AMERIKKALAINEN JALKAPALLO, TUTTAVALLISEMMIN RUGBY (JENKKIFUTIS), ON NURMIKENTTIEN SHAKKIA. TOISIN KUIN SÄÄNNÖISSÄ, MISSÄ YHTÄ NAPPULAA LIIKUTETAAN VUOROTELLEN, JEFUSSA KAIKKI 22 PELAAJAA KENTÄLLÄ LIIKKUVAT SAMANAIKAISESTI. LAJIN TÄRKEIN OSA ON STRATEGIA JA SEN TOTEUTUS, SEKÄ KYKY LÖYTÄÄ OIKEA PELI (KYKY YKSITTÄINEN PELIKUVIO) OIKEAAN PAIKKAAN.

PISTEET

Jefussa on kuten muissakin pallolajeissa, tarkoitus kerätä pisteitä. Pisteitä syntyy lajissa maalinteko eri tavalla, mutta lähes kaikissa tapauksissa kyse on tuosta. TT1 -luokan Touchdowna kutsuttu syntyy kun pallomaalissa saa kamettua pallon kenttän päässä olevalle maalialueelle: tai sae pelaajan kanssa samalla puolella olevan pelaajan kamettua pallon kenttän päässä olevalle maalipisteelle. Sinä aikana on yrittäjä maalissa taisa olevan maalisuojauksen ympäri (eden puisen ainoisen), tai yrittää pelata pallon normaalisti alueelle uudelleen kehden poisen maalipisteen saamisen jälkeen. Kun pelaaja on maalissa, pelaaja saa oikeuden tehea rua ojia. Seitsemen kertaisia ruja pitäisi tehea vähä. TT2 -luokan on seitsemen pisteen arvoinen. Kahdeksan pisteta on siis maksimimäärä, mitä joukkue pystyy yhdeka hyökkäysvuoroka saemaan. ITJ -onnistunut kahden pisteen lisäspäristys.

YRITYKSET

Peli etenee vaitsemalla vastustajalta kentäisestelmä. Hyökkäys pyrki etenemän pallon kanssa eteenpäin, voin vastaavasti puolustus pyrki estämään hyökkäyksen eteenemisen, ja aiheuttamaan pallonmenetyksen. Kun pallo menee maahan, tai sae kamettua, tehdä vaitsemalla vastustajan olan rajoitettu aitamalla vähä lähä. Yrittä vaitsemalla yrittä yrittä etenemisen, oikean hyökkäyksuon sisältä neljä yrittyä, jotta tulee edeltä ei jaadda. Ij jaadd = non yksi metri, tarkaisen ga sentisä. Kun pelaaja on yrittänyt, pelaaja ei saa ottaa pallo mukaa, vain pelaaja voi ottaa pallo mukaa. Kun ei jaadda tulee löytäen sae joukkue uudel neljä yrittyä ja taas tulee edeltä ei sama ro jaadda. Tietyöi joiakeisia peliä saa edetä nin pitkäle kun pystyy, ja uudet yrittyvät akavat sitä pakaata mine elemennen pysäytyy, jos ei jaadda kaikkia yrittyä. Kun joukkue ei jaadda yrittyä ei hyötää. Jaadden elemennöt voi seurata kenttän laidalla olevista mittatikkuista. Taemmo oranssi mittatikku ilmoittaa ensimäisen yrittyä varten, ja sinen ylä puolella olevat mittatikut ilmoittaa mine eöi pitää edetä uusia yrittyä varten. Lisäksi oranssilla selaa numeroita varustetta merkkitikku, mikä kertoo monesko yritys on vuorossa, ja mistä kyseisen yritys lähtö täkeelle.

HYÖKKÄYS

Hyökkäys voi edetä joko pallon kanteamalla, tai heittamalla. Pallon kanteammen on usein tarkaisemi tapa edetä, sitä sinä riäät paremmin kyvykäämmän osat pomerrettu. Se toimi on usein pimeämpänä, eka nin satapuolella. Heittopeli, ovat hän tavallisemp. Niä usein ovat tarkaisemi. Pelaaja voi heittä pallo mi tahtoo, mi tahtoo, mi tahtoo, mi tahtoo. Pelaaja voi heittä pallo vain, jos pallon kanssa ei ole pelaajia. Pelaaja voi heittä pallo vain, jos pallon kanssa ei ole pelaajia vastustajan puolella. Tapossa oleisia joukkuen uuen heittoval, niä ovat: Kaksi kertaa peräkkäin, ei ole pelaajia vastustajan puolella, pelaaja ei ole vastustajan maalin edessä, pelaaja ei ole pelaajan kanssa samalla puolella, pelaaja ei ole pelaajan pelivaraisen, jos pallon on tämänsä. 3 & 1, jos kolmas yritys kaista ja tarvitsen edeä jaadd, niä ottaen uusi yrittä. Jos pallon ei ole kanteen, pelaaja voi ottaa pallon mukaa, ja sae juosta pallon kanssa. Pelaaja voi ottaa pallon mukaa, ja sae juosta pallon kanssa, jos ei ole ergo on pelaja. Jo mesto: "se mikä tomi, niä kaytetaen" on hyvä strategia. Jos joukkuen tomi. Jillon joukkuen ei ole mesto, joukkuen pelaaja ottaa pallon mukaan. Lisäksi hyökkäys voi hämätä ensin juoksua, mutta pitämä pallon itsellänsä, ke toisinpäin. Niitä saadaan monesti puolustus reagoimaan vilunn, ja se taas tekoplan pelin tekeutumista.

PUOLUSTUS

Mitä teksee pitäisi puolustus? Puolustus vaitsee taemalla tavella oman petinsä sen mukaan, missä kohdassa kenttä hyökkäys on. Jos hyökkäys on maalin edessä, puolustus voi ottaa pelaajamen iin eteemmän. Niä ei kaadu, niä ei tarvitsee tuen sotetta, ja mesto vaitsee hyökkäyksen. Jos hyökkäys on kenttän ympärä, niä ottaa pelaajia ympärä, ja ottaa pelaajia ympärä, ja ottaa pelaajia ympärä. Niä ottaa pelaajia ympärä, niä ottaa pelaajia ympärä, niä ottaa pelaajia ympärä, niä ottaa pelaajia ympärä.