

Il Football Americano è tra gli sport uno dei più spettacolari e violenti, ma il suo appeal è tale che la cinematografia ha contribuito non poco a farlo divenire un cult non solo negli USA bensì ovunque.

Celebre tra i tanti “ Il paradiso può attendere “, interpretato magnificamente da Warren Beatty.

Esso nasce presumibilmente attorno al 1876 quando le due celebri università di Harvard e Yale si riunirono per stendere le regole del rugby da poco importato dalla Gran Bretagna: nasce l'Intercollege Football Association (IFA), la prima associazione della storia. Circa quattro anni dopo Walter Camp, giocatore di Yale, avendo intuito le forti potenzialità, apportò quelle modifiche che hanno reso famoso il Football per la sua grande spettacolarità. Giustamente Camp è indicato come il padre di questo sport.

Nel nostro Paese esso fa la sua apparizione con le truppe alleate sbarcate in Sicilia, poi si diffonde soprattutto in quelle aree in cui risiedono le basi NATO.

La FIFA (Federazione Italiana Football Americano) vede la luce solo nel 1972.

Nel 1978 si svolge la prima partita giocata solo da atleti italiani. Il primo “touchdown” made in Italy è di Pietro Zoncati, detto “Il conte”.

Oggi la federazione si chiama FIAF.

I REDSKINS

Il Football Americano nella nostra città è praticato dai “Redskins”, nati nel 1980.

A convincere i ragazzi di quel momento furono soprattutto i numerosi film che trattavano l'argomento di cui la storiografia ne è ricca.

Il primo campionato ufficiale fu disputato nel 1982, alla guida dei “Pellerossa” il coach americano Larry Squire.

Il campionato non fu certamente brillante non avendo vinto i nostri portacolori alcuna partita. Ma l'anno successivo, nel 1983, finalmente arrivano i primi risultati.

Nel 1986 i veronesi, contro ogni pronostico, riuscirono ad imporsi vincendo la “Silverbowl”, mentre il loro Patrick Hooper fu nominato miglior giocatore.

Poi, con alterne vicende, si arriva al 2002, anno in cui giungono addirittura ai Play Off, sotto la guida dei fratelli De Martin, dove però sono fermati nella semifinale.

Per saperne di più scrivete a redskins@fiaf.net o telefonate al 348 35 06 339.

CURIOSITA'

“Football “ contrariamente a quanto è dato sapere non deriva dal fatto che sia praticato con i piedi, bensì perché la palla è lunga “un piede”, unità di misura usata ancora nel mondo anglosassone.

E' solo dal 1969 che il top degli eventi si chiama “Superbowl”.

Il record italiano, ancora imbattuto, di yarde conquistate in una stagione è del veronese Massimo Bellamoli, detto “Macia”, che ne ha realizzate la bellezza di 2045.

IL CAMPO

Il terreno di gioco ha una forma rettangolare, esso può essere coperto sia in erba naturale che artificiale. I campi USA sono generalmente in sintetico.

La sua larghezza misura mt. 48,8, per una lunghezza di mt.109,8.

Alle due contrapposte estremità di gioco vi sono le due *End Zone* (Aree di fondo). Tra l'una e l'altra vi sono una serie di linee (19) parallele, chiamate *yard lines*, distanti costantemente tra loro mt.4,6., ad ogni yarda vi sono dei segni detti *hash marks*.

Le *yard lines* a partire dal centro, posto a 50 yards dalla linea del *touchdown* (linea di meta), sono contrassegnate ogni 10 yards da un numero, che sarà decrescente man mano che ci si avvicina alla linea del Touchdown (50 – 40 – 30 – 20 – 10).

LA PALLA

Essa è in pelle e presenta una cucitura sul lato per consentire una migliore presa per chi lancia. La sua circonferenza è di cm. 71 per una lunghezza di 28.

LA PORTA

Ognuna delle due porte è situata alla fine delle *End Zone*. La piantana che la sopporta è alta mt. 3,05, quindi per mt. 5,64 di larghezza per 9,14 di altezza.

