



Circolo Overlord

UISP Padova

OFL



OVERLORD FOOTBALL LEAGUE

**OFFICIAL RULES
- 2008 Edition -**

FOOTBALL STRATEGY

Football Strategy è un gioco per due giocatori in cui si simula una vera partita di football americano.

Ogni giocatore impersona l'Head Coach (l'allenatore capo) della propria squadra, ed in questa veste sceglierà, down dopo down, quali strategie impiegare in attacco ed in difesa al fine di portare al successo la propria franchigia.

La squadra in difesa potrà scegliere fra 10 tipi di difesa differenti: dalla *goal line defense*, ottima contro le corse ma vulnerabile contro i lanci, alla *prevent*, imperforabile da un passaggio ma pessima contro il gioco a terra.

Chi è in attacco invece potrà contare su 20 schemi offensivi per avanzare il pallone e segnare una meta; a seconda dei gusti si potranno scegliere giochi di corsa interni o esterni, oppure passaggi, e fra questi: passaggi corti e sicuri o rischiosissime bombe che però, se azzeccate, regaleranno guadagni lunghi a chi osa.

Le chiamate offensive e difensive si incroceranno su una matrice dalla quale si estrapolerà il risultato del gioco (un guadagno, una perdita, una penalità, un incompleto, ecc.).

Poi si spunterà il tempo sullo scoreboard e si registrerà l'effetto della giocata.

In più c'è la possibilità di scegliere fra 3 matrici di gioco offensivo:

- *L'Aerial game* per chi predilige il gioco di passaggio e lo spettacolo dei *big plays*, in grado di spezzare la resistenza di una difesa in un solo istante
- *Il Ball Control* per chi preferisce non rischiare e giocare partite in cui il ritmo e la continuità siano le armi per prevalere
- *La Pro Style Offense* che è un attacco equilibrato per chi vuole essere meno prevedibile e per poter variare liberamente fra corse e passaggi.

Oltre a tutto questo sono presenti varie tabelle che si utilizzeranno per simulare particolari situazioni di gioco come: kick-offs, punts, ritorni, field goals, ecc.

In questi frangenti si farà ricorso ai dadi che potranno influenzare in qualche modo l'andamento della partita, ma ricordate: gli effetti delle chiamate saranno sempre il risultato delle scelte dei due coaches che si fronteggiano!

E' questo il fascino di un gioco che è fondamentalmente uno scontro di cervelli e di carattere, e che giocato in forma di torneo, è in grado di stregare anche chi di football ne mastica poco.

Le regole che seguono sono semplici, quindi leggetele con attenzione e...

...buon divertimento!

PRE GAME

I due giocatori scelgono con quale OFFENCE PLAY CHART (Ball, Pro, Aerial) iniziare la partita. Questa scelta può essere cambiata durante l'intervallo.

La squadra di casa sceglie se calciare il kick-off o ricevere. All'inizio del secondo tempo i ruoli vengono invertiti (chi ha calciato all'inizio del primo tempo riceverà il primo kick-off del secondo).

L' home-team tiene lo scoreboard: spunta il tempo trascorso e annota i 1st down e le altre statistiche significative (vedi il Glossario per la compilazione del referto).

KICK OFF

E' possibile calciare tre differenti tipi di kick-off: Normal, On Side, Squibb.
La squadra che riceve il kick-off sceglie una carta difensiva:

C nel caso si aspetti uno	Squibb
H nel caso si aspetti un	On Side
Qualsiasi altra carta se ci si aspetta un	Normal

Chi calcia sceglie il tipo di kick-off; poi si procede come indicato dalla tabella seguente:

Kicking Team	Receiving Team	Kick-off Table	Return Table
Normal	Normal	Normal	KO return
	C,H	Touchback sulle 20 yds	No return
Squibb	C	Squibb	Squibb return
	Normal,H	Squibb	No return
On Side	H	On Side	No return
	Normal,C	On Side	No return

