

Le regole del Football NFL

A prima vista il Football Americano può sembrare uno sport difficile da capire, ma con un po' di impegno è facile rendersi conto di come sia "lineare" il suo svolgersi.

Vediamo così quali sono le regole e le caratteristiche principali del gioco:

Il campo

Il campo di Football è lungo 110 metri (360 feet) e largo 48 (160 feet). E' attraversato da linee bianche verticali che delimitano le yards: i numeri corrispondono al numero (10 yards, 20 yards ecc.) a metà campo c'è il segno 50 e a destra e sinistra della metà campo in ordine decrescente vengono segnate le yards fino al 10. Dopo l'ultima riga bianca (delle "0" yards) c'è un altro pezzetto di campo di 9 metri (10 yards) che rappresenta la end zone, cioè la zona dove si segnano i touchdown. Altri 1,8 metri dietro questa zona troviamo la linea con al centro i pali per i field goal.

La palla

La palla del Football è di forma ovale e la sua lunghezza corrisponde a quella del "piede" (foot) canonico, preso come misura convenzionale in America. E' attraversata da cuciture a vista per facilitare la presa. Ogni squadra ha a disposizione 36 palle nei campi aperti e 24 in quelli al chiuso (dome).

Il gioco

Sul campo da gioco vanno 11 giocatori per squadra: dopo il classico lancio della moneta per decidere chi inizia le ostilità, si presentano in campo le squadre speciali (special team) cioè 11 giocatori che intervengono soltanto in questa e altre 3 circostanze.

Questa è la differenza principale dagli sport quali il calcio, in quanto nel Football essendo le sostituzioni libere ad ogni azione possono essere cambiate le formazioni.

La squadra che difende calca il pallone situato sulla linea delle 30 yards proprie, cercando di mandarlo il più lontano possibile per impedire il ritorno degli avversari.

La squadra che attacca a sua volta ha a disposizione due alternative: se il pallone arriva nelle proprie 20 yards il giocatore preposto alla ricezione della palla (kick returner) può rinunciare a correre segnalandolo all'arbitro con il braccio alzato e un ginocchio a terra nel punto della ricezione, oppure può correre con la palla per portarla quanto più avanti possibile.

Tutto ciò avviene mentre i suoi compagni cercano di proteggerlo dall'arrivo degli avversari che tentano di bloccarlo. Nel momento in cui viene fermato, facendogli toccare almeno un ginocchio a terra il gioco si ferma e ripartirà dal punto in cui è stata fermata la palla.

Una volta finita questa situazione iniziale entrano in campo l'attacco della squadra che ha ricevuto la palla e la difesa avversaria. Nel Football ogni qual volta il gioco si ferma, perché l'attacco è stato bloccato (sempre secondo la regola che il giocatore ha toccato il terreno) oppure la palla esce fuori dal campo di gioco, le squadre vengono riorganizzate e riparte una nuova azione.

L'attacco deve avanzare il più possibile verso la end zone avversaria e per farlo ha a disposizione 4 tentativi per percorrere un totale di 10 yards. Il pallone può essere lanciato oppure portato avanti con una corsa, ma una volta essa iniziata o quando si è ricevuto il pallone lanciato, come nel rugby, non si ha la possibilità di passarlo in avanti, è ammesso soltanto il passaggio laterale o indietro ad un compagno.

Così in 4 tentativi l'attacco deve fare almeno 10 yards. Se ci riesce prima dei 4 tentativi ne ha disposizione altri 4 sempre per percorrere 10 yards; se invece non riesce a farle in 3 tentativi, può bypassare l'ultimo e allontanare il pallone con il piede (punt) nella metà campo avversaria il più lontano possibile per impedire il ritorno.

Questo avviene perché se con il quarto tentativo l'attacco non riesce a completare le 10 yards avrà perso il possesso e la squadra avversaria si troverà con il proprio attacco a giocare nel punto in cui si è interrotto il gioco.

Infatti, il gioco del Football è tutto un'alternanza di attacchi e difese che entrano in campo abbastanza freneticamente. Una volta che l'attacco si trova in prossimità della end zone avversaria può tentare 2 soluzioni: se è al 4 tentativo e ha una distanza relativamente vicina ai pali del field goal, può tentare di calciare il pallone entro i 2 pali ottenendo così 3 punti, oppure può cercare di arrivare con un suo giocatore in possesso di palla all'interno della end zone segnando così un touchdown che vale 6 punti.

Se il tentativo va a buon fine si ha a disposizione un'ulteriore possibilità per segnare 1 o 2 punti addizionali. Un punto se si effettua un field goal ravvicinato e il pallone va in mezzo ai pali (quasi sempre!) oppure se si ripete un touchdown, attraverso un gioco d'attacco, che in questo caso vale però solo 2 punti.

Una volta finito il suo compito l'attacco lascia il campo a favore della propria squadra speciale, che provvederà a calciare il pallone e ripartire proprio come fosse l'inizio di un'altra gara. Durante le fasi di gioco possono presentarsi altre 2 situazioni per le quali l'attacco perde il possesso della palla.

Se durante il lancio del pallone questo viene intercettato dalla difesa avversaria, questa cerca di portarlo il più vicino possibile alla end zone e una volta fermata, scenderà in campo il relativo attacco pronto a segnare un touchdown.

Se, invece, durante una corsa o una volta ricevuta la palla il giocatore perde il possesso prima di cadere a terra (fumble) e la palla finisce nelle mani avversarie sarà di nuovo l'attacco avversario a tentare di segnare.

Si può poi presentare una particolare situazione in cui l'attacco a ridosso della propria end zone viene fermato dalla difesa avversaria; cioè il giocatore dell'attacco in possesso di palla viene fermato nella propria end zone. In questo caso alla difesa andranno 2 punti (safety) e in seguito avrà a disposizione il possesso del pallone dopo che sarà stato calciato dall'altra squadra, proprio come nel punt.