L'ATTREZZATURA

Quella che conta serve per proteggere, essa si compone di:

- ELMETTO
- MASCHERA, ve ne sono di diverso tipo a seconda dei ruoli.
- PARADENTI
- PARASPALLA
- PARAFIANCHI
- PARACOCCIGE
- PARACOSCE
- PROTEZIONE GINOCCHIO

IL GLOSSARIO

Blitz: tentativo veloce della difesa di superare la linea d'attacco avversaria e placcare il Quarterback;

Line of Scrimmage: linea immaginaria parallela alle goal lines da un lato all'altro del campo;

Safety: Lo realizza la squadra in difesa placcando l'avversario con palla all'interno della *End Zone*, conquistando 2 punti;

Touchdown: lo realizza la squadra in attacco depositando la palla all'interno della *End Zone*. Vale 6 punti;

Turnover: quando il possesso della palla cambia squadra per un *Fumble* o un'intercettazione;

Fumble: perdita del possesso di palla;

Snap: passaggio della palla dal *Center* al *Quarterback* all'inizio del *Down*;

Sack: placcaggio del Quarterback dietro la *Scrimmage Line* mentre cerca di lanciar la palla;

Down: conquista, da parte del portatore di palla, di 10 yard. Per mantenere il possesso di palla ha 4 tentativi a disposizione per raggiungere quella distanza.

In caso di riuscita la sua azione ricomincia avendo ancora 4 tentativi, e così via.

In caso di non riuscita, la squadra avversaria conquista la palla, ripartendo dal punto in cui si è interrotta l'azione. In parole povere è l'azione d'avanzamento verso la *End Zone*;

Punt; è il calcio dato per inviare la palla verso gli avversari, conquistando così più terreno all'avversario;

Field Goal: è il calcio tentato dalla squadra in attacco per fare entrare la palla fra i due pali della porta, che vale 3 punti. In caso di calcio fallito è la squadra avversaria che riconquista la palla e ricomincia il gioco in attacco;

Drive; diverse soluzioni di gioco di chi ha il possesso palla;

End Zone; è situata al termine delle 10 yarde, a sua volta composta dal medesimo numero di lunghezza;

Extra Point; si conquista 1 punto calciando la palla tra i due pali, se ne conquistano 2 correndo con la palla, o passandola ad un compagno che la porta all'interno della *End Zone*;

Flag Football: è una diversa maniera di gioco dove è proibito placcare il portatore di palla. A quest'ultimo bisogna strappare una bandierina che porta in cintura;

Goal Line: è la linea che divide la *End Zone* dal resto del campo;

Interception: è la presa di una palla lanciata da un avversario ad un compagno;

Pitch: è un lancio corto effettuato o lateralmente o all'indietro dal *Quarterback* al *Runningback*;

Quarterback: è la figura carismatica regista della squadra;

Referee: è l'arbitro.

LA PARTITA

E' divisa in 4 tempi di 15 minuti effettivi di gioco. **In** caso di parità si procederà ad un tempo supplementare (*Overtime*) della stessa durata. **Ogni** squadra dispone di 3 *Time Out* (interruzione) nella prima mezzora, ed altri 3 nella seconda. **La** partita è giocata da 11 atleti per parte, ma la rosa dei giocatori può essere anche di 45, che potranno alternarsi nel corso del match. Una squadra attacca ed una si difende, come nel rugby, bisogna che la palla entri nella "*End Zone*", segnando così il "*Touchdown*", si conquista così il diritto di calciare il "*Field Goal*".

I RUOLI

All'interno di ogni squadra vi sono tre squadre:

1. l'Attacco
2. la Difesa
3. la "Special Team"

Linea d'Attacco: deve aprire le corsie per il *Runningback* o proteggere il *Quarterback* quando lancia la palla. Per semplificare il discorso diciamo che l'attacco

si dispone a “T”. Nel mezzo della “T” si trova il *Centro*. Questi deve passare la palla al *Quarterback* all’inizio del gioco, il movimento in questione si chiama “snap”.

Ogni squadra ha ai lati del *Centro* due guardie, che a loro volta sono protette nelle due estremità dai *Tackle* (bloccatori).

Immediatamente dietro questa prima linea si posizionano i così detti *Backfield*, dove si trovano il *Quarterback* ed il *Runningback*.

Poi vi sono *Receiver* (ricevitori), cioè quelli che stazionano a circa una quindicina di yarde dalla linea d’attacco, pronti a ricevere palla dal *Quarterback* o fare bloccaggio per favorire il *Runningback*.