KICK OFF & KICK OFF RETURN TABLE

2D6	Normal	Squibb	On Side	KO Return	Squibb Ret.
2	Touchback	50 Fumble	45 ○	Long Gain	Long Gain
3	0 (fc)	20	50	30	30
4	5	25	50	25	25
5	10	30	50 ●	20	20
6	10	30	45 ●	20	15
7	15	35	45	15	10
8	15	35	45	10	5
9	20	40	45	Pen. -10	0
10	20	40	45 ●●	5	Pen. -10
11	25	45	40	0	Fumble
12	O/B	45	O/B	20 Fumble	Fumble

Se il Kick-off è O/B, chi riceve prende la palla sulle proprie 40 yds.

○ = Territorio del team che riceve.

● = Possesso del kicking team a meno che non sia stata giocata una **H**.

●● = Possesso del kicking team.

Touchback: il reciving team parte dalle proprie 20 yds.

LONG GAIN & TURNOVER RETURN TABLES

2D6	LG ret.	LG	Interception Ret.	Fumble Ret.
2	TD	TD	Long Gain	20
3	TD	80	25	15
4	80	70	20	10
5	70	60	15	5
6	55	50	10	5
7	50	45	5	0
8	45	45	0	0
9	40	40	0	0
10	35	40	-5	0
11	35	35	Pen. -10	Pen. -5
12	35	35	1-3: Pen. -10 4-6: Fumble	1-3: Pen. -5 4-6: Fumble

- La tabella Interception Return si utilizza per ritornare gli intercetti.
- La tabella Fumble Return invece va utilizzata per i ritorni di fumble e nel caso di Punt o Field Goal bloccati (ricordarsi che il Field Goal viene ricoperto 7 yds dietro lo scrimmage, mentre il Punt 1D6 di yds dietro lo scrimmage).
- Come si noterà dalla tabella, esistono due tipi di Long Gain, uno riferito ai ritorni di Kick-offs, Punts e Turnovers ed uno relativo ai guadagni lunghi scaturiti da una chiamata sulla matrice.
- A seconda della situazione si farà riferimento alla tabella adeguata tirando 2D6.

PLAY ROUTINE

Il giocatore che ha il possesso della palla è l'OQ (Offensive quarterback), l'altro è il DQ (Defensive Quarterback).

- Il DQ seleziona una carta difensiva e si dichiara pronto.
- L'OQ chiama uno schema d'attacco.
- Il DQ scopre la carta difensiva.
- Si incrociano sulla OFFENSE PLAY CHART dell'OQ la carta giocata dal DQ ed il gioco chiamato dall'OQ.
- Si applica il risultato e si spunta il tempo trascorso.
- Si annota ogni statistica significativa.

L'OQ ha a disposizione 4 tentativi per conquistare almeno 10 yds e "chiudere il down". Se chiude il down, ha nuovamente 4 tentativi per conquistare altre 10 yds. Se fallisce, il possesso passa alla squadra avversaria e i ruoli si invertono.

L'OQ ha sempre la possibilità di calciare un Punt per restituire la palla al DQ il più lontano possibile dallo scrimmage (vedere PUNTING).

TIMING

Il tempo di gioco va spuntato sullo Scoreboard, a seconda delle azioni svolte, come indicato dalla Timing Chart. Si precisa che ogni ritorno (kick-off, punt, e Turnovers) aggiunge 10" al tempo indicato per il gioco che lo ha generato (per es. un kick-off ritornato dura 20"). Inoltre, ogni azione di kick dura al massimo 20" (anche in caso di turnovers su ritorno).

TIMING CHART

40"	Qualsiasi guadagno o perdita <u>In-bounds</u>
20"	Turnovers, penalties, guadagni o perdite in regime di <u>No Huddle Offense</u> , giochi O/B.
10"	Incompletes, Kick-offs, punts, segnatura, returns, , fumbles e penalties in tabella
0"	Extra point , trasformazione da due, <u>gioco illegale</u> (vedi OFF.CHART)

TIME OUT: serve a ridurre di 30" il tempo di una azione appena svolta e può essere chiamato sia dal OQ che dal DQ. Comunque un'azione non può durare meno di 10".