Il tempo di gioco

La partita è suddivisa in 4 tempi di 15 minuti ciascuno. Il tempo è effettivo, cioè il cronometro viene fermato quando la palla esce fuori oppure in tutte le situazioni in cui si segnano punti. Se alla fine dei tempi regolamentari le squadre sono in parità si giocheranno 2 tempi supplementari di 15 minuti con la regola del golden goal del calcio (sudden death) cioè chi segna prima vince (con il field goal, touchdown ecc).

Lo snap e la linea di scrimmage

Quando inizia un'azione, le 2 squadre (attacco e difesa) sono schierate una di fronte all'altra separate da un metro circa, con i giocatori pronti a "fronteggiare" gli avversari. La palla è posta a terra da un giocatore dell'attacco che è chiamato centro e che la tiene nelle due mani pronto a "lanciarla" dietro ad un suo compagno chiamato quarterback (colui che lancia la palla).

La linea immaginaria che attraversa la palla e percorre tutto il campo (immaginaria in quanto non è segnata sul campo) viene chiamata linea di scrimmage ed è importantissima nello svolgimento del gioco. All'inizio dell'azione i componenti delle 2 squadre sono immobili dietro tale linea (ovviamente ognuno nella propria metà campo) e devono evitare movimenti, prima che il pallone venga messo in gioco.

Ciò si verifica quando il centro lancia dietro, sotto le proprie gambe, la palla al proprio quarterback; questo movimento viene chiamato snap ed è soltanto in questa occasione che la palla viene messa in gioco e i giocatori possono iniziare le ostilità.

I falli (penalties)

I falli commessi sul campo di gioco vengono fischiati dall'arbitro "capo" chiamato referee, che è colui che controlla la gara, dà il segnale del fallo commesso ed è l'autorità finale nell'interpretazione dei falli. Nel Football però non esiste soltanto questo tipo di arbitro, in quanto egli è coadiuvato nel suo lavoro da altri 6 arbitri con compiti specifici.

Il punto in comune di tutti e 7 gli arbitri è che ognuno di loro può chiamare il fallo di sua competenza semplicemente gettando a terra un fazzoletto giallo (flag) nel punto in cui è avvenuto. Questo tipo di direzione è al tempo stesso più immediata e visiva del semplice fischio dell'arbitro, molto spesso confuso dalla "bolgia" dello stadio...

I falli nel Football sono davvero numerosi e disparati, ma è possibile classificarli in base alla perdita di yards combinate. In questo sport quando è ravvisato un fallo dall'arbitro, questi assegna alla squadra che lo ha commesso una penalità consistente nella perdita di svariate yards (a partire dal punto in cui è iniziata l'azione e a seconda della gravità), cioè nell'indietreggiare il punto in cui l'azione dovrà iniziare (in modo che le yards da guadagnare siano maggiori: la penalità si somma a quelle che già devono essere guadagnate) e spesso questo si accompagna alla perdita di un tentativo (down) per raggiungere le 10 yards canoniche (come se quella azione non fosse mai stata giocata) che così saranno aumentate (alle yards rimanenti va aggiunta la penalità).

Con un esempio il funzionamento sarà più immediato:

Supponiamo che l'arbitro segnali (flag) un fallo all'attacco per intentional grounding, cioè il quarterback lancia intenzionalmente la palla fuori dal campo e che per l'attacco si tratta del primo tentativo sui 4 previsti per guadagnare le 10 yards; l'arbitro chiama il fallo di intentional grounding all'attacco che verrà così punito con 10 yards di penalità (previste per questo tipo di fallo).

Se poniamo che l'attacco partiva dalle proprie 30 yards, si troverà a partire dalle proprie 20 yards (si indietreggia di 5 dalla linea di scrimmage: $30-10=20$) ma con il primo tentativo sprecato. Avrà così a disposizione soltanto altri 2 tentativi (2nd & 20: cioè 10 yards da guadagnare più la penalità di 10 yards).

I falli quindi, sono suddivisi in base alla perdita di yards che comportano: così avremo falli che comportano 5 yards di penalità, 10 yards, 15 ecc.

Vediamo quali sono i falli più importanti:

5 YARDS

- False start : movimento anticipato dell'attacco
- Encroachment : contatto tra giocatori avversari prima dello snap
- Offside : è uguale al false start solo è chiamato alla difesa.

Questo tipo di falli sono di lieve entità e riguardano quasi tutti i movimenti allo snap e le relative infrazioni di attacco e difesa.

10 YARDS

- Offensive pass interference : questo fallo si ha quando il ricevitore dell'attacco prima di ricevere la palla, viene in contatto con il difensore avversario ostacolando nella propria legittima azione di disturbo. Infatti, dopo lo snap il ricevitore e il difensore avversario non possono venire a contatto prima che la palla venga ricevuta dall'attaccante.
- Holding, illegal use of hands, arms, or body by offense: L'holding è la trattenuta irregolare per impedire all'avversario di correre o raggiungere la palla. L'uso illegale delle mani o altre parti del corpo consiste nel trarre vantaggio ostacolando la difesa avversaria. Come potrebbe fare l'attaccante che durante la corsa allontana l'avversario usando le mani in modo scorretto.

Questi falli sono a discrezione dell'arbitro in quanto riguardano una sua valutazione soggettiva e non oggettiva come potrebbe essere un false start oppure un offside.

15 YARDS

- Striking opponent with fist, kick : Colpire l'avversario con un pugno, calcio.
- Malicious unnecessary roughness : Violenza non necessaria e intenzionale.

Questi falli sono quelli più antisportivi puniti di conseguenza con una grave perdita di yards e che prevedono tutti un comportamento violento e/o intenzionale.

