caso il punto fosse entro le 20 yard si riparte dalle 20.

Se il Field Goal è corto può essere ritornato.

Il **Punt** se supera la Goal Line fa ripartire l'altro team dalle 20, altrimenti la palla viene recuperata alla distanza del Punt e riportata.

Può essere richiesto il Fair Catch, in questo caso l'azione riprende da dove è arrivato il Punt.

Per bloccare un kick in aggiunta alle regole originali la difesa deve indovinare la carta opzione dell'attacco.

Extra point o Conversione da 2 punti

Dopo una meta ci sono 2 opzioni come nel gioco reale, l'Extra Point o la conversione da 2 punti.

Si gioca un'azione come di norma, chi è in attacco se va per l'Extra Point sceglie lo schema 21, ed in questo caso segue le regole ufficiali lanciando 2d6.

Con l'Extra Point le carte Blitz/Pressure/Prevent/Double non hanno effetto.

Se si sceglie la conversione da 2 scegliere uno schema come di norma, e giocarlo.

In questo caso il Prevent se non intuito dall'attacco costringerà l'azione a partire 1 yard indietro, quindi dalle 3.

Oltre a questa differenza l'azione sarà da considerarsi TERMINATA al momento del primo contatto, se già in END ZONE i 2 punti saranno realizzati, altrimenti finisce con un placcaggio e si riparte con il KICK OFF di chi era in attacco.

Safety

Da gestire come da regole del Football, in pratica se in attacco si viene placcati sulla Goal line o entro l'area di meta si subisce il Safety (**2 punti per chi è in difesa**).

Il gioco riprende con un calcio libero battuto da chi ha subito il Safety.

In pratica battere un **Drop Kick** dalle 20 yard, aggiungere 10 yard alla tabella del PUNT sopra riportata.

FAQ (valide anche per le regole originali)

- 1 Per andare in meta basta raggiungere la GOAL LINE, ma non puoi andare oltre la END ZONE.
- 2 Per chiudere il down basta fare 10 yard.
- 3 L'EXTRA POINT non può essere bloccato, basta non fare 2 con il lancio di 2 dadi.

AZIONI/DOWNS

Inizio tempi regolamentari	20	10	
30	19	9	
29	18	8	
28	17	7	
27	16	6	
26	FINE QUARTO/ Inizio Extra Time	5	
25	15	4	3,5
24	14	3	2,5
23	13	2	1,5
22	12	1	0,5
21	11	FINE TEMPO	

Accelerare i tempi

Kick Off

Tiro dei dadi	1	2	3	4	5	6
La palla si recupera sulle:	25	20	15	10	5	0

Field Goal e Punt (Drop Kick: usare il lancio del PUNT più 10 yard)

Tiro dei dadi	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Yard Field Goal	30	35	35	40	40	45	45	50	50	55	60
Yard Punt	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75

Fumble: l'attacco tira un 1, la difesa un 6. A quel punto per prendere il possesso della palla ritirare i dadi, la difesa deve di nuovo pareggiare o superare il lancio dell'attacco.

Possibile Sack: se la difesa è in Pressure e l'attacco si fa sorprendere il QB può lanciare con 6, altrimenti primo contatto sulle -4/-8 (vedere da tabella)

Extra Point: tirare 2 dadi da 6, si sbaglia solo se di fa 2, non si può bloccare