CRONOMETRO: si arresta automaticamente al termine del 1° e del 3° quarto di gioco e quando mancano due minuti alla fine del 1° e del 2° tempo. Ciò significa che non deve essere spuntato l'eventuale tempo in eccesso del gioco appena svolto.

OFFENSE PLAY CHART

L'OQ può selezionare qualsiasi gioco d'attacco, con le seguenti limitazioni:

- I giochi dal **17** al **20** non possono essere utilizzati quando la palla si trova tra la linea delle 20 yds (inclusa) e la Goal Line del DQ;
- I giochi dal **13** al **16** non possono essere utilizzati quando la palla si trova tra la linea delle 10 yds (inclusa) e la Goal Line del DQ.

GIOCO ILLEGALE: Se viene chiamato un gioco che contrasta con le limitazioni dei casi a) e b), il DQ sceglie se accettare o rifiutare il risultato del gioco stesso. Se rifiuta, il cronometro resta fermo ma l'attacco perde un down.

LONG GAIN: L'OQ si riferisce alla LONG GAIN TABLE appropriata ed applica il risultato.

FUMBLE: L'OQ perde il possesso della palla (vedi TURNOVER).

INTERCEPTION: Il DQ conquista il possesso della palla (vedi TURNOVER). Se l'intercetto avviene oltre la End Zone del DQ il passaggio si considera invece incompleto. A tal proposito, si precisa che la End Zone è profonda 10 yds: la Goal Line ne fa parte, la End Line no!

PENALTY: Tutte le penalità si misurano dalla linea di Scrimmage. Nei casi in cui viene data una scelta, il team favorito dalla penalità può accettarla o applicare il risultato del gioco.

- Se la penalità viene accettata non c'è perdita del down. Se la penalità non viene accettata il gioco dura comunque solo 20" (in caso di incomplete o penalties in tabella 10");
- Il 2° e il 4° quarto non possono terminare con una penalità contro la difesa (si deve giocare un altro down);
- Il 2° e il 4° quarto possono invece terminare su una penalità contro l'attacco;
- Non è possibile segnare punti per mezzo di una penalità: infatti una squadra non può subire una penalità superiore alla metà della distanza (in difetto) tra lo Scrimmage e la Goal Line; comunque una penalità assegnata non interamente concede il 1st down automatico all'offensive team.
- La penalità sul gioco **19-I** (Interference penalty) viene sempre applicata per intero. Se la penalty porta in End Zone, l'OQ ottiene il possesso sulle 1 yds. Notare che questo gioco assieme alla **5-D** (sulle Pro Style e Aerial charts) e alla **10-J**, assegna sempre l'automatico 1st down all'OQ.
- La penalità **20-E** (sulla Pro Style offense) dura comunque solo 10".

OUT OF BOUNDS: I risultati di gioco seguiti dalla scritta "O/B" indicano che la palla è uscita dal campo fermando il cronometro. In questi casi, il gioco dura 20". L'OQ può cercare di indovinare la carta difensiva per mandare volontariamente fuori dal campo il portatore di palla e arrestare il cronometro.

Ciò è possibile durante gli ultimi 2 minuti del 2° e 4° quarto di gioco oppure durante il 4° quarto se si è in svantaggio di almeno 9 punti.

COMPLETE: Se un passaggio completo fa finire la palla oltre la End Zone del DQ, si ignora l'eccesso e l'OQ segna un Touchdown (notare la differenza tra Complete ed Interception!).

