

Playbook Ataque 2014.



“As guerras começam a ser vencidas antes que as batalhas sejam lutadas. Prepare-se!”

Se você se importa com seu time, com seus companheiros e não se prepara você não está mentindo só pra eles, mente para si mesmo!

O objetivo de nosso ataque é atuar como uma máquina, produzindo Touchdowns, controle do tempo de jogo e sentimento de impotência nas defesas adversárias. O objetivo do Playbook é mostrar Como isso será feito.

Esse livro é o nosso famoso “brainbook” colocado no papel...já fazemos tudo o que está aqui, não tem nada de diferente. É um guia para que todos nós estejamos mais organizados. Isso vai trazer resultados em campo. Dedicuem-se e tirem todas suas dúvidas com seus companheiros nos treinos, a única pergunta idiota é aquela que não é feita.

- Jogo Corrido. Página 3.
 - Sistema.
 - Gaps.
 - Corredores.
 - Chamada da jogada.
 - Tipos de corrida.
- Jogo aéreo Página 6.
 - Rotas.
 - Chamadas.
 - Grupos e Formações.....Página 12
 - Formações - Grupo Fullback
 - Formações – Grupo 3 WR’s
 - Formações – Grupo 4 WRs
- Jogadas de passe.
 - Raiders –Página 18.
 - Titans –Página 19.
 - Chargers –Página 20.
 - Buccaneers –Página 21.
 - Eagles –Página 22.
 - Steelers –Página 24.
 - Giants –Página 25.
- Jogadas de corrida.
 - Broncos –..... Página 26.
 - 49ers –..... Página 28.
 - Rams –Página 29.
- Cadência de Snap –..... Página 30.
- Audibles –Página 31.
- NO Huddle Offense –..... Página 32.

Jogo Corrido.

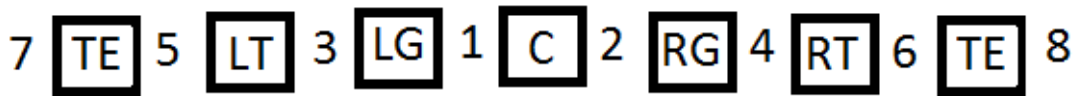
-Man Blocking Scheme. (Esquema de Bloqueio homem-a-homem)

Esse conceito de jogo corrido baseia-se em correr em Gaps pré determinados com os jogadores de Linha ofensiva já sabendo quais jogadores da defesa serão suas responsabilidades desde a chamada da jogada e fazendo ajustes necessários na leitura de pré-snap. Isso definirá quais serão os Double Teams efetuados e qual jogador subirá no segundo nível. O QB pode e deve auxiliá-los na leitura da defesa durante o pré snap, indicando quem deve bloquear cada defensor. Pulls e Traps serão muito utilizados. COMUNIQUEM-SE!

Nosso Sistema

-GAPs

0



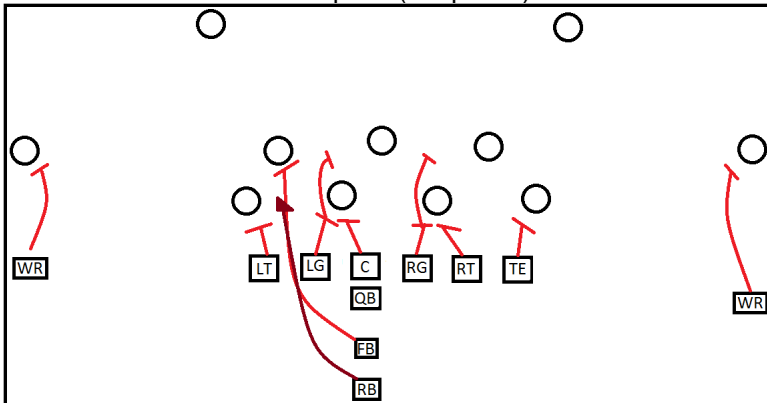
-Corredores

Quarterback - 1
RunningBack - 2
FullBack - 3

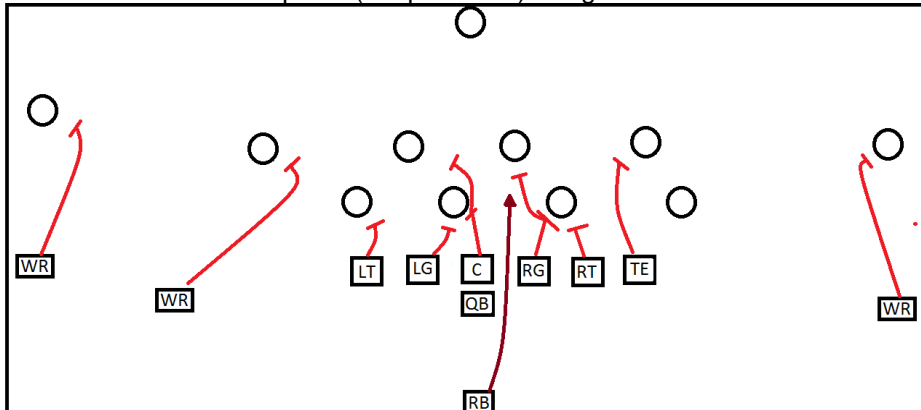
- Chamada da jogada de corrida pelo sistema.

É composta por: Formação -> Corredor + Gap(Chamado como número entre 10 e 38)->Snap.

Exemplo 1.(Grupo FB) "I-Form direita – Corrida 23."



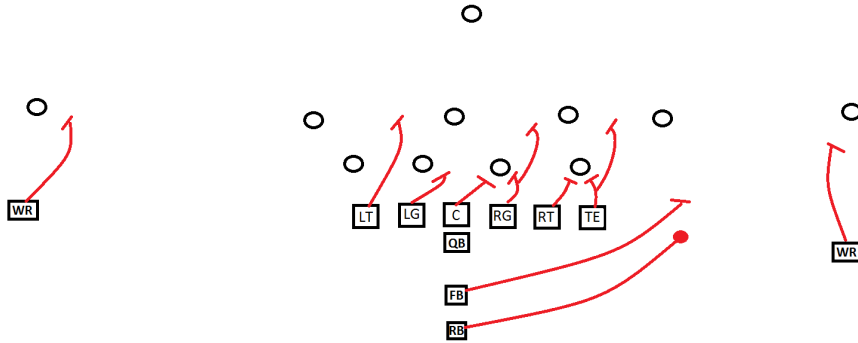
Exemplo 2. (Grupo 3WRs) "Singleback Direita – Corrida 22."



Tipos de Corrida:

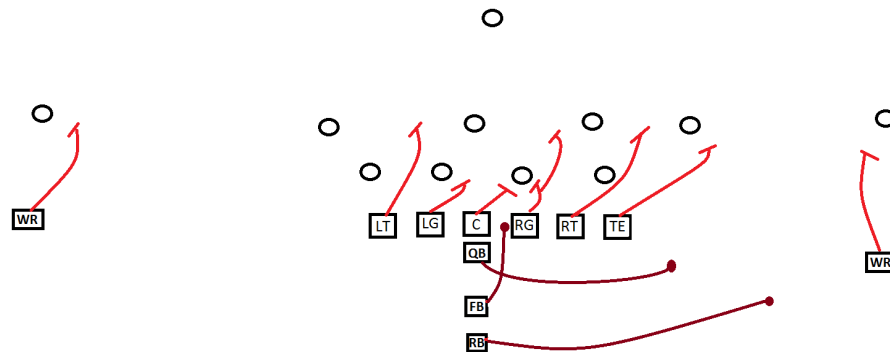
- HandOff – QB Entrega a bola em mãos para o corredor – corridas diretas nos Gaps, como os exemplos mostrados na página anterior. O Corredor Explode desde o Snap em Velocidade Máxima.
- Toss – Lançamento aberto para o RB feitos pelo QB – A chamada na Toss, deve incluir essa palavra: Exemplo

(Grupo FB) “I Form Direita – Toss 28.”



- Option – Corrida do QB com o RB se posicionando para ser uma opção para receber um Pitch. As chamadas de Option só devem ser feitas no Huddle, a OL deve saber que o DE do lado da corrida deve ser abandonado, pois será a leitura do QB. Exemplo:

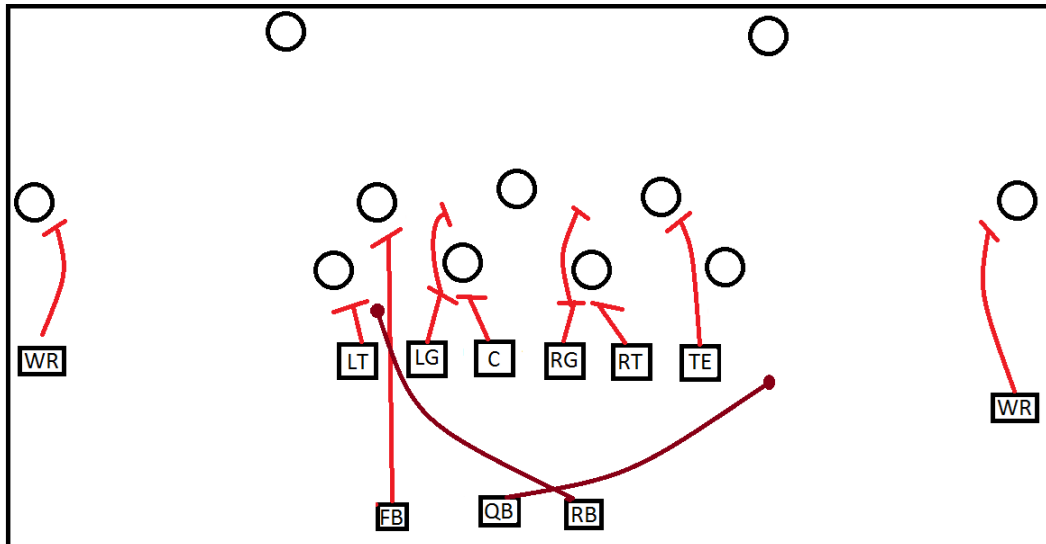
(Grupo FB) “I-Form Direita – Fake 32 – Option 18.”



- Counters e Misdirections – Esse tipo corrida só será feita em jogadas específicas como 49ers e Broncos. Misdirection é quando tem um Fake com o FB antes da bola ser entregue para o RB que correrá no Gap da chamada. Counter é quando o RB começa sua movimentação pro lado contrário da direção do Gap em que ele receberá a bola.