Poi troviamo dei falli che hanno delle caratteristiche peculiari:

AUTOMATIC FIRST DOWN -- Sono a favore dell'attacco per ogni fallo imputato alla difesa avversaria ad eccezione di quelli che prevedono le 5 yards di penalità (descritti in precedenza).

Falli che prevedono una combinazione di penalità:

5 YARDS & PERDITA DOWN

--Per i passaggi effettuati oltre la linea di scrimmage.

10 YARDS & PERDITA DOWN

-- **Intentional grounding** : Quando il quarterback sotto pressione avversaria e senza copertura da parte dei propri compagni di reparto lancia intenzionalmente il pallone fuori dal campo per evitare una eccessiva perdita di yards, nel caso gli avversari riuscissero a bloccarlo con il pallone in suo possesso (sack).

L'attacco nel football NFL

Una corsa inarrestabile, una grande ricezione, l'emozione del touchdown: questi sono i momenti per cui vive chi ama il football e, come dice un famoso detto, se è la difesa a far vincere le partite, è l'attacco a vendere i biglietti, a riempire gli stadi e ad eccitare gli animi di tutti gli appassionati.

Probabilmente nessuno sport più del football incarna il concetto di sport di squadra: anche per il più grande giocatore della storia vincere senza una grande linea offensiva, senza eccellenti special teams e senza il sacrificio di un manipolo di uomini destinati a rimanere nell'ombra, è praticamente impossibile.

Eppure la memoria dei tifosi ritorna sempre ai grandi campioni dell'attacco, a grandi quarterbacks come Montana, Namath e Marino, a running back leggendari del calibro di Payton e Emmitt Smith e a ricevitori come Jerry Rice e Cris Carter.

Nell'azione d'attacco la squadra schiera sul campo undici uomini: l'unico ruolo fisso è quello del quarterback, la offensive line solitamente è formata da cinque giocatori, mentre varia, a seconda degli schemi, il numero di wide receivers, tight end, running back e fullbacks presenti sul terreno.

Ma andiamo a vedere, ruolo per ruolo, chi sono gli specialisti dell'attacco.

QUARTERBACK: E' per forza di cose il leader della squadra, da lui dipendono tutte le giocate offensive, giocate che vengono decise in collaborazione con lo staff tecnico e che poi vengono eseguite sul campo dal quarterback stesso. Per capire quale importanza rivesta basti pensare che circa metà dei giocatori presenti sul campo in un'azione d'attacco hanno come primaria funzione quella di difenderlo dai giocatori avversari.

Il QB deve naturalmente conoscere alla perfezione gli schemi e le caratteristiche dei ricevitori a sua disposizione, a determinare la sua grandezza sono la potenza e la precisione del braccio, la capacità di leggere la difesa, di lanciare con successo sotto pressione e la mobilità di gambe e la velocità, che permettono di lanciare in uscita dalla tasca ed eventualmente di portare la palla.

Al momento i migliori QB della NFL sono Kurt Warner (Rams), Gannon (Raiders), Garcia (49ers), Favre (Green Bay), il futuro dovrebbe essere di Brady (campione in carica con New England) e di Mc Nabb (Eagles).

RUNNING BACKS: Il running back è utilizzato principalmente per correre la palla. L'azione di corsa è più sicura del lancio e se si dispone di un grande running back e di buoni bloccatori può essere altrettanto efficace.

L'azione del RB parte nel backfield, prima della linea di scrimmage: riceve palla dal quarterback e sfruttando i blocchi dei compagni cerca di guadagnare più yards possibili. Due sono le "tipologie" di RB esistenti: ci sono i running back piccoli e veloci, bravi a cambiare direzione e a sfuggire ai placcaggi, che solitamente preferiscono correre verso l'esterno, ci sono running back più grossi e potenti che amano correre nel mezzo della linea rompendo i placcaggi.

Il running back può essere utilizzato anche in ricezione, di solito per passaggi corti o per i cosiddetti screen pass (passaggi eseguiti in sicurezza sulla linea di scrimmage). I migliori RB della lega sono Holmes (Kansas City Chiefs), Martin (Jets), il leggendario Emmitt Smith (Cowboys), Jerome Bettis (Steelers) e Marshall Faulk dei Rams, ottimo anche in ricezione.

OFFENSIVE LINE: La linea ha i fondamentali compiti di proteggere il quarterback nelle situazioni di lancio e di bloccare per il corridore nei giochi di corsa. E' formata da un centro, da due guardie e da due tackles. Nella tasca formata dagli uomini della linea il quarterback deve avere il maggior tempo e la minor pressione possibile per lanciare.

Nelle situazioni di goal line (quando si è vicini alla linea di touchdown) o quando alla squadra basta un guadagno minimo per chiudere il down, la linea può essere formata da più di cinque giocatori. Gli uomini della linea non possono prendere parte attivamente all'azione portando la palla o ricevendola, se ciò accade è prevista una penalità. Gli specialisti della offensive line spesso restano nell'ombra e sono poco pubblicizzati: in realtà il loro ruolo è fondamentale e non può esistere un buon attacco senza una buona linea.

CENTER: Il centro occupa la posizione centrale della linea offensiva, suo è il compito di dare il via all'azione d'attacco con lo snap, il movimento con cui consegna il pallone al quarterback. Dopo lo snap il centro va a bloccare. Fondamentale è il suo apporto nelle corse centrali e nelle situazioni di goal line quando serve un piccolo guadagno centrale. I centri più forti della lega sono Mawae dei Jets, Kreutz dei Bears e Birk dei Vikings

GUARD: Le due guardie si dispongono ai fianchi del centro. Il loro ruolo è simile a quello del centro, diventano infatti fondamentali nelle corse centrali. Le guardie solitamente sono i più pesanti ed enormi atleti del football. Al momento i leader dell'NFL in questo ruolo sono Larry Allen (Dallas), Stone (appena passato dai Giants ai 49ers), Brown (Bills), Faneca (Steelers).