NO HUDDLE OFFENSE

E' una forma di attacco in cui si rinuncia al raggruppamento (huddle) per decidere l'azione, al fine di risparmiare tempo e cogliere impreparata la difesa. Il giocatore in attacco afferma di giocare la difesa No Huddle e da quel momento il DQ ha 1 minuto per scegliere una carta difensiva. Fatta la scelta difensiva, l'OQ ha 5 secondi per chiamare l'attacco. Se attacco o difesa non rispettano i limiti di tempo, subiranno una penalità di 5 yds con ripetizione del down e cronometro fermo. Durante la No Huddle Offense, i giochi in-bound durano 20" invece che i canonici 40". La No Huddle Offense può essere giocata solo nelle stesse situazioni di punteggio o timing che permettono l'utilizzo della chiamata per l'Out of Bounds, cioè nei 2 minuti che precedono la fine del 2° quarto e del 4° quarto, oppure durante il 4° quarto se si è in svantaggio di almeno 9 punti.

TURNOVER

I Turnover possono essere di due tipi: fumbles, quando un giocatore perde la palla durante una corsa, o interceptions, quando un difensore intercetta un passaggio al volo al posto di un ricevitore dell'attacco.

FUMBLE: Tirare 2D6; il primo indicherà da quale parte dello Scrimmage si è verificato il Fumble; il secondo indica il numero di yds dallo Scrimmage.

Un Fumble può essere ritornato sulla Fumble Return table.

Un fumble ricoperto nella propria End Zone può dare adito ad un Touchback se il difensore lo desidera, uno ricoperto nella End Zone dell'avversario è un TD.

Nel caso il fumble fosse ritornato ed il ritornatore fosse placcato nella propria End Zone, sarà assegnata una Safety contro chi ha ricoperto il fumble (in caso di penalità si ripartirà dalle proprie 0 yds).

INTERCEPTION: Chi intercetta può decidere di ritornare la palla dal punto in cui essa è stata ricevuta utilizzando la Interception Return Table. La difesa non può ritornare gli intercetti che danno già un guadagno sulla Offense Play Chart (giochi **11-C** e **17-I**). Un intercetto avvenuto nella propria End Zone può essere ritornato o dare luogo ad un Touchback. Nel caso un intercetto fosse ritornato ed il difensore venisse placcato all'interno della propria End Zone, sarà assegnata una Safety contro chi ha intercettato (in caso di penalità si ripartirà dalle proprie 0 yds).

TURNOVER MULTIPLI: Se nel corso di una singola azione si verificano più cambi di possesso, il gioco riprenderà successivamente con una situazione di "1st down & 10" per la squadra che ha il possesso della palla al termine dell'azione stessa. In ogni caso nessuna azione può durare più di 40".

PUNTING

Se al quarto down intende calciare un Punt, l'OQ deve dichiarare esplicitamente di essere in "Punt Formation".

- L'OQ può giocare alla mano anche se ha dichiarato una Punt Formation, in questo caso sta eseguendo un "Trick Play". Le yards guadagnate con un trick play vanno dimezzate arrotondando per difetto a meno che la difesa non abbia giocato una carta **A** o **B**.
- Per i Punt giocati al 1°, 2° e 3° down non si dichiara la Punt Formation ma si deve sempre usare la colonna QUICK. Se la difesa ha blitzato (ha giocato una **C** o una **H**) il Punt viene automaticamente bloccato 1D6 di yards dietro lo Scrimmage (dalla parte di chi calcia per intendersi!). Si potrà successivamente riportare il pallone tirando sulla tabella FUMBLE RETURN.