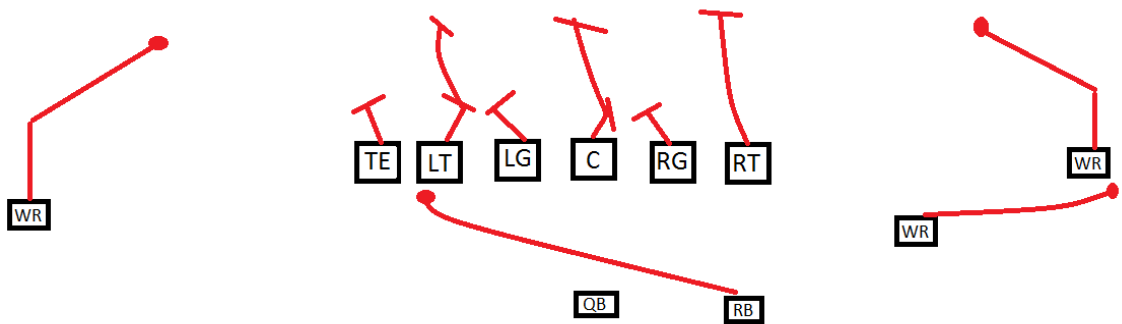
- Read – Jogada de corrida de formação Shotgun. Corrida no GAP. A única diferença é que ao contrário da Option, a OL tem que abandonar o DE do lado oposto a corrida e subir pro segundo nível, o QB fará a leitura (READ) desse DE, caso ele dê espaço o QB não entregará a bola pro corredor e vai explorar o espaço cedido por esse jogador. Exemplo 1:

(Grupo FB) “SplitBack Direita – Read 23 – 1º Snap.”



Esse conceito de corrida pode ser utilizado em conjunto com passes. O Bloqueio da OL é normal para a corrida, só que o QB terá a opção de ler a jogada de passe e lançar também.

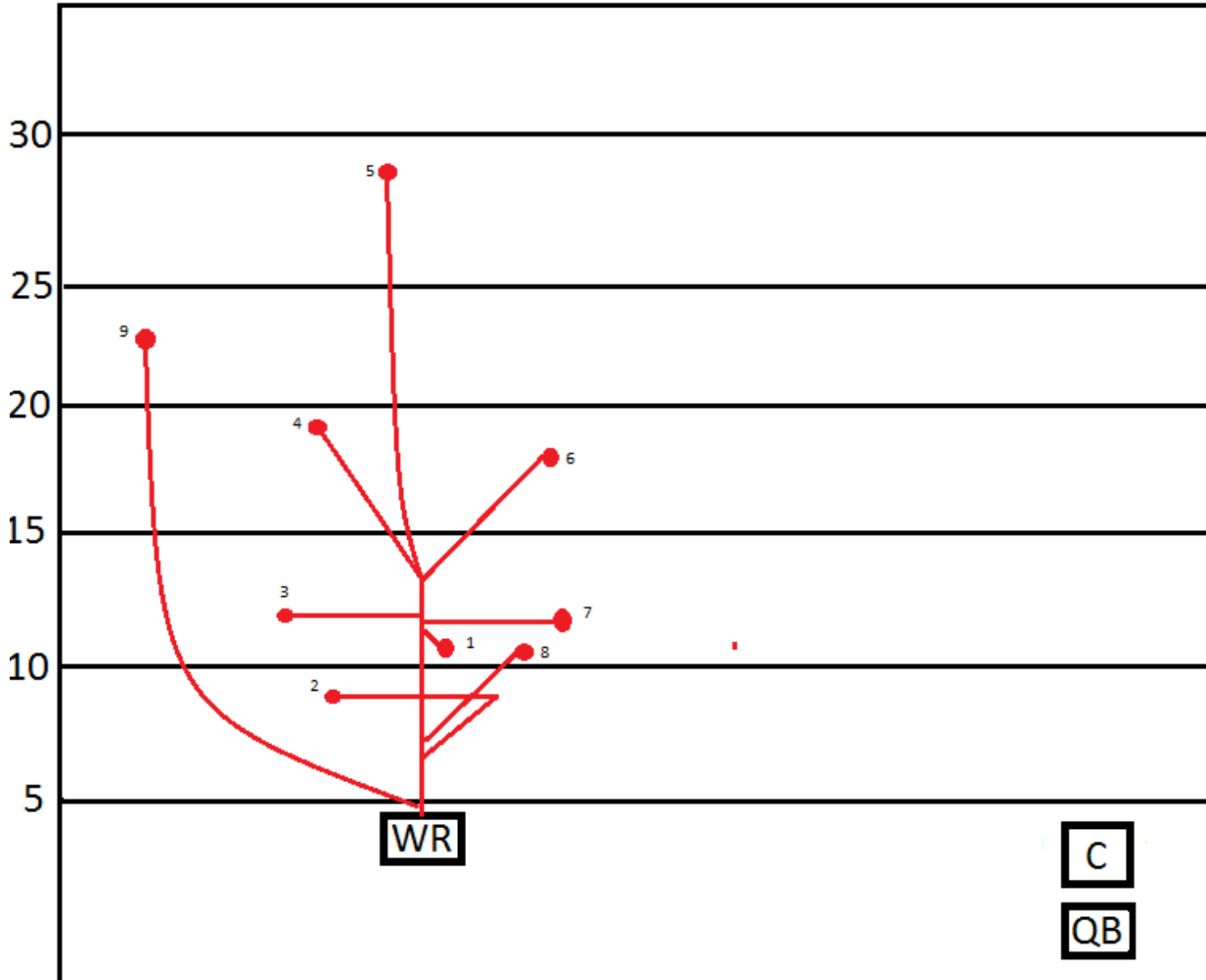
(Grupo 3WRs) “Shotgun Esquerda – Read 25 – Buccaneers (BubbleSlants)”



Jogo Aéreo.

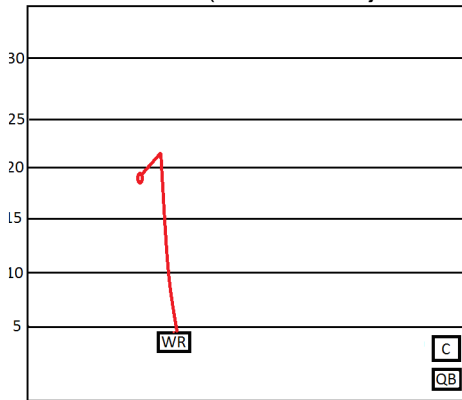
- Árvore de Rotas

- 1 – Hitch. (Volte em direção a bola)
- 2 – Zig Out. (Olhe pro QB na Slant)
- 3 – Out. (Efetuar o corte muito Rápido – O QB não pode esperar você estar pronto)
- 4 – Corner. (Corte com ângulo mais Aberto)
- 5 – Fly. (Ganhar Ângulo se dirigindo pra Sideline)
- 6 – Post.(Corte mais fechado como padrão–QB pode pedir pra ser skinny no huddle)
- 7 – In.
- 8 – Slant. (Ajuste sua rota pelo posicionamento do DB, olhe rápido.)
- 9 – Wheel.(Ajuste sua rota de acordo com a defesa.)

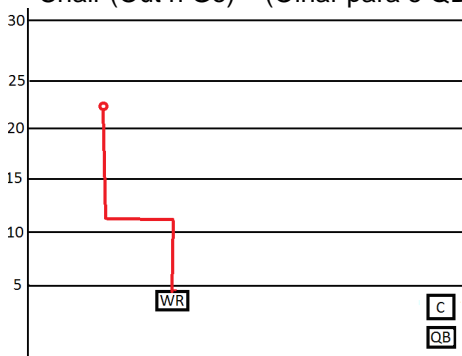


- Outras Rotas.

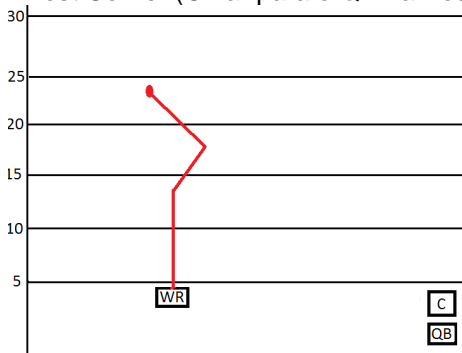
- Comeback - (Corte em 15 jardas – Vender a Fly)



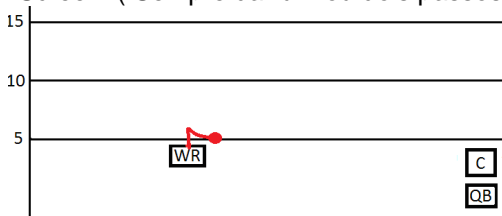
Chair (Out n Go) – (Olhar para o QB na Out)



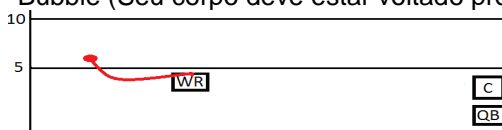
- Post Corner.(Olhar para o QB na Post – Fazer a Corner profunda, não pra sideline)



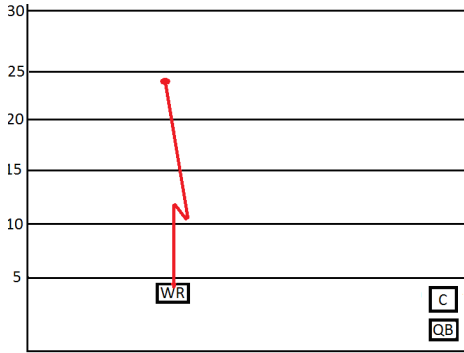
-Screen. (Sempre dar um ou dois passos pra frente, pro DB iniciar backpedal)



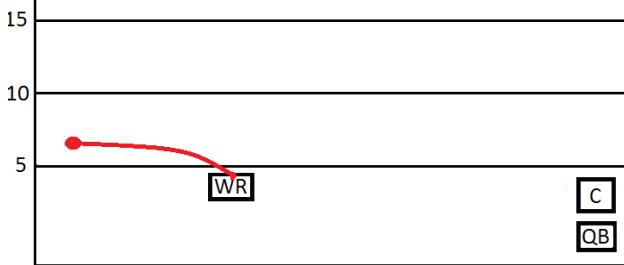
-Bubble (Seu corpo deve estar voltado pro downfield)



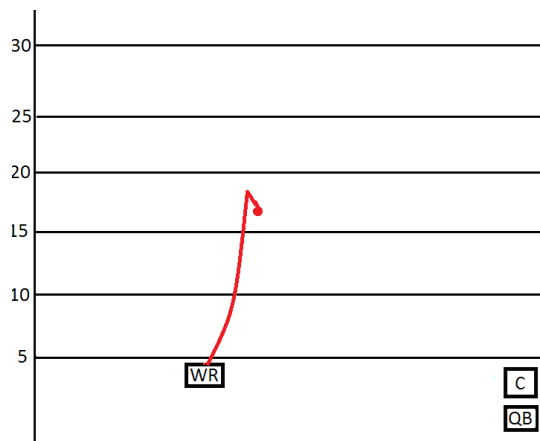
-Hitch and GO



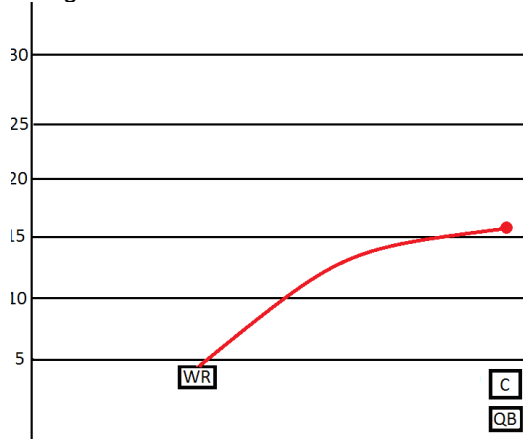
-Flat – Sair direto pra Sideline, avançando umas 2 jardas, seu corpo virado pro backfield.