TACKLE: I due tackles occupano le posizioni esterne della linea. A loro è richiesto di essere atleti straordinari, devono essere pesanti ma anche veloci di gambe per contenere i defensive end più veloci e i linebackers e i defensive backs a caccia del quarterback. Essenziali sono i loro blocchi quando il running back corre verso l'esterno. I più forti tackles in attività sono Jones (Seahawks), Kennedy (Raiders), Williams di Chicago e Samuels di Washington. Un gradino sopra tutti è Orlando Pace dei St.Louis Rams.

FULLBACK: Il fullback non è sempre presente nelle azioni offensive, viene schierato quando c'è un'azione di corsa, nella quale può portare lui stesso la palla o deve bloccare per il running back. Il fullback può anche ricevere. Nelle azioni di passaggio in cui servono tanti ricevitori solitamente il fullback esce dal campo, se invece viene schierato può supportare la linea offensiva o liberarsi per la ricezione.

Il fullback più forte della lega è Mike Alstott dei Buccaneers, uno dei pochi fullback che riveste un ruolo decisivo nell'attacco della sua squadra. Forti anche Centers dei Bills e Ritchie dei Raiders.

TIGHT END: Ha un ruolo ibrido simile a quello del fullback: funge infatti sia da ricevitore che da bloccatore e per questo è solitamente dotato di un fisico possente ed atletico. Anche il TE può non essere presente in alcune azioni offensive. E' un ruolo forse un po' sottovalutato, ma una squadra che ha un grande tight end ha un'arma difficilmente arginabile. Le squadre che hanno questo vantaggio al momento sono i Green Bay Packers con Bubba Franks, i Broncos con Sharpe e i Chiefs con Gonzales. Ottimi TE anche Carswell (Broncos) e Chamberlain (Minnesota).

WIDE RECEIVERS: Il ricevitore è considerato da molti il ruolo più esaltante e spettacolare del gioco del football. Per giocare wide receiver in NFL bisogna essere una sorta di superman: alti, veloci, potenti, con buona presa e gran coraggio. Chi non ha una di queste doti deve compensare con un particolare talento nelle altre. Il ricevitore, come dice la parola stessa, è il bersaglio del quarterback che a lui indirizza il pallone.

I WR sono schierati sui lati del campo ad inizio azione, dopo lo snap corrono la traccia che lo schema prevede per loro e cercano di staccarsi dal marcatore diretto. Tanti i fenomeni in questo ruolo: Jerry Rice, ora ai Raiders, è considerato il più grande di tutti i tempi. Strepitosi il suo compagno di squadra Tim Brown, Harrison dei Colts, i due Smith di Denver e Jacksonville, David Boston di Arizona, Keyshawn Johnson dei Bucs, Bruce e Holt dei Rams, Owens dei 49ers, Troy Brown dei Patriots.

LE FORMAZIONI

L'unica regola da rispettare nelle formazioni offensive è che al momento dello snap ci devono essere almeno sette giocatori sulla linea di scrimmage. Detto questo, sono quasi infinite le possibili disposizioni di partenza di una squadra, alcune sono più indicate per i giochi di corsa, altre sono il segnale che una squadra sta per lanciare in profondità. Andiamo a vedere quali sono le formazioni più comuni.

THE "I" FORMATION

Nella cosiddetta formazione a "I", i due running backs si schierano in linea alle spalle del quarterback. Questa disposizione è usata principalmente per i giochi di corsa: la difesa deve capire a chi andrà il pallone e da che lato si svilupperà l'azione di corsa.

STANDARD PRO SET

E' la disposizione più classica e neutra, viene utilizzata per ogni tipo di gioco. I running backs si posizionano ai fianchi del quarterback e, in caso di lancio, uno esce per ricevere e uno va a bloccare sulla linea.

SHOTGUN FORMATION

La shotgun formation viene usata esclusivamente per i giochi di passaggio. Il quarterback si posiziona a circa sei-sette yards dalla linea di scrimmage, questo per avere più tempo e più spazio per cercare di servire un ricevitore (nella shotgun ce ne sono, solitamente, almeno tre sul campo). Perché riesca è necessario uno snap perfetto da parte del centro.

SHORT-YARDAGE FORMATION

Utilizzata quando un attacco deve guadagnare una yard o meno di una yard per chiudere il down o per segnare un touchdown. In questo caso la linea si rinforza per permettere al running back o al quarterback stesso di sfondare centralmente.

La Difesa nel Football NFL

“L'attacco fa vendere i biglietti ma la difesa fa vincere le partite”.

Chiunque mastichi un po' di football ha sentito almeno una volta questa frase. Vediamo quindi, come è costituita una difesa, cosa fa ogni giocatore e in quali circostanze l'operato di ognuno è fondamentale.

Per prima cosa, però, è doverosa una precisazione: mentre in alcune situazioni offensive il lavoro di alcuni giocatori, pur essendo importante, non è fondamentale, in difesa questo non avviene, visto che ad ogni azione è vitale che ogni giocatore svolga nel miglior modo possibile le sue competenze.

Prima di parlare nello specifico dei vari ruoli è opportuno segnalare i tipi di difesa e una piccola legenda per meglio comprendere gli schemi:

Legenda

DE: Defensive End

DT: Defensive Tackle

MLB: Middle Linebacker

ILB: Inside Linebacker

OLB: Outside Linebacker

CB: Cornerback

NB: Nickelback

DB: Dimeback

SS: Strong Safety

FS: Free Safety

4-3

In questa difesa ci sono 4 uomini di linea, 3 linebackers e 4 defensive backs. E' la difesa base della maggior parte delle squadre, in quanto gli uomini di linea possono essere efficaci sulle corse e sui passaggi con la pressione. Sui lanci però è battibile, in special modo sul medio-lungo.