1° D6

1	Guadagno
2 - 6	Perdita

2° D6

1	0 yds
2	1 yard
3	2 yds
4	3 yds
5	4 yds
6	5 yds

- Al 4° down la difesa sceglie normalmente una carta difensiva, poi l'OQ dichiara che tipo di Punt intende calciare (Normal, O/B o Short). Se la difesa scelta è una **C** o una **H** il Punt si giocherà sulla colonna RUSH.
- Misurata la lunghezza del Punt si può decidere se ritornare usando la colonna PUNT RETURN oppure se chiamare un "Fair Catch" nel punto di ricezione; da lì si ripartirà.
- Se il Punt finisce oltre la End Zone non può esservi ritorno e chi riceve prende possesso sulle proprie 20 yds. Ugualmente un Fair Catch chiamato nella propria End Zone (detto "Touchback") dà il diritto di partire dalle 20 yds. Esiste comunque l'opzione di ritornare anche una palla ricevuta in End Zone calcolando il punto di partenza esatto in cui si è ricevuto il Punt. In quest'ultimo caso, se il ritorno è talmente corto da costringere la squadra col possesso dall'interno della propria End Zone, si avrà una situazione di Safety (e non di Touchback!). In caso di penalità si partirà dalle 0 yds.
- Un Punt bloccato al 4° down viene automaticamente ricoperto dal receiving team 1D6 di yards dietro lo scrimmage. Volendo si potrà ritornare il pallone tirando sulla colonna FUMBLE RETURN.

PUNTING TABLE

2D6	Normal	O/B	Short	Rush	Quick	Punt Ret.
2	60	45	40	Blocked	60	Long Gain
3	55	45	40	45	55	20
4	50	40 O/B	35 FC	Pen.+10 \S	45	15
5	45 O/B	40	35 FC	45	45	10
6	45	40 O/B	35	40 O/B	40	10
7	40	35 O/B	30 FC	40 FC	35	Pen.-10 \S
8	40	35	30 FC	40	30	5
9	35 O/B	30 O/B	30 FC	35 O/B	25	5
10	35	30 O/B	25 FC	35 FC	20	0
11	30 FC	30	20 FC	30 FC	15	0
12	Blocked	Blocked	Blocked	Blocked	Blocked	Fumble

\S = La penalità dà l'automatico 1st down al punting team

\S = Se la penalità avviene in End Zone, si parte dalle 10 yds; questa penalità dura 10" oltre ai 10" passati per il Punt (quindi in pratica un totale di 20").

SCORING

TOUCHDOWN (6 punti): Lo segna l'OQ quando la palla, dopo un gioco alla mano, supera la Goal Line del DQ (se la palla finisce esattamente sulla Goal Line, verificare con la REGOLA DELLA CATENA).

EXTRAPOINT (1 punto): Lo può segnare l'OQ dopo un TD rollando 2D6 e riferendosi alla prima colonna della FIELD GOAL TABLE.

TRY FOR TWO (2 punti): Lo realizza l'OQ quando, dopo un TD, segna con un'azione alla mano dalla linea delle 2.5 yds.

FIELD GOAL (3 punti): Lo si può segnare quando la palla si trova entro le 45 yds dalla End Zone avversaria (vedi FIELD GOAL).

SAFETY (2 punti): La segna il DQ quando la palla, dopo un gioco, supera la Goal Line dell'OQ (se la palla è esattamente sulla linea vedere: REGOLA DELLA CATENA). Dopo una Safety il team che l'ha subito calcia un kick-off „Normal o Squibb, ma non On Side, sommando 15 yds al risultato (per intendersi: se il kick-off per esempio finisse, secondo la tabella, sulle 10, ad esse se ne sommerebbero altre 15 così da dare un totale di 25; quindi il receiving team potrà ritornare a partire da quel punto).

FIELD GOAL

Per calciare un Field Goal l'OQ tira 2D6 e consulta la tabella. Se il risultato è positivo il team incamera i 3 punti provvederà a riprendere il gioco calciando un kick-off. Se invece i pali vengono mancati il DQ conquista il possesso guadagnando 7 yds rispetto allo Scrimmage oppure se ciò lo favorisce sulle sue 20 yds.

