

INSERTO CON RIEPILOGO TABELLE

KICK OFF

2D6	Normal	Squibb	On side	KO Ret.	Squibb Ret.
2	Touchback	50 Fum.	45 ○	LG	LG
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 Fum.	Fumble

Se il KO 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 u na **H**.
 ● = Possesso del kicking team.
 Tuochback: il reciving prende palla sulle proprie 20 yds.

LG & OTHER RETURNS

2D6	LG Return	LG Plays	Int. Return	Fumble Return
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

TIMING CHART

40" Qualsiasi guadagno o perdita In-bounds
 20" Turnover e Penalty (tranne quelli in tabella che durano 10"), giochi O/B, guadagni o perdite in-bounds durante la No Huddle Offense.
 10" Incomplete, Kick off, Punt, qualsiasi segnatura, qualsiasi return, fumble in tabella
 0" Extra Point, trasformazione da due, gioco illegale

QUARTERBACK EFFICIENCY

1D6	Times sacked			
	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

- = nessun effetto
 F = tirare 1D6: 1-3 no fumble
 4-6 fumble
 I = QB infortunato e verificare se c'è fumble
 X = QB infortunato e fumble automatico.
 Un QB infortunato dovrà saltare la prossima partita in calendario oltre al resto della partita in cui subisce l'infortunio.

PUNTING TABLE

2D6	Normal	O/B	Short	Rush	Quick	Punt Ret.
2	60	45	40	Blocked	60	Long Gain
3	55	45 O/B	40	45	55	20
4	50	40 O/B	35 FC	Pen.+10○	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●
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

○ = La penalità da l'automatico 1st down al punting team.
 ● = Se la penalità avviene in End Zone, si parte dalle 10 yds; questa penalità dura 10" oltre a quelli passati per il punt.

REGOLA DELLA CATENA

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

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 (la penalità dura solo 10").
 Block = Palla al DQ che può ritornare sulla Other Return.
 Return = Utilizzare la colonna KO Return da parte del DQ.