3-4

In questa difesa ci sono 3 uomini di linea, 4 linebackers e 4 defensive backs. E' la difesa base di qualche squadra ed è interessante perché polivalente (in certi casi il quarto linebacker si posiziona come DE). La pressione sul quarterback, se non si usano i blitz (cioè le penetrazioni dei linebackers attraverso la linea d'attacco) ne risente ma il backfield è più coperto e le ricezioni per gli avversari più difficoltose.

Nickel

4 linemen, 2 linebackers e 5 defensive backs (il nome è preso dalla moneta da 5 cent americana). Ovviamente si usa sui lanci e lascia più scoperti sulle corse.

Dime

4 linemen, 1 linebaker, 6 defesive backs. Formazione sbilanciata sui lanci.

Veniamo all'analisi di tutti i ruoli difensivi:

Defensive End (DE): sono i giocatori che si dispongono agli estremi della linea difensiva. Sui giochi di corsa hanno come prima competenza la copertura sulle corse esterne, mentre se la corsa si svolge all'interno devono aiutare i DT a coprire. Sui giochi di passaggio devono portare pressione al QB e la loro posizione in campo gli permette di fare sack con più facilità rispetto ai DT (non a caso molto spesso i DE sono nei primi posti della speciale classifica dei sack).

Grandi interpreti di questo ruolo del passato sono Gino Marchetti (Dallas Texans (1952), Baltimore Colts (1953-64, 1966)), Deacon Jones (Los Angeles Rams (1961-71), San Diego Chargers (72-73), Washington Redskins (1974)) e Reggie White (Philadelphia (1985-92), Green Bay Packers (1993-1998), Carolina Panthers (1999-2000)).

Dei giocatori ancora in attività vanno menzionati Michael Strahan dei New York Giants, Michael McCrary dei Baltimore Ravens, Grant Wistrom dei St. Louis Rams, Jason Taylor dei Miami Dolphins e Jevon Kearse dei Tennessee Titans.

Difensive Tackles (DT): sono i giocatori che si dispongono all'interno della linea difensiva e possono essere uno o due. Sui giochi di corsa devono impedire il passaggio nel mezzo della linea e nei giochi di passaggio devono portare pressione al quarterback. I più grandi del passato sono Joe Greene (Pittsburgh Steelers (1969-1981)), Bob Lilly (Dallas Cowboys (1961-1974)) e Merlin Olsen (Los Angeles Rams (1962-1976)). Oggi i migliori sono Darrel Russel degli Oakland Raiders, La'Roi Glover dei Dallas Cowboys e Warren Sapp dei Tampa Bay Buccaneers.

Linebackers (L.B.): probabilmente il ruolo più difficile e affascinante di tutta la difesa. I linebackers si dispongono alle spalle della linea di difesa e il loro numero in campo varia in base al tipo di difesa adottata. Il middle linebacker si posiziona al centro e gli outside linebackers sugli esterni della linea. I linebackers devono fermare le corse e coprire sui passaggi. In certi casi uno o più linebackers vengono mandati a portare pressione sul quarterback (il cosiddetto "blitz"), manovra che però lascia scoperta la zona di campo di competenza di quel giocatore.

I migliori di ieri sono stati Dick Butkis (Chicago Bears (1965-73)), Ray Nitschke (Green Bay Packers (1958-72)), Lawrence Taylor (New York Giants (1981-93)), Jack Lambert (Pittsburgh Steelers (1974-84)) e Derrick Thomas (specialista in sack dei Kansas City Chiefs (1989-1999)). Oggi è il regno di Ray Lewis dei Baltimore Ravens, Zack Thomas dei Miami Dolphins, Junior Seau dei San Diego Chargers e Brian Urlacher dei Chicago Bears.

Cornerbacks (C.B.): insieme alle safeties forma il reparto dei defensive backs. Il numero di cornerbacks è generalmente due anche se nella nickel si aggiunge il cosiddetto nickelback e nella dime, oltre a quest'ultimo, scende in campo il dimeback. I cornerbacks devono coprire sui passaggi, marcando i ricevitori. La marcatura può essere a uomo (a ognuno un giocatore) o a zona (ogni DB copre una zona di campo). In più i cornerbacks devono cercare di fermare, o almeno frenare, le corse all'esterno.

In passato hanno impressionato Dick Lane (Los Angeles Rams (1952-53)), Chicago Cardinals (1954-59), Detroit Lions (1960-65)), Mel Blount (Pittsburgh Steelers (1970-83)) e Mike Haynes (New England Patriots (1976-82)) e Deion Sanders (Atlanta Falcons (1989-1992), San Francisco 49'ers (1994), Dallas Cowboys (1995-1999), Washington Redskins (2000)) mentre oggi i migliori sono Aeneas Williams dei St. Louis Rams, Charles Woodson degli Oakland Raiders, Champ Bailey dei Washington Redskins, Ty Law dei New England Patriots e Chris McAllister dei Baltimore Ravens.

Safeties: si dividono in Strong Safety (SS) (dal lato del Tight End) e Free Safety (FS). Il compito primario è la copertura della zona dietro ai linebackers. Nelle azioni di corsa le safeties aiutano la linea e i linebackers mentre in caso di passaggio o vanno a coprire la zona assegnata o raddoppiano i ricevitori. Il ruolo della safety è molto delicato perché rappresenta l'ultimo giocatore fra il portatore di palla e l'end zone.

In passato sono stati grandi Larry Wilson (St. Louis Cardinals (1960-72)), Ken Houston (Houston Oilers (1967-72)), Washington Redskins (1973-80)) e Ronnie Lott (San Francisco 49ers (1981-90)), Los Angeles Raiders (1991-92), New York Jets (1993-94). Oggi lo sono Rod Woodson, FS degli Oakland Raiders, Darren Sharper, FS dei Green Bay Packers, John Lynch, SS dei Tampa Bay Buccaneers, e Lawyer Milloy, SS dei New England Patriots.