- Curl – Fazer o corte em aproximadamente 13 jardas – pegar um Inside release.



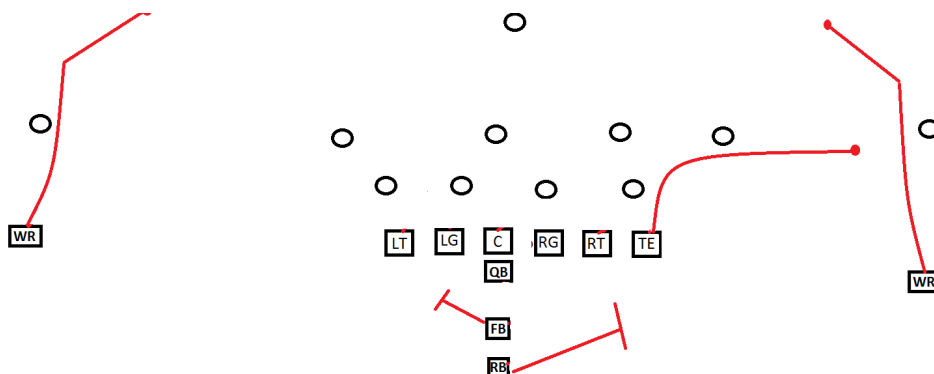
- Drag –



- Conceitos de Chamada de jogada de passe.

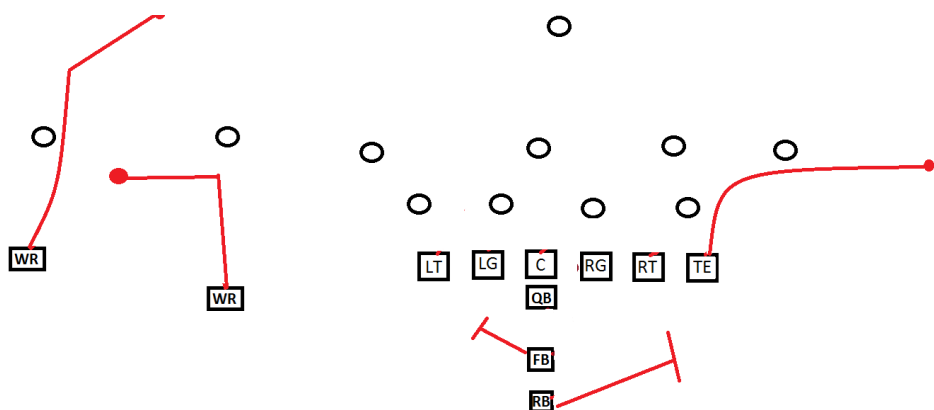
- Nossas jogadas são compostas pela combinação de rotas de 2 elegíveis no mesmo lado do campo. O externo e o interno (WR e Slot ou WR e TE). Em função disso, é importante que o Elegível que estiver isolado saiba seu posicionamento para correr a rota correta. Exemplo:

(Grupo FB) "I-form Direita – Raiders."



*Atentar que o receptor isolado é externo, então vai fazer uma Post.

(Grupo FB) "I-Form Direita Twins – Raiders."

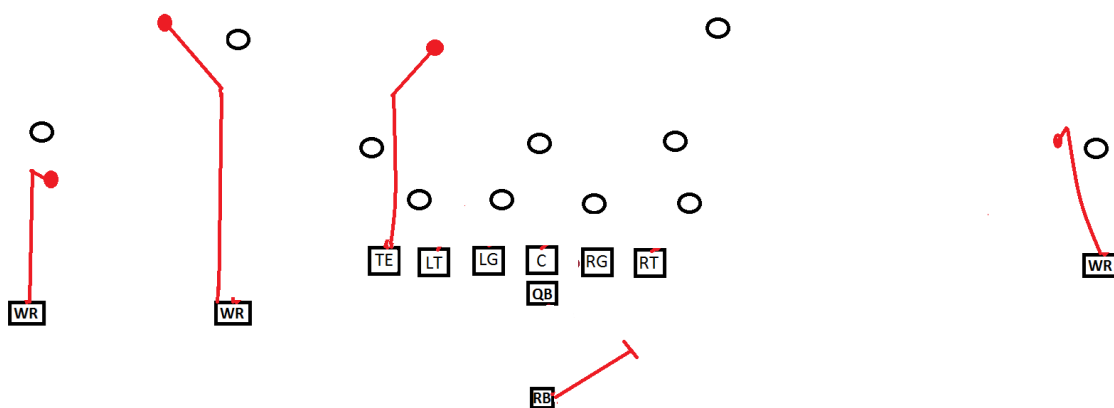


*Atentar que o receptor isolado é interno, então vai fazer uma Out.

- As jogadas que são feitas pela combinação de 2 Recebedores do mesmo lado, também podem ser feitas em formações que possuam 3 recebedores no mesmo lado. Neste caso, o receptor mais próximo do QB terá a rota Post como padrão (Ela pode ser alterada no huddle ou no pré snap, por meio dos sinais.)

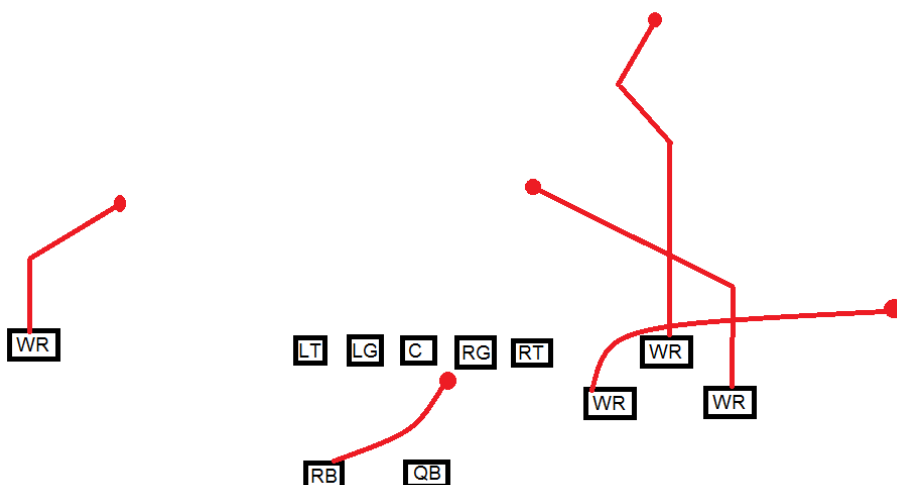
*Nas jogadas Buccaneers, Chargers e Giants o receptor mais próximo de QB tem sua função de acordo com essas jogadas e não segue o padrão acima.

Exemplo: (Grupo 3 WRs) Triplo Esquerda Curto – Titans – Primeiro Snap.



- Chamadas de passe que possuem Fakes\RollOut. (A indicação do fake será após a formação.)

Exemplo: “Bunch Direita Longo – Fake 22 – Giants - Slant.”

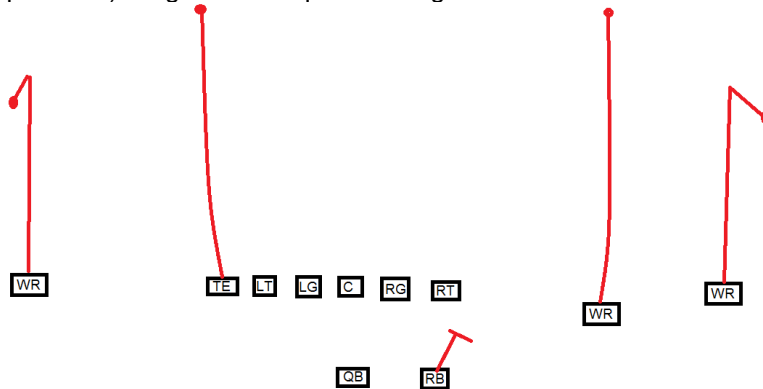


- Chamadas que incluam rotas que não estão numa jogada específica – Exemplos que usamos muito:
 - “Singleback direita Longo – All Hits” (Todo mundo Hit)
 - “Singleback Esquerda Longo – Outside Comeback – Inside Flys.”
 - “I form Direita – Todo mundo Fly.”

-Todos esses conceitos são de fácil entendimento e mesmo chamados na hora são chamadas dinâmicas no Huddle, esse é o objetivo. A questão mais importante é que o QB pode chamar, em situações específicas em que queremos explorar alguma fraqueza da defesa, jogadas informando a rota dos Receivers (Como temos feito desde sempre).

Quando as rotas a serem feitas são iguais dos 2 lados do campo a jogada será chamadas da seguinte forma:

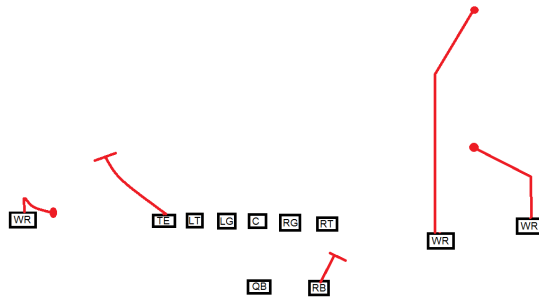
Exemplo: (Grupo3WRs)“Singleback Esquerda Longo – Outside Comeback – Inside Flys.”



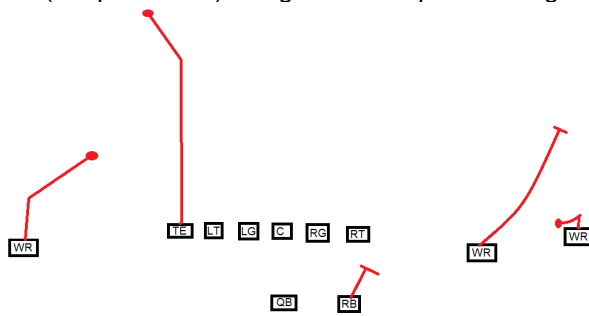
Se o QB não quiser que a chamada seja simétrica como acima, possui autonomia para fornecer a jogada e rota para cada lado da formação, começando sempre pelo lado forte da jogada e chamando as rotas de fora pra dentro.