La Difesa: il loro compito è quello di bloccare l’avanzata degli avversari con bloccaggi, *fumble* od intercettazioni. Anche qui i ruoli sono molteplici, vi sono infatti i *Nose Tackle*, con il compito di scombussolare le azioni offensive, gli *Inside Line Backer* sono i difensori per eccellenza che devono arrestare le corse avversarie all’interno e coprire i *Receiver*. Altri ruoli sono quelli degli *Outside Line Backer* a protezione delle fasce, i *Cornerback*, proteggono anch’essi i ricevitori, mentre gli *Strong Safety* è il ridotto finale a protezione della linea del *Touchdown*.

SPECIAL TEAMS

Sono gli specialisti che vanno in campo quando c’è da calciare la palla come nei casi di:

- **Punts**
- **Field Goals**
- **Extra Points**
- **Kickoffs**

I **Kicker** sono giocatori che calciano i Kickoff (punizioni) ed i Field Goal (calcio di trasformazione dopo un Touchdown);

I **Punter** calciano la palla al volo come fanno i portieri di calcio;

Gli **Holder** devono ricevere la palla e piazzarla comodamente a terra per il compagno che calcerà;

Il **Punt/Kick Returner** è il giocatore che finalizza l’azione d’attacco cercando di portare la palla in *Touchdown*.

BISOGNA SAPERE

Il Football Americano pur essendo nato dal rugby ha tre punti che lo differenziano sostanzialmente:

1. Si può entrare in contatto anche con il giocatore non in possesso di palla
2. Si può lanciare la palla in avanti
3. La palla resta in possesso della squadra attaccante anche dopo che il portatore è placcato.

L'ALLENATORE

Gli allenatori (coach) sono 2: uno per l'attacco ed uno per la difesa. Tra i professionisti USA ai due coach si aggiungono anche 15/20 allenatori/osservatori.

STRATEGIE

Nulla è lasciato al caso perché tutto è studiato a tavolino, visionando i filmati sui prossimi avversari.

La preparazione alla partita ha due momenti distinti:

1. Preparazione fisico-tecnica
2. Studio degli schemi e delle loro varianti sul *Play-Book* (libro degli schemi), che consistono in una cinquantina di diverse possibilità codificate.

Tutti i giocatori devono memorizzarli perché durante la partita il *Quarterback* chiamerà i codici convenzionali prima di qualsiasi azione.

FALLI E SANZIONI

I falli più comuni sono:

- Clipping, bloccaggio proibito effettuato da dietro e diretto alle gambe ed ai piedi dell'avversario.
- Falsa partenza, quando un giocatore si muove prima dello *Snap*.
Una sola persona dell'attacco può muoversi, ma indietro o lateralmente.
- Holding, trattenimento di un giocatore, l'avversario infatti può essere ostacolato ma non trattenuto.
- Interferenza, quando un giocatore impedisce od ostacola un avversario nel ricevimento della palla.
- Fuorigioco, quando un difensore tocca un avversario prima dello *Snap*.
- Fallo personale, comportamento antisportivo od eccesso di violenza.

Cosa comporta una sanzione per un fallo ? Non un tiro di punizione come verrebbe da pensare, bensì la perdita del terreno conquistato.

L'arbitro che rileva il fallo non interrompe il gioco, si limita invece a lanciare un "fazzoletto giallo". Il gioco si interromperà solo alla fine dell'azione.

In questo caso il capitano della squadra che ha subito l'infrazione deciderà se accettare il fallo o il risultato dell'azione, secondo i vantaggi che si potranno ricavare di conseguenza.

L'arbitro è obbligato a rendere conto del fallo agli allenatori delle due squadre, ed alle volte l'arbitro modifica la propria decisione.

LE CHEERLEADERS

Come in tutti gli sport americani che si rispettino anche nel Football viene prediletto lo show- coreografico tanto amato dal pubblico d'oltre oceano.

Ad essere protagoniste sono un gruppo di belle ragazze chiamate le "Cheerleader".

Essere “Cheerleader” per le ragazze è un vanto, ma per essere ammesse alla scuola dell’università o della società di football non è però facile, perché bisogna superare una dura selezione al corso.

Le ragazze devono essere di aspetto gradevole, semplice e rassicurante.

I movimenti che compiono con perfetto sincronismo sono 18.

Se volete sapere qualcosa di più cliccate:

www.lawrencepopwarner.com/cheerleading_cheer.htm

SITI

www.federugby.it

Massimo Rosa

rosapresservice@tiscali.it