Gli Special Team

Sono chiamati Special Team perché nel football riescono sempre ad aggiungere qualcosa di speciale, alla partita o allo spettacolo, ritagliandosi momenti brevi, ma che possono essere di un'intensità e di un'importanza fuori dal comune.

Gli appassionati ricorderanno sicuramente la fantastica prestazione di Desmon Howard nel Superbowl vinto dai suoi Packers contro New England, 244 yards guadagnate tra kick e punt return, 1 touchdown da 99 yards (record per un kick return) e il titolo di MVP della gara, ma se vogliamo tornare un po' indietro nel tempo, ci si ricorderà del fantastico ritorno di Jennings di Cincinnati che aveva fatto sognare i Bengals nel Superbowl dell'89, prima del grande drive di Joe Montana.

Molte volte, però, più di un ritorno vincente, è il field goal l'arma speciale che più ha dato emozioni in positivo o in negativo nelle varie sfide della NFL, non dimentichiamoci che nella maggior parte dei tempi supplementari, regolati dal sudden death (chi segna per primo vince), il field goal è usato per vincere la partita, e si cerca il più possibile di avvicinare la palla ai pali per facilitare il compito del kicker.

Determinanti nei Super Bowl sono stati 2 calci, in negativo e in positivo. Indimenticabile per gli appassionati l'errore di Scott Norwood allo scadere del Superbowl XXV, vinto di 1 punto dai NY Giants contro i Buffalo Bills, ma in positivo bisogna ricordare il field goal decisivo all'ultimo secondo con cui O'Brein regalò il Superbowl V a Baltimore contro Dallas.

Gli Special Team nel football entrano in campo sempre e comunque con 11 giocatori come l'attacco e la difesa, e si dividono in 2 team fondamentali: quello dei kick off o field goal e quello dei punt.

LA SQUADRA DEL KICK OFF o FIELD GOAL

Esistono due situazioni in cui una squadra deve calciare il pallone come se fosse un rinvio del portiere del calcio. La prima è quella del kick off iniziale, che avviene all'inizio dei 2 tempi per iniziare la partita e tutte le volte che una delle due squadre realizza una segnatura.

Nel kick off esistono 2 giocatori d'importanza superiore rispetto ai 22 che vanno in campo: il kicker e il returner. Il kicker ha il compito di calciare il pallone posto su un sostegno dalle proprie 30 yards, cercando di mandarlo il più lontano possibile, provando a tenerlo in aria per parecchi secondi, per permettere ai suoi compagni di raggiungere il returner e facilitarne il bloccaggio.

In questa operazione, però, il kicker deve stare attento a non calciare il pallone direttamente in fallo laterale senza fargli prima toccare terra all'interno del campo, pena una ripetizione del calcio con penalità di 5 yards, e a non oltrepassare la linea della end zone, perché in quel caso se il returner ricevuto il pallone mette un ginocchio a terra, si ha il touchback, che significa che l'attacco riprenderà il gioco dalle proprie 20 yards automaticamente, come nel caso sorpassi del tutto la end zone con il pallone senza che il returner possa ricevere la palla.

Il ritornatore invece dovrà cercare di ricevere il pallone nelle migliori condizioni possibili e, sfruttando i blocchi dei suoi compagni sui difensori avversari, portare il pallone correndo il più vicino possibile alla linea di meta avversaria, o meglio ancora segnare un touch down direttamente. Nel caso, invece, non abbia le condizioni giuste per correre, può segnalare all'arbitro, attraverso il braccio e poi mettendo un ginocchio a terra, l'intenzione di fermarsi nel punto dove ha ricevuto, e in quel caso nessuno dell'altra squadra potrà toccarlo, pena un avanzamento della palla nell'azione successiva.

Anche nelle azioni di special team come in quelle normali di attacco e difesa, esistono falli medesimi, come l'holding, il face mask e la violenza non necessaria, che comportano delle penalità alla squadra che li commette, per cui il gioco riprenderà con un avanzamento o un regresso dell'attacco a seconda della gravità del fallo.

Una particolare azione del kick off è l'onside kick, che viene usato quando la squadra che deve calciare per riprendere il gioco dopo una propria segnatura, ha poco tempo a disposizione prima della fine della gara e deve recuperare uno svantaggio abbastanza consistente.

In questo caso il kicker dovrà calciare debolmente la palla, facendola rimbalzare più volte sul terreno per la maggior parte dei casi in direzione della linea laterale, facendo percorrere ad essa una lunghezza superiore alle 10 yards dal punto di calcio. In quel caso la palla diventa "viva" e può essere catturata da qualsiasi giocatore, che sia avversario o compagno del kicker; chiaramente il gioco è studiato perché la conquista della palla sia della squadra che ha calcato, così da poter avere immediatamente un'ulteriore possibilità per segnare altri punti.

Il field goal, invece, è un'opportunità per la squadra d'attacco di segnare 3 punti attraverso un calcio che dovrà infilarsi in mezzo ai pali della porta posizionata alla fine della end zone avversaria, esattamente come succede nel rugby. Infatti, se durante un'azione d'attacco la squadra non riesce a conquistare il down (le 10 yards canoniche per l'avanzamento) ed è ad una distanza abbastanza fattibile dai pali, cerca di segnare attraverso il field goal.

In questo caso, il protagonista principale è il kicker che, in molti casi come detto sopra, dovrà decidere le sorti della partita e cambiare il risultato finale. I 2 compagni del kicker molto importanti per la riuscita del calcio sono il centro (che effettua un long snap) e l'holder, chi riceve il pallone dal centro e dovrà posizionarlo nel modo giusto per facilitare il compito del kicker.