Exemplos:

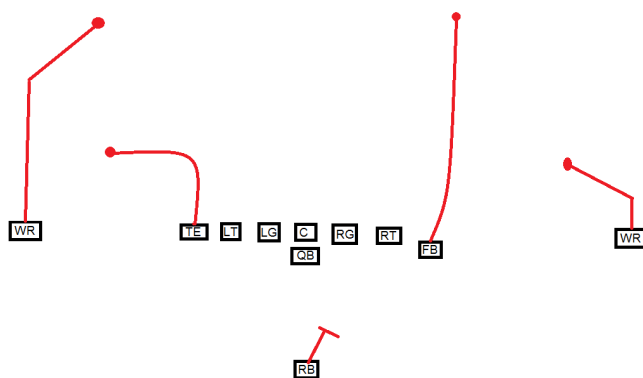
1 – (Grupo 3 WRs) “Singleback Esquerda Longo – Chargers – Slant e Corner.



2 – (Grupo 3 WRs) “Singleback Esquerda Longo – Slant e Corner - Chargers.”



3 – (Grupo FB) Power Esquerda – Raiders – Steelers.



- As instruções de rota ou bloqueio para os RB's e/ou FB são feitas após as chamadas acima.

Grupos e Formações.

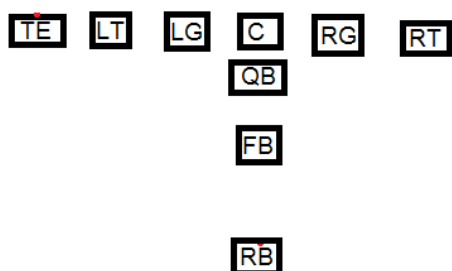
- Grupo é o que representa quais jogadores estão em campo. Todas as nossas formações variam dentro de 3 grupos. Na sideline, enquanto a defesa está em campo, é isso que o QB deve chamar para saber quem serão os que entrarão em campo.
- Grupo "Fullback." – Formado pela OL, 2 WR's (Flanker que joga no lado do TE e WideOut que joga isolado), TE, FB e RB.
- Grupo "3 WR's" – Formado pela OL, 3 WR's (Flanker que joga no lado do TE e WideOut que joga ao lado do Slot, que é o recebedor interno), TE e RB.
- Grupo "4 WR's" – Formado pela OL, 4 WRs (2 WideOuts – 2 Slots) e RB.
- Nas Formações, sempre utilizamos um jogador elegível na linha de scrimmage de cada lado da Linha Ofensiva para completar os 7 jogadores necessários alinhados para não ser formação ilegal. Em todas as formações que possuímos TE, ele está na Linha e o WR's ao seu lado está Off. Quando temos somente WR's do mesmo lado a comunicação é feita entre eles, de acordo com chamada do QB. **COMUNIQUEM-SE!**
 - Nas formações com Snap Longo, o QB pode alterar o lado de cada RB durante o Huddle ou o Pré Snap.

Formações – Grupo Fullback.

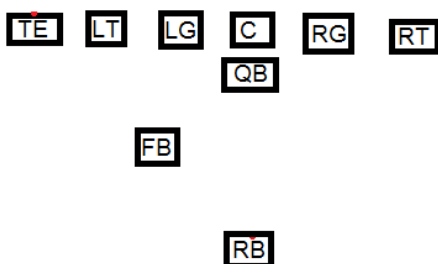
Todas as jogadas chamadas nesse grupo são acompanhadas da indicação de qual é o Strong side, sendo "Direita" ou "Esquerda", isso significa o lado em que o TE estará posicionado. Ex: "I form esquerda".

Eventualmente a após chamar o lado forte da formação, o QB pode falar a palavra "Twins." – Que indica que os WR's estarão do mesmo lado, o flanker (WR que fica ao lado do TE) se posicionará como Slot, do outro lado da formação.

- I-Form – QB, FB e RB um atrás do outro. FB 3 jardas de distância do QB. RB a 4 jardas de distância do FB. Exemplo: "I Form Esquerda."



- Strong – O FB se posicionará na mesma distância da linha de scrimmage que no I-form, porém vai estar alinhado entre o Guard e o Tackle do lado Forte da Jogada. Exemplo: "Strong Esquerda."



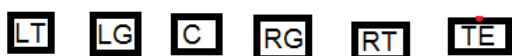
- Weak – O Fullback se posicionará entre o Guard e o Tackle do lado oposto ao TE (Weak Side). Exemplo: Weak Direita.



FB

RB

- Splitback – Única Formação com Snap longo deste grupo – FB e RB se alinham lado a lado com o QB – o FB no Strong Side, o RB no lado oposto ao TE. Exemplo: Splitback Direita

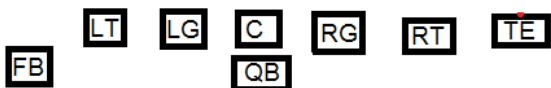


RB

QB

FB

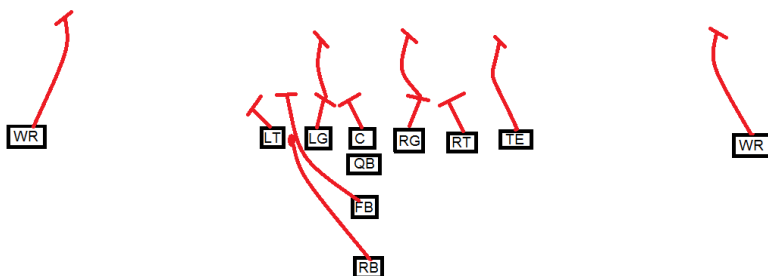
- Power – Formação que busca trabalhar na prática com 2 Strong Sides, pois o FB alinhará como TE no WeakSide, só que Fora da Linha, o WR se manterá na linha de Scrimmage. (Ressalta a importância da melhora dos fundamentos dos TE's como Lead Blockers para ocuparem o papel do FB e a importância dos FB's executarem bem as rotas e ter bom catching – Os jogadores dessa posição precisam ter consciência do seu papel, pois tem que ser os mais completos do ataque, fazer tudo muito bem, saber ler a defesa, bloquear para corrida, para passe, fazer rotas e recepções.) Exemplo: Power Direita.



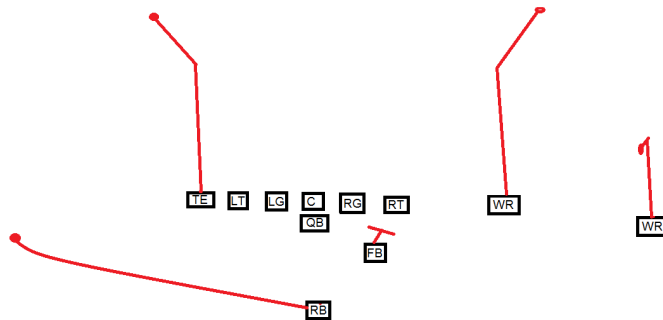
FB

RB

Exemplo de Chamada de Corrida nesse Grupo.
 "I Form Direita – Corrida 23".



Exemplo de Chamada de Passe nesse Grupo.
 "Weak Esquerda Twins – Titans. – RB Flat Esquerda."



Formações - Grupo 3 WR's

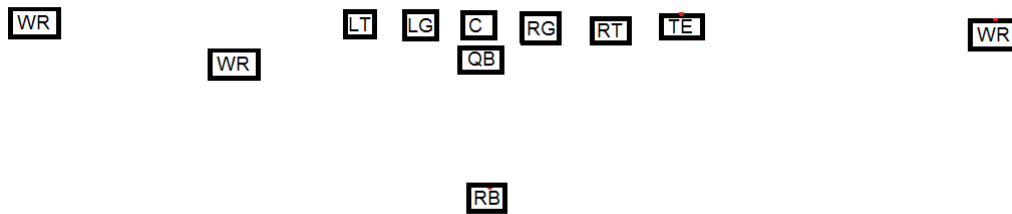
Utilizamos 3 formações nesses grupos. E todas elas podem ser de snap longo ou curto...com isso toda chamada deve ter as seguintes instruções "Formação+Esquerda ou Direita+Longo ou curto". Exemplos:

- "Singleback esquerda longo – Raiders."
- "Triplo direita Curto – Buccaneers."
- "Bunch Direita Longo – Toss 28."

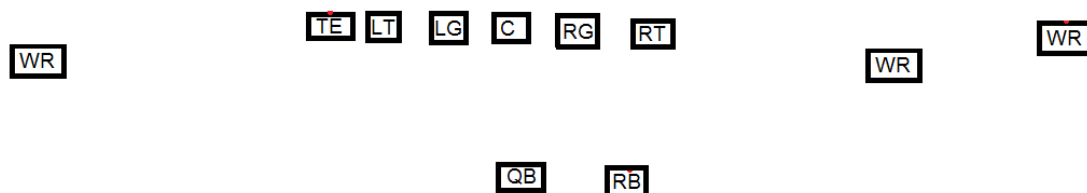
Formações:

SingleBack – Formação com 2 elegíveis de cada lado. (WR e TE Strong side – WR e Slot weak side.) – Quando a chamada for under the center, o RB se posicionará atrás do QB. Quando for snap longo o RB se posicionará ao lado do QB, oposto ao TE.

Exemplo: "Singleback Direita Curto"

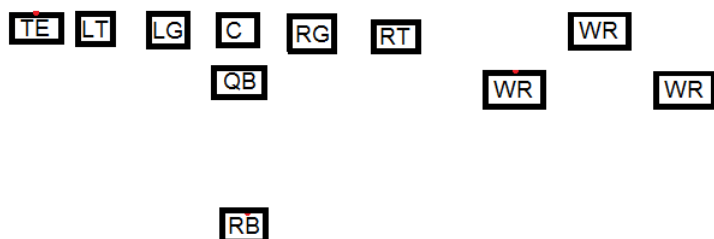


Exemplo: "Singleback Esquerda Longo"

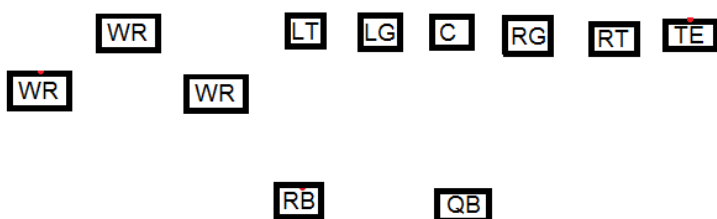


Bunch: Formação com os 3 WR's do mesmo lado próximos a OL e com 2 jardas de distância entre eles, o Slot fica no meio e sempre na linha de scrimmage, o Flanker (WR que joga ao lado do TE na formação Singleback, é o WR interno.), o WideOut (WR externo ao Slot na formação Singleback.) fica do lado de fora. Nessa formação, ao contrário de todas as outras formações, o lado não significa onde está o TE e sim onde estão os WR's. O TE, obviamente, está no lado oposto.

Exemplos: "Bunch Direita Curto" – RB se posiciona atrás do QB.

