

INIZIO DI UN DRIVE

Una volta che il lancio della moneta o del dado per determinare quale squadra calcia e quale riceve è risolto, gli Allenatori si alternano per schierare le proprie squadre, pronte per l'azione con le istruzioni gridate nelle loro orecchie dal personale tecnico che interviene. L'Allenatore della squadra che calcia poi posiziona la palla, determina quanto è accurato (o quanto selvaggiamente impreciso) il calcio, e tira sulla Tabella dell'Evento Kick-Off.

INIZIO DELLA SEQUENZA DEL DRIVE

All'inizio di ogni Drive, entrambi gli Allenatori si avvicinano nella seguente sequenza di passaggi:

1. **SCHIERAMENTO** Incominciando con la squadra che calcia, entrambi gli Allenatori piazzano le loro squadre.
2. **KICK-OFF** Un giocatore della squadra che calcia, calcia la palla verso la squadra che riceve.
3. **EVENTO KICK-OFF** L'Allenatore della squadra che calcia tira sulla Tabella dell'Evento Kick-Off.

TROPPI GIOCATORI

A volte, potrebbe succedere che troppi giocatori siano schierati in campo. Se questo viene individuato prima dell'inizio del primo turno del Drive, semplicemente rimediare all'errore. Se, tuttavia, l'errore non viene individuato se non dopo che il primo turno del Drive sia iniziato, tutti i giocatori in più saranno Espulsi come per aver commesso un Fallo, esattamente come descritto a [pagina 35](#). Quali giocatori siano espulsi è deciso dall'Allenatore avversario.

1. SCHIERAMENTO

Entrambi gli Allenatori mettono in campo tutti i giocatori disponibili. Se ci sono più di 11 giocatori disponibili, quelli non scelti per giocare il Drive sono piazzati nello spazio Riserve fino all'inizio del prossimo Drive. Una squadra non può schierare più di 11 giocatori all'inizio di un Drive.

Nei Drive successivi, è probabile che il numero di giocatori disponibili venga ridotto, con i giocatori che languiscono negli spazi KO o Infortunati. Se non riesci a schierare 11 giocatori all'inizio di un Drive seguente, devi schierare tutti i giocatori disponibili - nessun giocatore può rimanere nello spazio Riserve se sono disponibili meno di 11 giocatori.

La squadra che calcia schiera per prima, seguita dalla squadra che riceve, come segue:

- Entrambe le squadre si schierano completamente all'interno dell'area tra la propria Zona di Meta e la Linea di Scrimmage. Nessuna delle due squadre può schierare giocatori oltre la linea di Scrimmage nella metà campo avversaria.
- Ogni squadra può schierare un massimo di due giocatori in ciascuna zona Laterale. In altre parole, ogni squadra può posizionare quattro giocatori nelle Zone Laterali, assicurandosi che siano divisi equamente con due giocatori per Zona Laterale.
- Una squadra deve schierare un minimo di tre giocatori nelle caselle all'interno del Area Centrale del campo, direttamente adiacenti alla Linea di Scrimmage.

Notare che se una squadra si trova ridotta a soli tre giocatori o meno, può concedere senza penalità prima dello schieramento, come descritto a [pagina 37](#). Se desideri continuare a giocare, i giocatori disponibili devono essere schierati sulla Linea di Scrimmage, come descritto sopra.

2. KICK-OFF

Una volta che entrambe le squadre sono state piazzate e pronte per il Drive seguente, l'Allenatore della squadra che calcia, effettua il Kick-Off.

NOMINA IL GIOCATORE CHE CALCIA

Sebbene non sia sempre essenziale, alcune regole richiedono che un giocatore specifico sia nominato come colui che calcia la palla. È quindi utile adottare l'abitudine di nominare un giocatore che calcia:

- Il giocatore che calcia non può essere sulla Linea di Scrimmage (a meno che non ci siano solo tre o meno giocatori della sua squadra in campo).
- Il giocatore che calcia non può trovarsi in nessuna delle Zone Laterali.

PIAZZARE IL CALCIO

Un buon calcio può aiutare la Difesa e ostacolare l'Attacco e dove piazzare la palla è una considerazione importante quando si calcia. L'Allenatore della squadra che calcia piazza la palla in qualsiasi casella che desidera, occupata o non occupata, nella metà campo della squadra che riceve.

IL CALCIO DEVIA

Calciare la palla non è un'arte precisa, e un brutto calcio può vedere la palla atterrare ampiamente fuori bersaglio. L'Allenatore della squadra che calcia tira sia un D8 che un D6 per determinare la deviazione, come descritto a [pagina 9](#). In questo momento, la palla è ancora in alto nell'aria. Non è possibile tentare di catturarla fino a quando l'"Evento Kick-Off" non è stato risolto.