Nel field goal il kicker e l'holder (molte volte il QB di riserva) si posizionano 10 yards più indietro rispetto alla linea di scrimmage, formata dai bloccatori, i quali dovranno evitare che i difensori possano arrivare vicino al kicker e bloccare la palla, in quel caso si parla di "fumble" e il pallone potrà essere conquistato dal primo giocatore che ne prenderà possesso.

Se il field goal viene sbagliato (va fuori dai pali o ne colpisce uno di essi senza poi oltrepassare la traversa bassa), la palla passa direttamente all'altra squadra, che inizierà l'azione da dove era posizionato il pallone nel calcio.

Un field goal particolare è l'extra point, in cui la squadra che ha appena segnato una meta può "trasformare" la meta aggiungendosi un punto addizionale, sfruttando un calcio in cui il pallone viene posizionato a 10 yards dalla end zone, esattamente come succede nel rugby.

LA SQUADRA DEL PUNT

Il punt è un'azione speciale in cui la squadra che non ha la possibilità di raggiungere il down nei canonici 4 tentativi, ed al terzo si ritrova a parecchie yards dalla linea del down e lontana dai pali per tentare un field goal. In quel caso decide di calciare il pallone attraverso un punter che ricevuta la palla dal centro, dovrà con un calcio al volo (quindi diverso dal kick) mandare la palla il più lontano possibile, e farla restare in aria molti secondi per evitare al punt returner di guadagnare troppo terreno.

Il punt è un'azione negativa per l'attacco, in quanto denota che esso non ha possibilità nella partita di guadagnare molto terreno e di conseguenza molti down per cercare di segnare.

Il punt returner, in molti casi è un running back (a differenza del kick returner che molto spesso è un wide receiver) poiché un punt, essendo calcato al volo, ha più facilità di rimanere per parecchi secondi in aria e quindi facilitare l'arrivo dei bloccatori. Perciò un running back, essendo preparato a dover repentinamente schivare i bloccaggi con veloci cambi di direzione, può riuscire a liberarsi più facilmente rispetto ad un WR e correre verso la meta.

Come nel kick off, il pallone verrà posizionato per la ripresa del gioco, dove il punt returner è stato bloccato. Anche per quanto riguarda il punt c'è la possibilità che esso, come il field goal, venga bloccato o deviato, cioè può succedere che un bloccatore riesca ad oltrepassare la linea dei tackle e si getti verso il punter mentre egli sta calciando e blocchi il pallone che potrà essere recuperato, essendo "vivo", da una delle squadre, se è la stessa di chi lo ha bloccato potrà anche portarlo in meta per un touchdown.

Se il punter calcia all'interno della sua linea di meta e il pallone viene bloccato, finendo fuori dal campo, la squadra che lo ha bloccato avrà 2 punti e ricomincerà il gioco con un kick off, come succede nell'azione di safety.

Gli special team, hanno anche in dote dei trucchetti che possono essere usati per disorientare l'avversario e magari riuscire a conquistare il vantaggio che si era perso.

Sia il punt che il field goal possono essere "fintati", cioè o il punter o l'holder possono, ricevuto il pallone, iniziare a correre, approfittando della sorpresa generale, andando a guadagnare le yards che mancano per conquistare il down e quindi poter ricominciare l'attacco normale.

Pochissime volte questa azione porta anche ad un touchdown, molte volte invece, per inettitudine del punter o dell'holder, porta ad un bloccaggio immediato e quindi alla perdita del pallone, senza aver segnato punti o senza aver allontanato la palla abbastanza, regalandola quindi all'avversario in una posizione favorevole.

Sono squadre speciali, ma come succede anche nei corpi militari, possono avere un'importanza quasi vitale per le compagini NFL e decidere addirittura un'intera stagione; per questo sono curate nei minimi particolari, hanno il loro allenatore specifico, e sono viste con molto rispetto dai compagni dell'attacco e della difesa, perché in una partita che non ha scampo, possono portare l'inerzia dove nessuno pensava potesse arrivare.

I Coach nel Football NFL

Come in tutti gli sport, anche nel Football Americano dietro alle grandi giocate degli atleti in campo, c'è il lavoro a volte marginale, ma quasi sempre decisivo dell'allenatore.

Ma, a differenza di tutti gli altri sport, nell'NFL troviamo il maggior numero di allenatori che hanno il compito di guidare la propria squadra alla vittoria. Anche da questo, si evince come sia uno sport completamente diverso da tutti gli altri, e come conti in maniera preponderante il "lavoro di squadra".

Così, spesso si tiene poco conto del lavoro svolto da questi, ma nel bene e nel male, sono loro ad essere la "vera" prima linea della squadra.

Passiamo così a definire i ruoli ricoperti dagli allenatori di una squadra di Football Americano: in prima analisi, si evince subito che sarebbe un lavoro lunghissimo specificare ogni singolo allenatore delle 32 squadre dell'NFL, perché in ognuna di esse i vari compiti vengono divisi a discrezione del "capo allenatore" (head coach) e della dirigenza, così è molto probabile trovare in una squadra un "tipo" di allenatore che è assente in un'altra, oppure può capitare di trovare un solo allenatore che svolge dei compiti che in altra squadra vengono svolti da due allenatori diversi.

Ci limiteremo, dunque, a parlare delle "figure" più importanti, che troviamo in tutte le squadre.

HEAD COACH - E' praticamente l'allenatore per antonomasia della squadra, colui che "guida" letteralmente il team e lo staff degli allenatori. Egli, infatti, non ha solo il difficile compito di allenare, in quanto il numero dei giocatori e collaboratori vari è così elevato da richiedere una grande capacità organizzativa.

In pratica, egli sviluppa il tipo di gioco sia in attacco che in difesa, studia i vari "drive" da giocare in ogni singola occasione, decide le varie sostituzioni da effettuare ed è il responsabile principale dell'andamento della squadra.