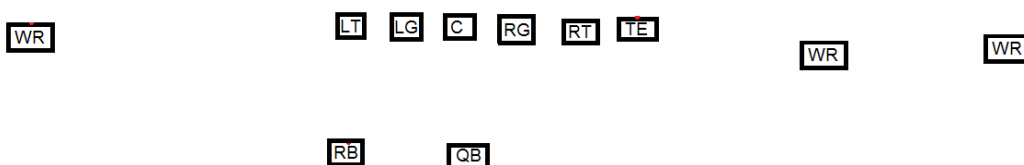


Exemplo: "Bunch Esquerda Longo." – RB se alinha do lado oposto ao TE.

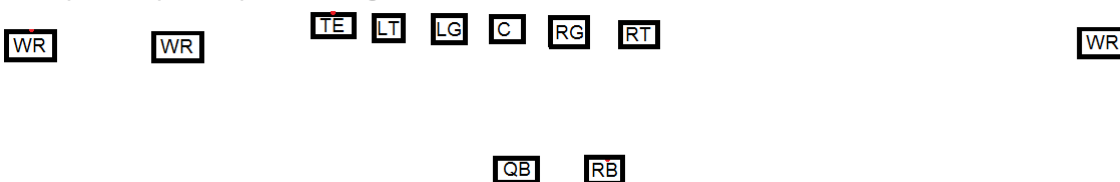


Formação Triplo – 3 Elegíveis do mesmo lado, dessa vez, espalhados pelo campo. Nessa formação, o Slot Receiver se posiciona entre o Flanker e o TE na formação Singleback, isso deixará um WideOut isolado.

Exemplo: "Triplo Direita Longo"



Exemplo: "Triplo Esquerda Longo."

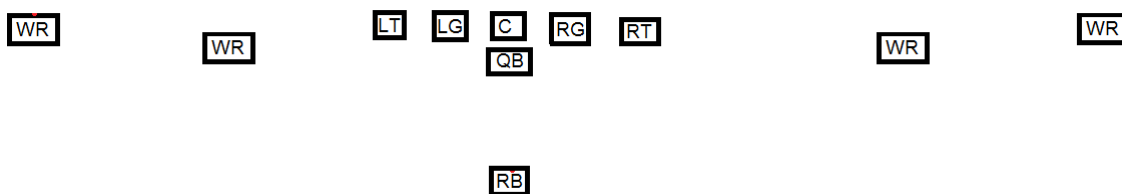


Formações - Grupo 4 WR's

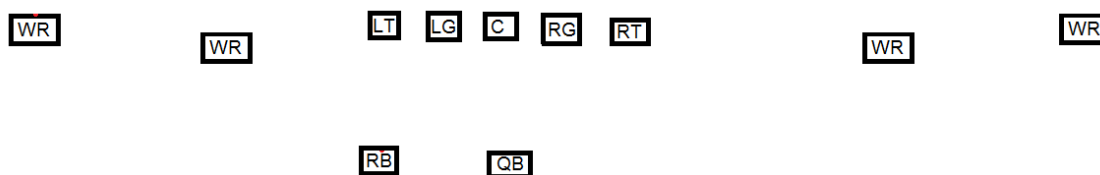
Neste Grupo utilizamos as mesmas 3 formações do grupo 3 WR's, a grande questão é que o TE é substituído por um WR, logo os conceitos são os mesmos. E além disso, incluímos a formação Spread.

Singleback – 2 WR's de cada lado, Slot e Wideout. Quando o QB chamar Curto nessa formação, o RB se posiciona atrás dele. Em função dela estar completamente equilibrada, não é necessário chamar lado. Quando chamar essa formação neste grupo com snap longo, é necessário falar Direita ou Esquerda para indicar em qual lado o RB estará.

Exemplo – Singleback Curto.

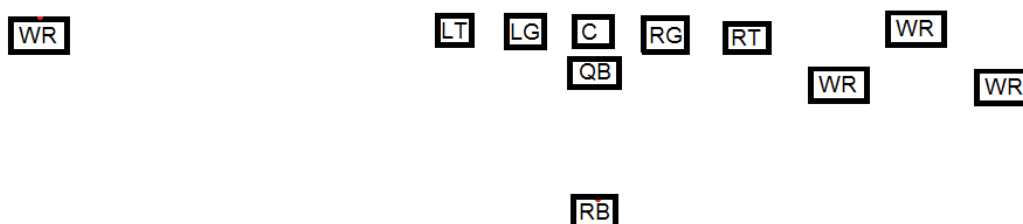


Exemplo – Singleback Esquerda Longo.

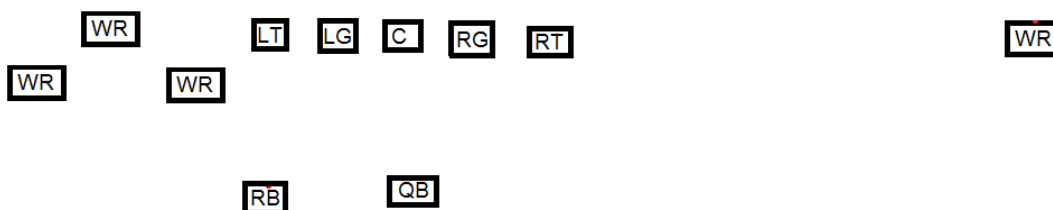


Bunch – Mesmo conceito do Grupo de 3 WR's, só que no lado oposto ao Bunch, será um WideOut ao invés de um TE. O Slot do lado que foi chamada a jogada ficará no meio na linha de scrimmage e o Slot do outro lado mudará de lado e será o receptor mais próximo a OL.

Exemplo: Bunch Direita Curto.

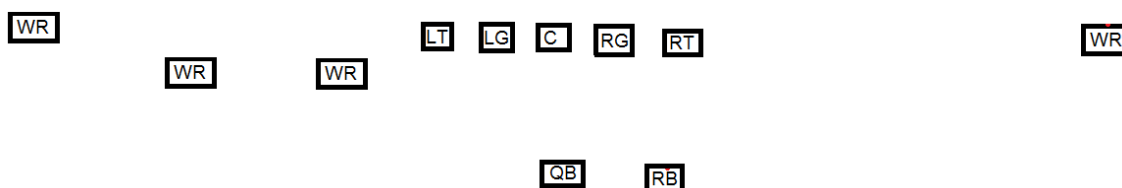


Exemplo: Bunch Esquerda Longo. – RB no lado do Bunch, oposto ao WR isolado.

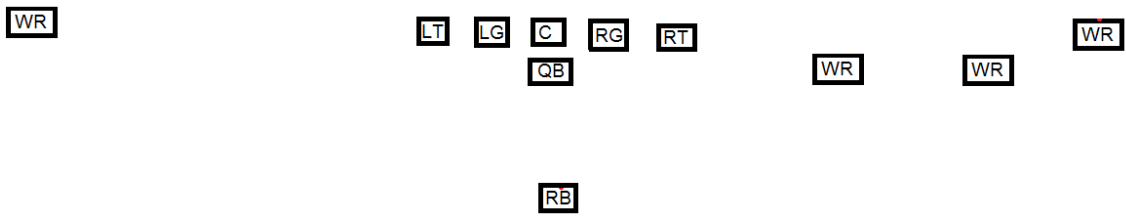


Triplo – Formação com 3 WR's do mesmo lado, um dos slots mudará de lado para ser o receptor mais interno e um ficará WideOut do lado oposto. RB quando o snap é longo fica do lado oposto ao Triplo.

Exemplo – Triplo Esquerdo Longo

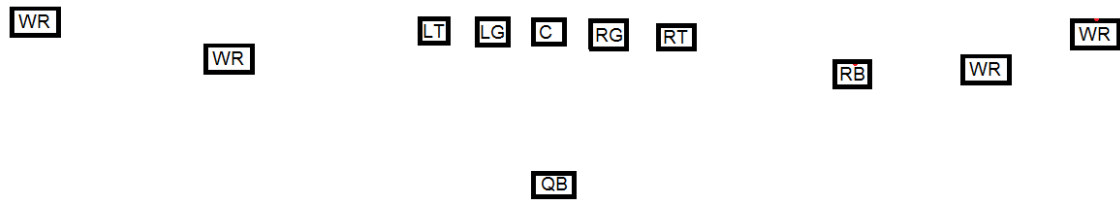


Exemplo – Triplo Direita Curto

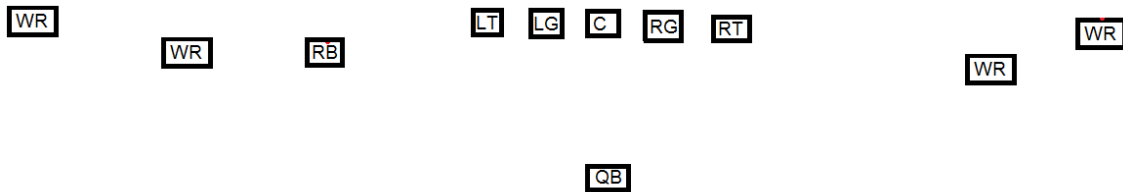


Spread – Formação sempre de Snap Longo. Somente o QB fica no BackField. Os Slots e o WideOuts se mantém na sua posição de Singleback e o lado que o QB chamar, indica em qual lado o RB se posicionará como WR interno.

Exemplo: Spread Direita.

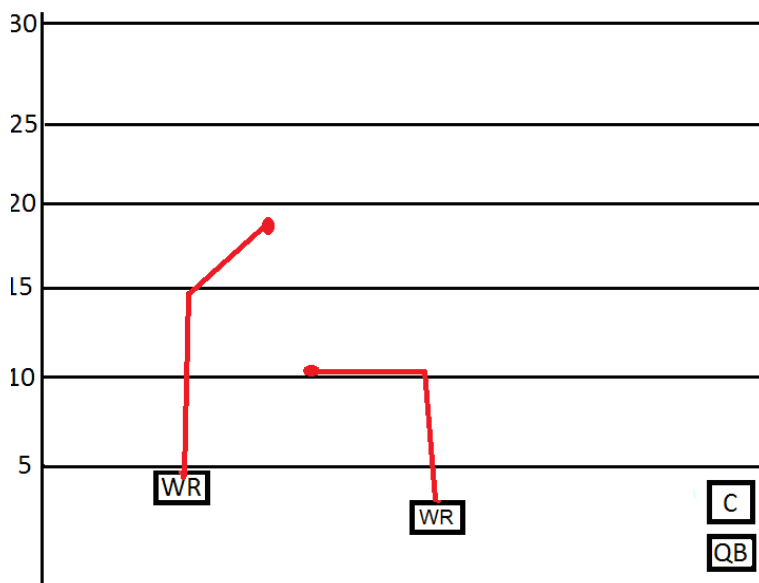


Exemplo: Spread Esquerda.



Jogadas de Passe.

Raiders → Receptor Externo = Post e Receptor Interno = Out.



Orientações:

Se forem 2 WR's do mesmo lado, o Wideout ficará na Scrimagge.

