

BLUESTORMS Gameday

03 Maggio 2014 - Magnago MI



BLUESTORMS
Arrivano gli Skorpions
NEVER GIVE UP!!!

Coaching Staff:

Cognome	Nome	Cognome	Nome
GANCI	Giovanni	FUMAROLA	Giovanni
LO PRESTI	"Acido" Riccardo	BOSCHI	Massimiliano
DI LORENZO	Alessandro	FONTI	Giorgio
PARMA	Fabio	SAN CLEMENTE	Simone



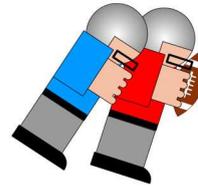
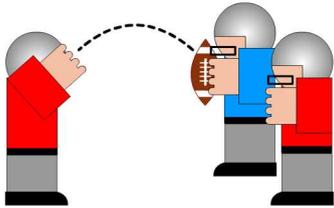
Players:

#	Cognome	Nome	Role	Ddn
2	COLOMBO	Simone	DB	11/04/1986
3	COPPOLA	Massimo	DB	05/01/1975
4	MACCHI	Edoardo	DB	25/04/1992
6	TORRETTA	Matteo	DB	24/02/1984
7	FONTI	Giorgio	WR	23/12/1966
8	FIMIANI	Andrea	QB	17/09/1996
9	FONTI	Ivan		19/08/1994
10	GRIFFANTI	Ivano		09/10/1974
11	FACINO	Lorenzo	WR	07/08/1992
12	BATTISTON	Emiliano		31/07/1983
16	ZANFORLIN	Nicolo'		15/11/1990
17	TOVAGLIERI	Michele		01/01/1994
19	BIZZARO	Mauro	DB	18/10/1968
20	LENTINI	Francesco	DB	03/08/1986
21	TERRAMOCCI	Andrea Maurizio	RB	14/01/1990
23	SOTTURA	Christian	DB	03/04/1996
24	FINOTTI	Alessandro	DB	18/07/1996
25	SIMBOLI	Vittorio	DB	26/08/1993
27	DI PIETRO	Angelo	DB	14/10/1968
28	MASIERO	Fabio		09/06/1992
29	FINOTTI	Daniele	DB	05/03/1987
33	MAJ	Umberto	RB	11/06/1990
34	ANTONI	Stefano	DB	08/04/1987
37	PERON	Stefano Christian	LB	23/12/1984
44	MASSIRONI	Federico	RB	07/12/1991
45	CHIRCO	Laurent		29/10/1997
50	PILONI	Davide	LB	14/05/1983
52	CASELLA	Yuri	DB	25/09/1997
55	COLOMBO	Marco	DL	23/09/1991
57	BOSSI	Marco	LB	20/03/1987
59	EVANGELISTA	Alessio	LB	17/07/1990
61	CREMONA	Giorgio		02/02/1988
63	BRASSINI	Davide		14/01/1986
68	COZZI	Davide	DL	15/01/1972
71	DI BARTOLO	Fabio		15/02/1993
72	TRANCHINA	Gabriele	DL	27/04/1983
73	VERONA	Matteo	OL	14/04/1985
77	MARTIGNONI	Francesco	OL	13/06/1986
78	CECI	Raffaele Jacopo	OL	04/04/1992
80	MAZZOLI	Fabio	WR	07/04/1980
81	RICCI	Diego	WR	07/08/1984
83	QUINTERI	Stefano	WR	16/04/1988
85	VILLA	Simone	WR	03/07/1997
87	FERRARI	Marco	WR	15/03/1983
88	GANGI	Marco		19/05/1996
90	MIGLIO	Martino		29/02/1976
91	TASSO	Alessandro		04/06/1987

ABC del football

DALLE 10 YARD DA CONQUISTARE IN QUATTRO TENTATIVI, ALLE REGOLE DA RISPETTARE PER DIFESA E ATTACCO, DAL FUMBLE AL TOUCHDOWN: I FONDAMENTALI DA CONOSCERE SULLO SPORT USA PIU' POPOLARE.