Specificare i singoli compiti dell'head coach sarebbe un compito arduo, quanto la sua bravura. Spesso poi, troviamo molti di loro ad avere anche i compiti dei propri collaboratori, così, ad esempio, c'è un head coach che è anche il coordinatore offensivo (offensive coordinator) o difensivo (defensive coordinator) o entrambi.

In termini pratici ciò non comporta niente di nuovo, a parte il fatto che è lui in persona a chiamare gli schemi e studiarli di partita in partita, mentre in altre squadre, dove tali compiti sono separati, vengono svolti dai rispettivi collaboratori.

Quindi, da come si può capire, l'head coach è la persona che ha la massima responsabilità in un team, e come figura è altrettanto importante agli occhi dei giornalisti, visto che è l'unico addetto alle numerosissime conferenze stampa ufficiali e non della squadra. Rappresenta la dirigenza e allo stesso tempo il team.

E così, un numero elevato di compiti e responsabilità è proporzionale ai compensi ricevuti...molte volte cifre astronomiche!

Le capacità richieste ad un head coach sono davvero tante; molto spesso però non si bada tanto alle capacità vere e proprie, ma si dà maggiore importanza alla mentalità vincete e al carisma; e poi, i successi ottenuti in carriera sono sempre le referenze migliori, visto che la maggior parte degli allenatori di Football sono stati in passato a loro volta giocatori, di successo o meno.

A fianco all'head coach, come sopra accennato, troviamo i cosiddetti collaboratori:

Offensive coordinator - Come dice la parola stessa è il coordinatore offensivo. In poche parole è il responsabile dell'attacco della squadra, ma sempre sotto la guida del proprio head coach. Egli è per così dire il braccio mentre la mente è l'head coach.

Studia tutti i possibili schemi della linea offensiva del team di settimana in settimana, propone le varie soluzioni al capo allenatore ed insieme decidono il da farsi (in pratica è l'head coach a decidere sotto parere del collaboratore).

In campo, invece, è al suo fianco con un "libro" pieno di schemi e ad ogni drive provvede a comunicare quello giusto al quarterback. Studia ogni possibile mossa e contromossa avversaria proprio come in una partita di scacchi, e perciò le sue capacità sono davvero importanti nella squadra. La responsabilità è soprattutto verso l'head coach, anche se non di rado si è visto intervenire direttamente la dirigenza per rimuoverlo dall'incarico se la colpa è additata soltanto al reparto offensivo.

Defensive coordinator - E' il principale coordinatore della difesa. Ha le stesse funzioni e responsabilità dell'offensive coordinator, solo a squadra invertita. Lavorano alternativamente, visto che in campo scende una volta l'attacco e un'altra la difesa, e così si trova anch'egli a collaborare con il capo allenatore nello scegliere gli schemi e a comunicarli successivamente sul campo alla difesa.

Strength & Conditioning coordinator - In effetti, non è un vero e proprio allenatore, ma bensì un preparatore atletico; ma come i precedenti è considerato un collaboratore dell'head coach. Egli, come accennato, prepara atleticamente e fisicamente tutto il team, e il suo lavoro è il più importante durante il periodo dei training camp dove giorno per giorno prepara gli esercizi da far svolgere ai giocatori per raggiungere il 100% della condizione all'inizio del campionato.

Special team coach - L'allenatore della squadra speciale. Il suo compito è quello di allenare tutti i componenti delle squadre speciali del team; così nelle situazioni di kick, kick return, punt, punt return scendono in campo i "suoi" ragazzi. E' un lavoro che può sembrare marginale ma in realtà non è così, vista l'importanza di questo reparto nel corso di una gara: molte volte infatti l'esito finale è stato merito (o demerito) degli special team. Per questo motivo è molto importante avere un bravo allenatore oltre a buoni giocatori; la loro capacità di "inventarsi" i vari schemi è cruciale nello svolgersi della partita.

Questi sono gli allenatori principali del team, sempre presenti in tutte le squadre e dotati di grandi capacità e grosse responsabilità. Ma dietro loro troviamo altre figure molte volte importanti delle quali non sempre si parla; questi sono:

Offensive/Defensive line coordinator - Hanno ruoli molto simili ai coordinatori offensivi/difensivi a cui fanno capo. A differenza di questi ultimi, però, concentrano il proprio operato soltanto sui giocatori della linea (offensiva/difensiva) e sui meccanismi dello snap e movimenti relativi. E' un'ottima "spalla" per il coordinatore offensivo o difensivo, visto che molte volte si dividono i compiti.

Quarterback, running back, wide receiver... coach - Sono numerosissimi e hanno il compito di allenare ogni singolo tipo di giocatore: così per ogni ruolo esistente nel Football c'è il rispettivo allenatore. Sono preposti soltanto al vero e proprio allenamento e quindi lavorano di concerto al preparatore atletico. In molte squadre non sono presenti proprio tutti, ma soltanto i più importanti, per non aumentare lo staff e rendere il lavoro troppo complesso.

Infine, possiamo trovare degli allenatori particolari (kicking, defensive nickel package...) che hanno dei compiti molto ristretti e intervengono soltanto in determinate situazioni. Però, come sopra specificato, la composizione dell'organico "allenatori" di ogni squadra è diverso, così si può trovare un organico vastissimo così come uno con soltanto le figure più importanti.

Sta alla dirigenza organizzare la propria struttura considerando però il fatto che un grande numero di allenatori comporta maggiori spese e difficoltà dirigenziali.

Da tutto questo si evince il carattere "di squadra" di questo sport, in cui ogni singolo ruolo è legato ad un altro come a formare un cerchio chiuso, nel quale il lavoro di gruppo e il coordinamento sono essenziali.

Fonte: <http://www.plavitusa.com/>