Recebedor interno – Chegar ao corte com rapidez, se vai cravar, fazer banana ou speed cut não importa, saiba da sua resposta! Virar a cabeça o mais rápido possível, o QB vai precisar soltar a bola rapidamente pra você, ele não pode esperar. Caso tenha chegado ao fim da rota e o QB ainda esteja com a bola, é bem possível que uma Chair fique aberto para servir de opção de escape para o Lançador. Atenção e adapte-se se for necessário.

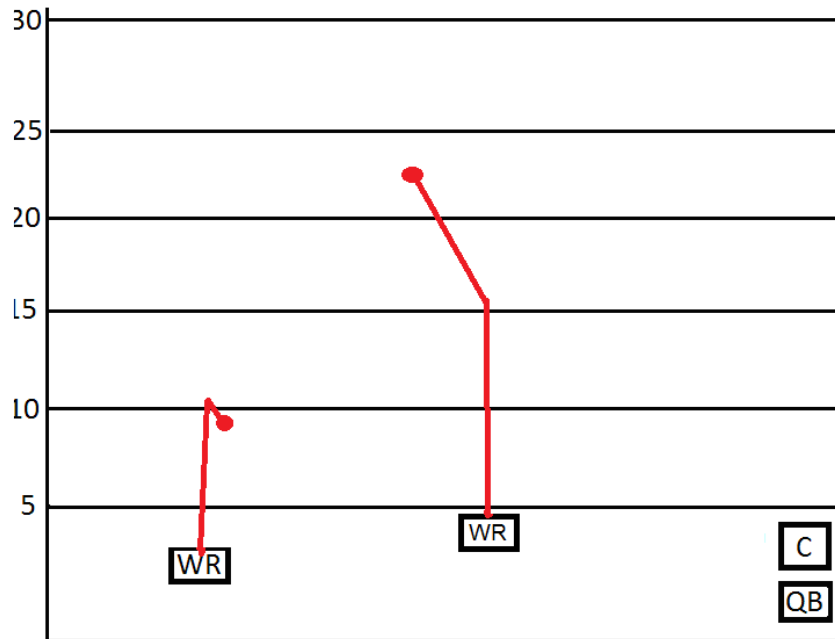
Recebedor externo – Numa Post padrão (Corte mais fechado) sua janela vai ser quando o Defensor sair para cobrir a zona flat, olhe logo após o corte, você tem que fazer um inside release. Caso o QB chame Skinny é pra explorar alguma fragilidade da defesa, nessa situação pode optar por um outside release caso o CB esteja em press coverage.

QB – Cover 2 – Alvo primário é a rota Out – Lance rápido. Aproveite se essa cobertura for man-to-man contra um defensor mais fraco.

Cover 3 – Alvo primário é a rota Post – Solte a Bola na janela deixado pelo jogador defensivo que irá cobrir a Flat Zone, atinja o WR logo após o corte entre a zona do CB e do S. Se optar por um Skinny, peque pelo excesso, é melhor um Overthrow do que um Underthrow. Proteja a Bola.

Titans

Recebedor Externo Hitch – Recebedor Interno Corner.



Orientações

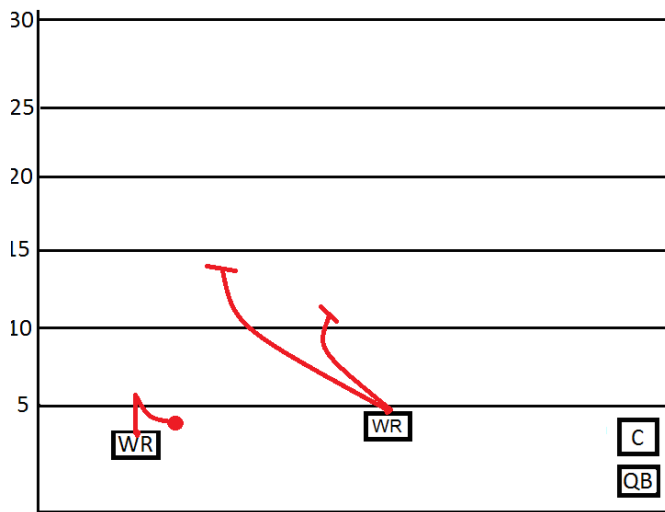
O recebedor Interno se posiciona na linha de Scrimmage.

QB – Cover 2 – A Corner será a principal oportunidade, porém isso não significa que o WideOut não fique livre, Leia o CB!

Cover 3 – Contra essa cobertura, será muito difícil que a Corner fique livre em função de ir direto pra zona do CB. Você precisa lançar para a Hitch muito rapidamente, senão o responsável pela zona Flat vai fechar a sua única janela.

Chargers

Screen pass para o WideOut. Jogada elaborada para explorar CB's que jogam distantes, normalmente cover 3.



Recebedor interno na Linha de Scrimmage.

Orientações:

QB, chame essa jogada de formações under the center, você consegue fazer o lançamento com mais rapidez.

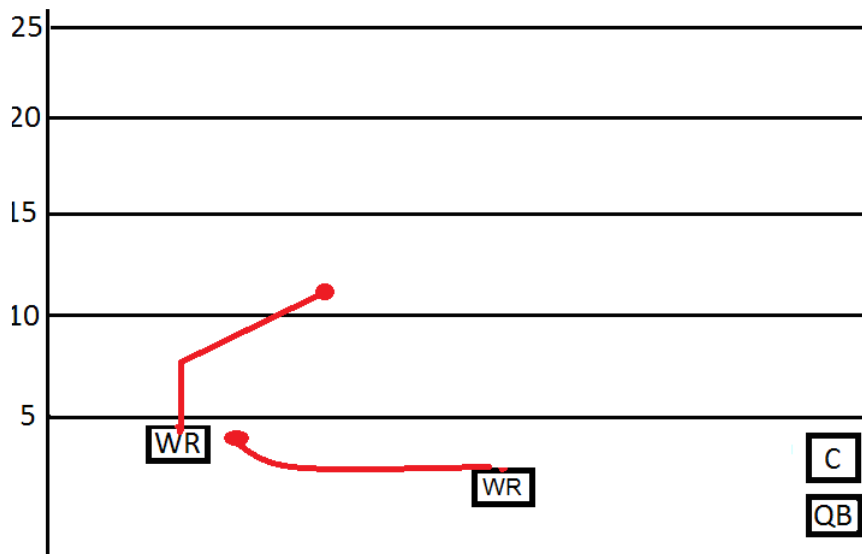
Recebedor externo – Sempre dê um passo ou dois para frente, para que o CB inicie o back pedal e demore mais para ler o screen, tempo necessário para o QB ajustar a bola na mão e lançar. Foco na recepção. Depois da bola segura se preocupe em ganhar jardas, NORTE e Sul, não hesite...busque sempre ir para o lado de fora e não cortar para o meio do campo.

Recebedor Interno – Você irá bloquear, é necessário que faça a leitura de qual defensor é mais perigoso, o que está de frente pro CB ou o que está na sua frente. Seja inteligente. Anular 1 dos defensores é sua obrigação.

Em formações com 3 Elegíveis do mesmo lado, os 2 internos devem fazer bloqueios.

Buccaneers

Outside Slant – Inside Bubble. (BubbleSlants)



WideOut ficará na linha de Scrimmage.

Orientações.

Ambos recebedores tem que estar prontos pra receber muito rapidamente.

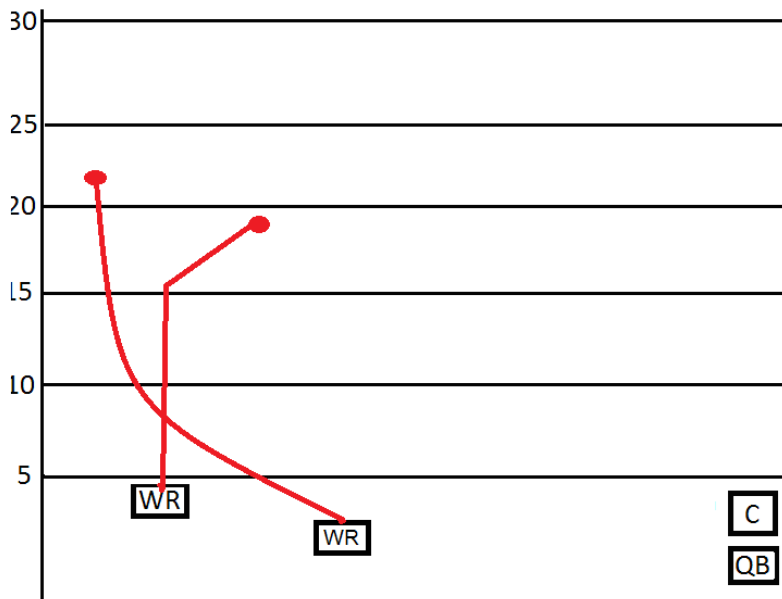
QB – Preferencialmente chamar jogada de formação de Center, ganha tempo para soltar a bola com mais rapidez.

Possível executar a jogada de Cover 3 ou cover 2, levar em consideração distância do CB que está na frente do WideOut e fazer a leitura do OLB ou Nickel, se ele ir pra zona da Flat imediatamente, abrirá a janela para a Slant. Se ele ficar, demorar pra se movimentar e etc, lance pro Bubble o mais rápido possível.

Em formações com 3 Elegíveis do mesmo lado, os 2 externos devem fazer a rota Slant.

Eagles

Outside Post – Inside Wheel.



Wideout na linha de Scrimmage.

Orientações.

Essa jogada deve ser chamada pelo QB após já ter lido a defesa, e já sabendo se a Wheel provavelmente estará aberta em profundidade. Grande oportunidade para Touchdowns e Conversões de Terceiro downs longos\Importantes.

WideOut – Post – Seu principal objetivo é levar com você o Safety e abrindo espaço para a Wheel. De qualquer forma, fique muito atento a encontrar espaços na zona, aumentando o diminuindo a velocidade, você pode ser uma opção de passe.

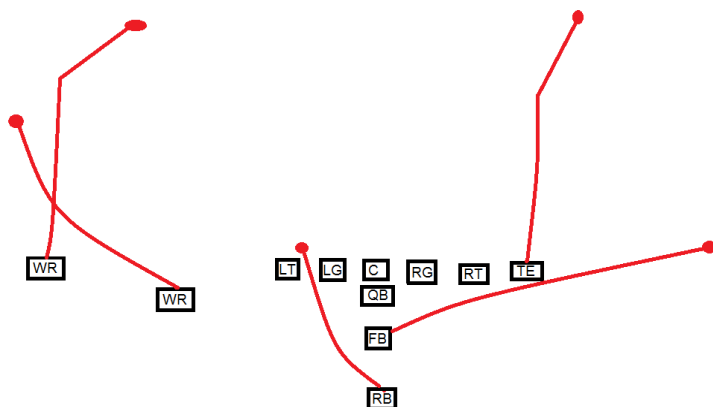
Recebedor Interno – Leia a Defesa e execute a Wheel com muita velocidade, fazendo uma parábola mais fechada ou aberta, dependendo da cobertura. Olhe o mais rápido possível, o QB pode fazer a leitura de lançar BackShoulder.