3. EVENTO KICK-OFF

Ogni Kick-Off è un evento unico. Quasi tutto può succedere, e spesso succede! Immediatamente dopo che il calcio ha deviato, mentre la palla è ancora alta nell'aria, l'Allenatore della squadra che calcia tira 2D6 e consulta la Tabella dell'Evento Kick-Off nella pagina successiva.

CIÒ CHE SALE, DEVE SCENDERE

Una volta che l'Evento Kick-Off è stato risolto, la palla tornerà verso il basso per essere catturata da un giocatore o per atterrare sul terreno, come descritto su [pagina 9](#).

TOUCHBACK

Un Kick-Off deve atterrare in sicurezza nella metà campo della squadra che riceve. Se la palla devia o rimbalza fuori dal campo o attraversa la Linea di Scrimmage nella metà campo della squadra che calcia per qualsiasi motivo, viene causato un "touchback". Quando viene causato un touchback, dopo che l'Evento Kick-Off è stato risolto normalmente, l'Allenatore della squadra che riceve dà il possesso della palla a uno dei propri giocatori. Nessun Test di Agilità è richiesto, al giocatore viene semplicemente consegnata la palla. Se dovesse mai accadere che non ci siano giocatori In Piedi della squadra che riceve a cui dare in possesso la palla, la palla viene data a un giocatore Prono o Stordito e rimbalzerà.

TABELLA - EVENTO KICK-OFF

2D6 RISULTATO

2 GET THE REF (CHIAMA L'ARBITRO)

Viene assegnata una Mazzetta (Bribe) per squadra, può essere usata dopo aver tentato una Chiamata del Fallo. Con un risultato di 2-6 il giocatore non viene Espulso e non è Turnover, con un risultato di 1, l'Arbitro è infastidito e la Mazzetta viene sprecata.

3 TIME-OUT (TEMPO SCADUTO)

Se il segnalino turno della squadra che calcia è sulla casella turno 6,7 e 8, i segnalini di entrambe le squadre vengono spostati indietro di un turno; Altrimenti, i segnalini vengono spostati avanti di un turno.

4 SOLID DEFENCE (DIFESA SOLIDA)

La squadra che calcia può rischiare 1D3 + 3 giocatori Liberi seguendo le normali regole.

5 HIGH KICK (CALCIO ALTO)

Un giocatore Libero della squadra che riceve può essere piazzato nella casella dove atterrerà la palla, a patto che non sia occupata.

6 CHEERING FANS (TIFOSI SCATENATI)

Entrambi gli Allenatori tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Cheerleaders del loro Roster di Squadra. L'Allenatore con il risultato più alto può immediatamente tirare una volta sulla Tabella Preghiere a Nuffle. In caso di parità nessuno tira sulla Tabella Preghiere a Nuffle. Nota che se ottiene un risultato già in atto devi ritirare. Tuttavia se tale risultato è già scaduto, non si deve ritirare.

7 BRILLANT COACHING (ALLENAMENTO EFFICACE)

Entrambi gli Allenatori tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di Assistant Coaches del loro Roster di Squadra. Chi ottiene il risultato più alto riceve un Re-Roll di Squadra aggiuntivo per il Drive in corso e se non viene usato in questo Drive è perso. In caso di pareggio nessuno ottiene il Re-Roll aggiuntivo.

8 CHANGING WEATHER (TEMPO CAPRICCIOSO)

Ripetere il lancio per le condizioni meteo. Applicare gli effetti del nuovo tiro. Se le nuove condizioni sono "Perfect Conditions", la palla si disperde come descritto nel regolamento prima di atterrare.

9 QUICK SNAP (SCARTO RAPIDO)

1D3 + 3 giocatori Liberi della squadra che riceve possono immediatamente muoversi di una casella in qualsiasi direzione.

10 BLITZ

1D3 + 3 giocatori Liberi della squadra che calcia, possono effettuare un'Azione Movimento. Un giocatore può effettuare un'Azione Blitz ed un altro un'Azione Lanciare un Compagno di Squadra. Se un giocatore Cade a Terra o è Atterrato, questo turno aggiuntivo finisce immediatamente.

11 OFFICIOUS REF (ARBITRO INVADENTE)

Entrambi gli Allenatori tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di FF del loro Roster di Squadra. Chi ottiene il risultato più basso sceglie casualmente uno dei suoi giocatori sul campo. In caso di pareggio lo scelgono entrambi. Tirare 1D6 per il/i giocatore/i scelto/i. Con un risultato di 2+ il giocatore e l'Arbitro discutono. Il giocatore è posizionato Atterrato e Stordito. Con un risultato di 1 è immediatamente Espulso.

12 PITCH INVASION (INVASIONE DI CAMPO)

Entrambi gli Allenatori tirano 1D6 e aggiungono il loro valore di FF del loro Roster di Squadra. Chi ottiene il risultato più basso sceglie casualmente 1D3 dei suoi giocatori in campo. In caso di pareggio scelgono entrambi 1D3 giocatori in campo. Tutti i giocatori selezionati sono posizionati Atterrati e Storditi.