FIELD GOAL TABLE

2D6	0-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	41-45
2	G/+5	G/+5	G/+5	G/+5	G/+5	G/+5	G/+5	G/+5	Good
3	Good	Good	Good	Good	Good	Good	Good	Good	Miss
4	Good	Good	Good	Good	Good	Good	Good	Miss	Miss
5	Good	Good	Good	Good	Good	Good	Good	Miss	Miss
6	Good	Good	Good	Good	Good	Good	Miss	Miss	Miss
7	Good	Good	Good	Good	Good	Good	Miss	Miss	Miss
8	Good	Good	Good	Good	Good	Miss	Miss	Miss	Miss
9	Good	Good	Good	Good	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss
10	Good	Pen.-5	Pen.-5	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss
11	Good	Pen.-5	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss
12	1-3: Pen-5 4-6: Miss	Miss	Miss	Block	Block	Block	Block	Block	Return

G/+5 = Good o Penalty +5 (passano solo 10")

Block = Palla al DQ 7 yds dietro lo scrimmage. Ritornare sulla Fumble Return.

Return = Palla al DQ 7 yds dietro lo scrimmage Ritornare sulla KO Return.

MISURAZIONE CON LA CATENA

Ogni volta che un possibile 1st down è ottenuto con un avanzamento esattamente uguale a quello necessario, l'OQ tira un 1D6 e consulta la tabella a fianco. Se la verifica ha successo, l'attacco chiude

Offensive Chart	Rush	Pass
Ball Control	1/4	1/2
Pro Style	1/3	1/3
Aerial Game	1/2	1/4

il down, altrimenti la difesa resiste e si dovrà giocare un "tentativo e pollici" (a meno che si fosse già al 4th down).

Notare che, in questa situazione, una corsa di 0 yds causerebbe un altro tiro di dado con possibile guadagno dei pollici necessari (non così per un passaggio incompleto).

Ricordate che un guadagno di 10 yds al primo tentativo chiude il down solo se si ottiene un lancio di dado positivo.

Due consecutive penalità di +5 yds chiudono il down automaticamente, sempre che prima non vi siano state variazioni sulla linea di Scrimmage; per es. un guadagno di 0 yds oppure una perdita e successivamente un guadagno di terreno equivalenti.

GOAL LINE: Tutte le azioni che terminano esattamente sulla Goal Line della difesa devono essere sottoposte alla stessa procedura sopra descritta. Se non c'è segnatura l'azione successiva parte sulla Goal Line (wow!).

Anche le azioni che terminano esattamente sulla Goal Line dell'attacco vengono sottoposte alla misurazione della catena; in questo caso però, l'OQ tirerà sempre il dado basandosi sulla riga della propria offensive chart. Per esempio su una 10-H l'aerial game subirebbe una safety con un tiro di 5+, altrimenti il gioco riprenderebbe esattamente sulla Goal Line (in questo caso un successivo guadagno di 0 yds renderà necessario un ennesimo tiro).

Se un turnover viene ricoperto esattamente sulla propria Goal Line si potrà ricorrere ad un Touchback senza dover tirare.

Se il turnover viene ricoperto (o riportato) sulla Goal Line avversaria ci sarà una procedura di misurazione con la catena basandosi sulla riga della PRO STYLE OFFENSE.

QUARTERBACK EFFICENCY

D6	Sacks against			
	3	4	5	6+
1	-	-	F	F
2	-	F	F	I
3	F	F	I	I
4	F	I	I	X
5	F	I	X	X
6	I	X	X	X

LEGENDA:

— = nessun effetto

F = tirare 1D6: 1-3 no fumble
4-6 fumble

I = QB infortunato e verificare se c'è fumble: 1-3 no fumble
4-6 fumble

≅ = QB infortunato e fumble automatico

Un QB titolare può essere tenuto fuori dal match sostituendolo con il QB di riserva (detto Back-up). Un back-up può sostituire il titolare in ogni momento della partita, per esempio in caso di infortunio o perché si vuole semplicemente preservare il titolare dai sacks. Dal momento della sostituzione, il back-up dovrà restare in campo per tutta la durata del drive offensivo, prima di poter reintegrare il QB titolare, nel caso la sostituzione sia frutto di una scelta strategica e non dovuta ad infortunio.

Un QB infortunato dovrà essere tenuto a riposo per il resto della partita e per tutta la successiva.