QB – Provavelmente utilizaremos essa jogada num Cover 2, mas é possível utilizá-la em um Cover 3 caso saibamos que é provável que CB abandone seu terço do campo em profundidade. Caso o lançamento em profundidade esteja coberto, você pode e deve lançar a Wheel Backshoulder, é muito improvável que a Defesa consiga cobrir o Fundo e Backshoulder.

Segue jogada Específica !!!

Quando a Eagles for chamada na formação "I Form Direita Twins" automaticamente vai resumir todas as formações abaixo:

Grupo FB "I-Form Direita Twins – Fake 23 - TE Corner - Eagles – FB Flat Direita."

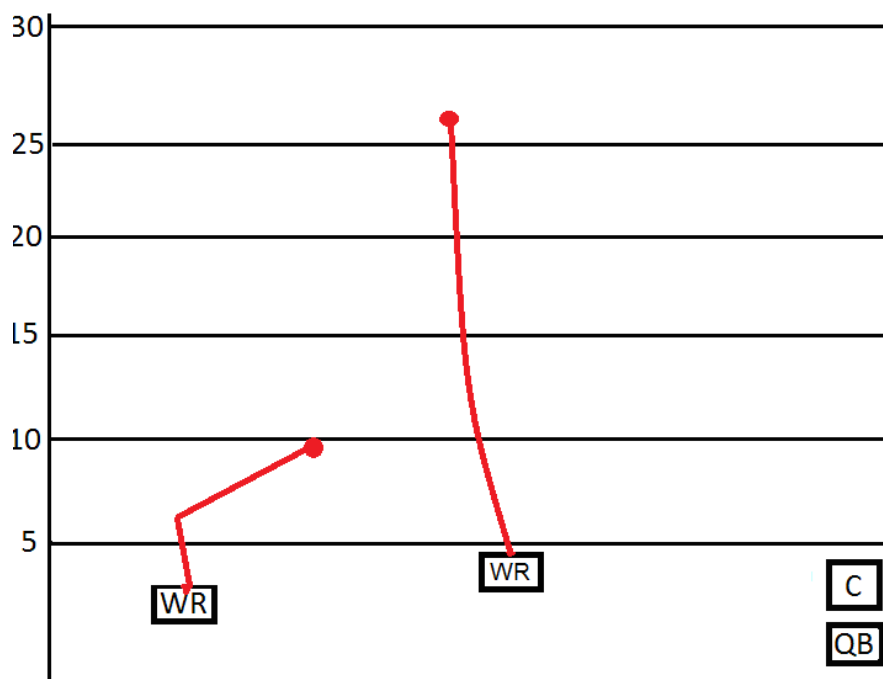


Vamos treiná-la muito. Os treinos vão fixar a execução correta da jogada.

Essa jogada é muito boa em situações importantes para poucas jardas, pois o foco é o Touchdown ou First Down com a Flat do FB, caso ela esteja coberta a Corner estará livre. O Fake é importante pois a Defesa espera corrida dessa formação, e devem mesmo se preocupar com corrida, pois o jogo corrido é muito forte dessa formação e vamos utilizá-lo. Enquanto isso, abrimos caminho para a Eagles no WeakSide, pois vamos lendo como é a ação da secundária. Se derem oportunidade, ao longo da partida lançaremos a Wheel para Touchdown.

Steelers

Outside Slant – Inside Fly.



Recebedor Interno na Scrimmage.

Jogada desenvolvida principalmente para explorar o Cover 3, fazendo com que o Fly do recebedor interno ocupe a zona mais frágil desse esquema. A leitura deve ser feita do OLB ou Nickel Corner, pois na teoria ele vai se dirigir a zona Flat marcando a Slant e abrindo uma grande janela para o Fly no slot, que deve receber um passe forte atrás dos LB's.

No Cover 2, a principal oportunidade é a Slant.

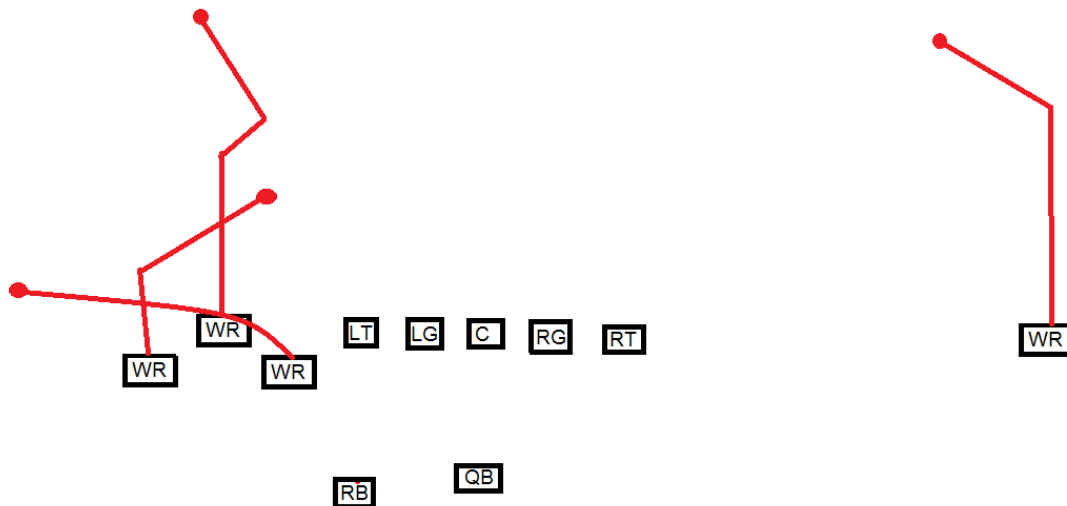
O QB deve se atentar aos Match-Ups fornecidos pela defesa, pois por exemplo, caso ele altere a rota do WideOut para um Comeback, com certeza terá um duelo man-to-man para explorar.

Giants

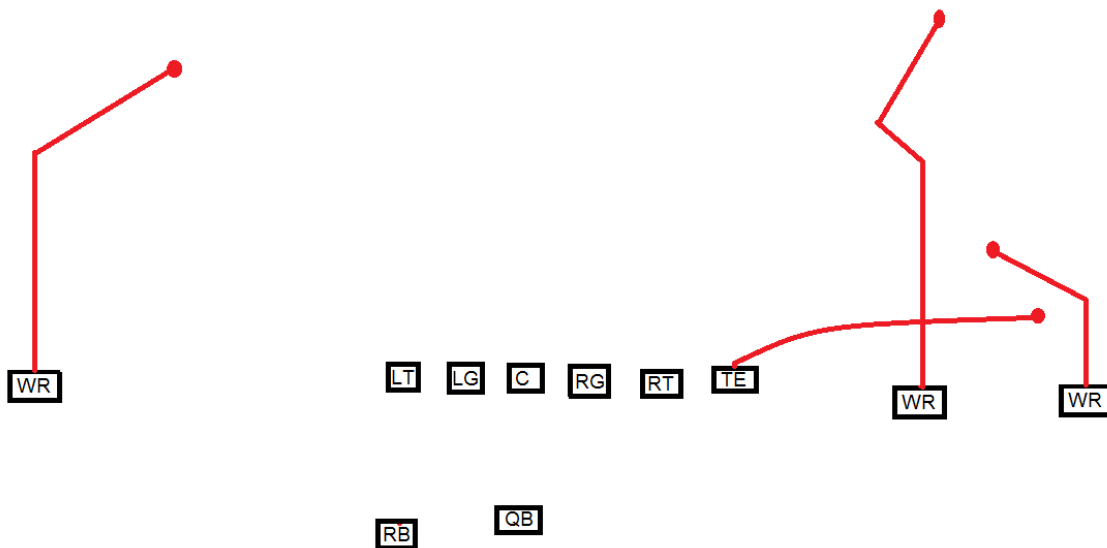
Jogada elaborada especificamente para formações com 3 elegíveis do mesmo lado. Os recebedores que estão do lado isolado fazem uma post. No lado com 3 recebedores, as rotas do externo para o interno são: Slant, Corner e Flat.

Contra o Cover 2 – A primeira leitura do QB é Flat, caso esteja fechada a Post Corner.
Contra o Cover 3 – Encontrar decidir durante o pré-snap qual é a melhor opção, entre a Slant e o backside Post (Aproveite esse MatchUp, vai ser 1 contra 1.).

Exemplo 1: (4WRs) Bunch esquerda Longo – Giants.



Exemplo 2: (3WRs) – Triplo Direita Longo – Giants.



Explore o WR isolado ! Podendo inclusive alterar a rota dele para abusar do Match-Up favorável, caso o QB dê uma rota Zig Out para ele, por exemplo.

Jogadas de Corrida.

Broncos – Jogada executada no Grupo Fullback.

Jogada pode ser chamada no Gap 3 ou 4. Seguem as funções de cada posição.

A essência da Jogada é sempre – Fake 33 Corrida 24 (Corrida para direita) ou Fake 34 Corrida 23. (Corrida para Esquerda).

Responsabilidades de cada posição:

Tackle (Oposto ao lado da corrida) – Trap em direção ao gap para liderar o bloqueio.

Guard (Oposto ao lado da corrida) – Trap em direção ao gap, bloquear o DE para fora.

Center – Bloquear o DT que está em frente ao Guard que fez o Trap.

Guard (Lado da corrida) – Bloquear o DT a sua frente para abrir o Gap.

Tackle (Lado da Corrida) – Abandonar o DE! Double Team no DT do Guard e subir pro segundo nível. – Esse DE será bloqueado pelo G que faz o Trap.

TE – Bloquear o OLB. Abandonar completamente o DE.

WRs – Bloquear os CB's.

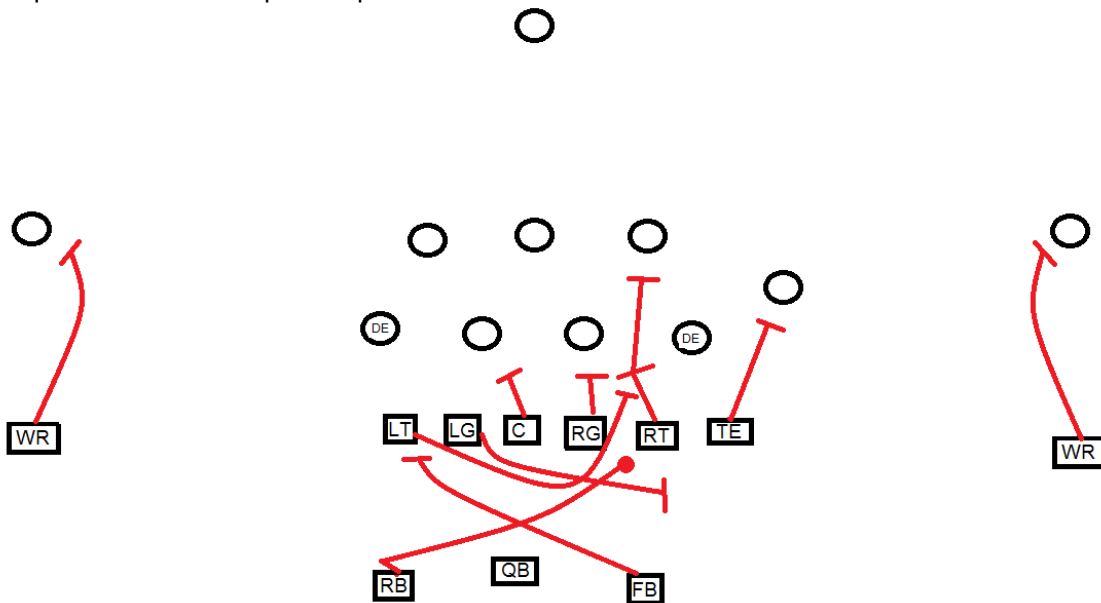
FB – Fake 33 ou 34 e Explodir em cima do DE, que vai vir do lado de onde o tackle fez o Trap.