DIFESA - DEFENSE



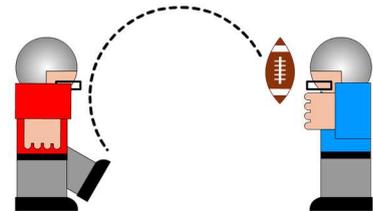
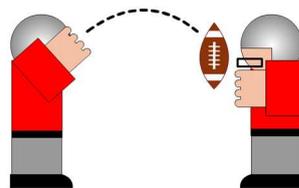
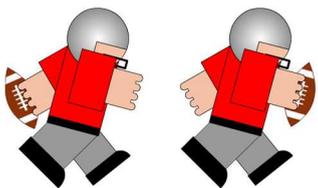
INTERCETTI

Il difensore cattura l'ovale lanciato dal quarterback avversario prima che tocchi terra. Può avanzare con la palla sino a quando non viene placcato.

TACKLE

Per fermare l'azione avversaria, è sufficiente placcare chi ha l'ovale, facendogli toccare terra con un ginocchio o un avambraccio. La palla è morta in quel punto.

ATTACCO - OFFENSE



CORSA

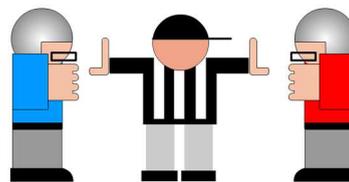
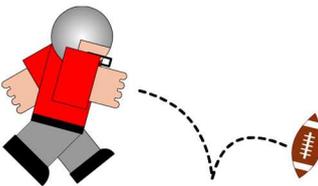
Si può avanzare la palla cercando di guadagnare terreno correndo dopo aver ricevuto l'ovale dal quarterback (lui stesso può decidere di correre se sotto pressione e senza ricevitori liberi).

PASSAGGIO

Il quarterback lancia la palla a un ricevitore. Si può effettuare un solo passaggio in avanti ad azione. Il quarterback non può lanciare se ha oltrepassato la linea di scrimmage (ovvero il punto d'inizio dell'azione).

PUNT

Sul quarto tentativo, se la posizione del campo non consente un tentativo da field goal, si restituisce la palla agli avversari con un punt, ovvero calciandola il più lontano possibile o cercando di farla uscire dal campo entro le 20 YARD avversarie. Se l'ovale esce dalla linea di fondo, l'attacco parte dalle 20 YARD.



FUMBLE

Quando la palla viene strappata dalle mani di un giocatore dell'attacco e recuperata da un difensore, il possesso passa in quel punto del terreno alla squadra che era in difesa.

LE PENALITA'

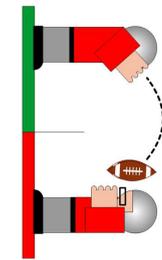
Ce ne sono svariate. Tra le principali, non si può toccare un ricevitore dopo le prime 10 YARD dalla linea di scrimmage prima che abbia tra le mani l'ovale (**pass interference**). Non si può trattenere un giocatore della difesa, ma solo "respingerlo" a mani aperte (**holding**). Non si può colpire un ricevitore indifeso, un quarterback dopo che ha effettuato un passaggio, entro un ragionevole limite di tempo (**personal foul**).

Scoring - il punteggio



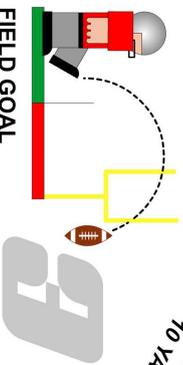
TOUCHDOWN

Vale sei punti. Si segna quando la palla oltrepassa la linea di meta su corsa o su passaggio ricevuto in **endzone** da un attaccante con il possesso dell'ovale e i due piedi in campo.



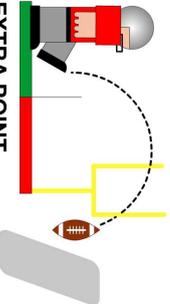
CONVERSIONE DA DUE PUNTI

Invece della conversione con il calcio, che vale un punto, si può tentare quella alla mano, su corsa o passaggio, che ne vale invece due.



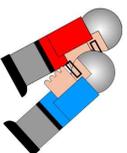
FIELD GOAL

Sul quarto tentativo, si può tentare una trasformazione da tre punti. Di solito entro le 50 YARD (tenuto conto delle 10 yard dell'area di meta e delle 7 yard di arretramento dopo lo **snap**).



EXTRA POINT

Dopo il **touchdown**, l'attacco esegue il calcio addizionale che vale un punto.



SAFETY

Se un attaccante col pallone viene placato all'interno della sua area di meta, vengono assegnati due punti alla squadra in difesa, che inoltre riceve il pallone con un **punt** o **kickoff**.