BACK-UP: I completi lanciati dal Back-up subiscono una penalità al numero di yds guadagnate definita dalla tabella a lato (un completo con perdita, per es. la **10-H** non subisce malus). Il Back-up non subisce infortuni, ma, se nel corso di una partita subisce più di 2 sacks, comincia a tirare anche lui sulla tabella della QB efficiency poiché potrebbe commettere un fumble.

Range	Malus
1-5 yds	0 yds
6-10 yds	-1 yds
11-20 yds	-2 yds
21-30 yds	-3 yds
31-40 yds	-4 yds
41-50 yds	-5 yds
51-60 yds	-6 yds

BOMBE

Sono considerate “bombe” tutti i lanci di più di 20 yds sulla OPC (prima di sommare eventuali Bonus o Malus). Sono bombe anche i giochi **16-A** e **16-B** e **19-I** (e **19-D** sulla Ball). Quando un QB completa 7 bombe nello stesso match (8 durante i play-off) riceve, per il resto della partita, il bonus ai completi definito dalla tabella a lato.

Range	Bonus
1-10 yds	0 yds
11-20 yds	+1 yds
21-30 yds	+2 yds
31-40 yds	+3 yds
41-50 yds	+4 yds
51-60 yds	+5 yds

FATTORE CAMPO

Il coach che gioca in casa gode dei seguenti vantaggi:

- Inibisce l'utilizzo di una OPC prima di entrambi i tempi di gioco
- Dichiara la propria OPC dopo l'avversario
- Decide se calciare o ricevere il kick-off ad inizio partita e durante un eventuale Overtime.

GLOSSARIO PER LA COMPILAZIONE DELLO SCOREBOARD

Lo Scoreboard viene compilato dall'Home Team secondo le seguenti istruzioni:

- Si usano due penne di colore differente, una per squadra
- Al termine di una azione si spunta il giusto numero di caselle dallo scoreboard (vedere la TIME CHART) usando il colore abbinato alla squadra che ha il possesso di palla.
- Nel caso vi sia un cambio del possesso, per esempio un Turnover, un kick-off o un Punt, allora si spunterà il tempo usando il colore dell'OQ fino al momento del cambio di possesso; quello dell'avversario a partire dal momento in cui si è verificato il cambio di possesso (per esempio in un Intercetto si spunteranno 20" con il colore dell'OQ e poi l'eventuale ritorno verrà registrato con l'altra penna).
- Vanno registrate tutte le chiusure di down scrivendo le yds da cui si partirà con il nuovo 1st down. Se l'OQ è nella propria metà campo scriverà le yds nella parte inferiore della casella, se invece è già nella metà campo del difensore allora la registrazione verrà fatta nella zona superiore del quadretto.
- KO, punts, fumbles, intercetti, sacks, safeties, TD, FG, vanno registrati con precisione quando avvengono, usando i simboli descritti nella legenda a piè di pagina.
- Quando viene lanciata una Bomba si fa una croce nella zona apposita; stessa cosa si fa nel caso di un Sack (oltre a registrarlo nell'ultima casella spuntata dal tempo).
- Quando viene calciato un kick-off o un punt si scrive il punto in cui viene ricevuto con il colore del Receiving Team mentre la dicitura KO o P va scritta nel colore del Kicking Team. Se ha luogo un ritorno bisogna anche scrivere il punto in cui il returner è stato atterrato e da cui partirà il drive.
- Intercetti e Fumble vanno registrati col colore della squadra che li ha commessi e si segnalerà il punto in cui c'è stato il Turnover con il colore della squadra avversaria. Nel caso di più di un cambio di possesso nella stessa azione, tutto deve essere registrato in maniera cronologica.

LEGENDA:

TD	=	Touchdown	KO	=	Kick-off
+1	=	Extrapoint	I	=	Interception
+2	=	Try for two	F	=	Fumble
FG+	=	Field Goal Good	P	=	Punt
FG-	=	Field Goal Miss	SF	=	Safety