RB – Counter e recebe o handoff para o Gap 23 ou 24.

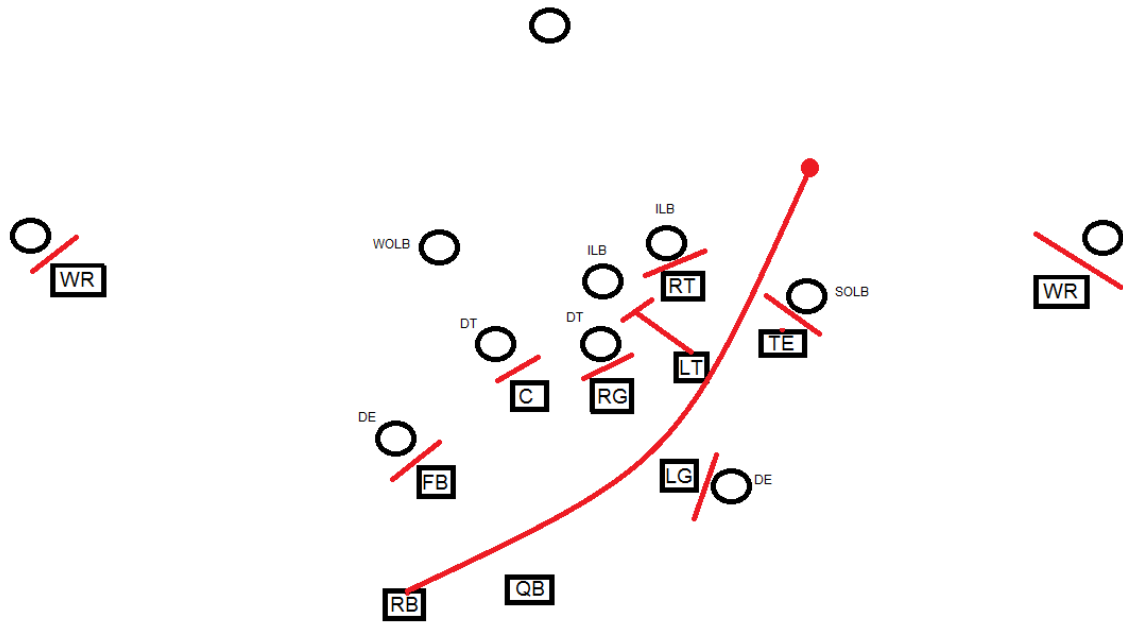
Exemplo:

SplitBack Direita – Broncos 24.

Responsabilidades em pré Snap.



Resultado Esperado da Jogada



Jogada 49ers.

Jogada a ser executada nos Grupos – 3WRs e 4 WRs.

Counter 23 ou 24.

Responsabilidades de cada posição.

Tackle(Lado oposto à corrida) – Bloquear o DT do Guard que vai realizar o Trap.

Guard (lado oposto à corrida) – Trap para o Gap em questão, bloquear o DE (mesmo conceito da Broncos).

Center – Double Team com o Guard do lado da corrida.

Guard (lado da corrida) – Double Team no DT com o C e subir para o LB interno.

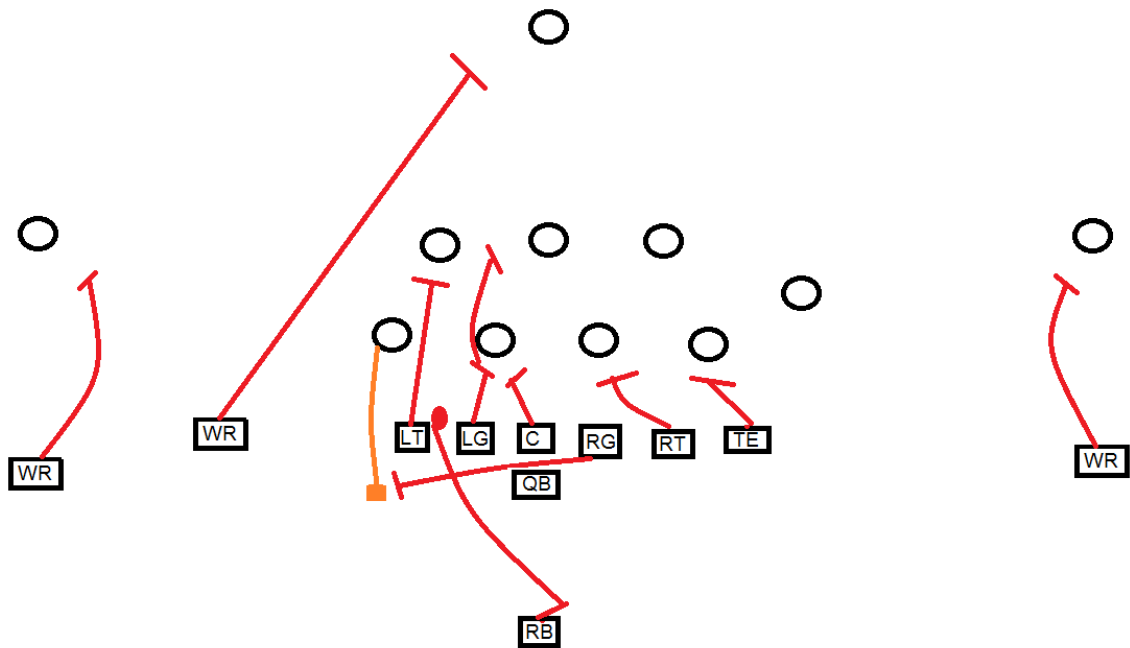
Tackle (Lado da corrida) – Abandonar o DE e subir direto no OLB.

WRs e TE – Bloquear CB's\OLB\Nickel Corner.

RB – Counter e explodir no Gap.

Exemplo:

(3WRs) – Singleback Direita Curto – 49ers 23.

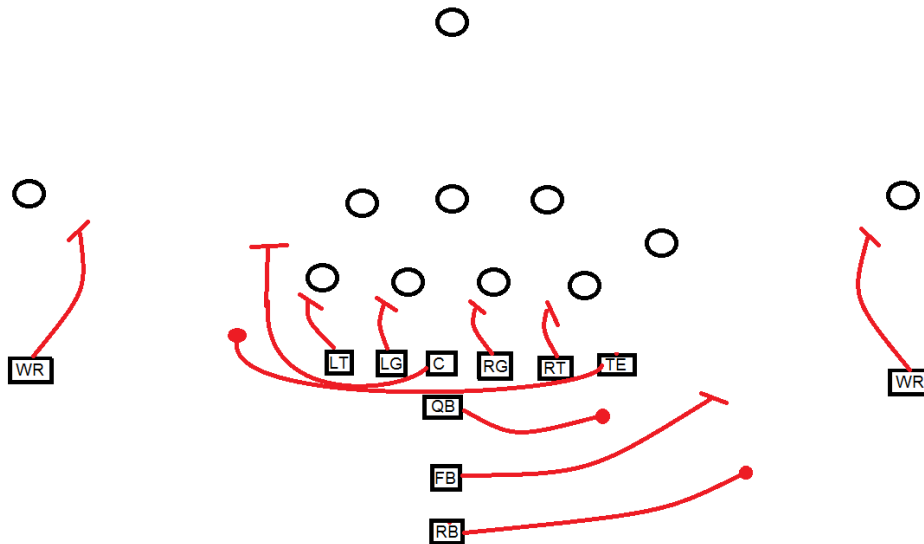


Rams

- Essa jogada sempre deve ser chamada em formações com o Snap Curto.
- Ela pode ser realizada nos Grupos FullBack e 3 WR's.
- Reverse para o TE.

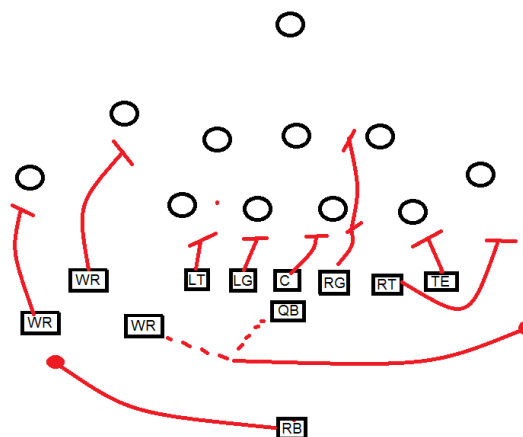
O QB vai fazer um Fake Option para o Strong Side e entregará por Handoff para o TE (que estará passando logo atrás da OL). Um Pull da OL pode ser chamado pelo QB no Huddle, mas como padrão, não há.

Exemplo1(FB): "I-Form Direita Rams – Pull do Center"



- Exclusivamente na Formação BUNCH (3WRs) essa jogada é realizada de outra forma.
- É o WR mais interno que faz reverse. A troca da bola pode ser feita por meio de handOff como no Fake Option, mas também pode ser feita por meio de um Toss, que teoricamente, iria na direção do RB (Atenção nos Treinos.). Essa indicação será feita no Huddle.

Exemplo 2:(3WRs) "Bunch Esquerda Curto – Rams – Toss – Pull do RT"



Cadência de Snap.

Após o Huddle, todos devem se dirigir ao seu alinhamento correndo e ficar prontos sem que o QB tenha que dar nenhum sinal ou falar nada (Vamos fazer isso sempre e por nós, não só quando o Rolando Cantú estava na nossa Sideline.)

Quando estamos alinhados, a cadência padrão que o QB chama para iniciar a jogada q Snap é sempre como abaixo:

“Time da NFL -> Número -> Time da NFL -> Número. -> HUT!!!”

Para conquistarmos vantagens sobre a defesa, temos que saber como mudar a cadência em algumas situações. Por isso o QB no Huddle, pode alterar a cadência, após chamar a jogada, ele pode uma das seguintes informações:

Snap no Primeiro Time – “O ataque iniciará no Primeiro Som.”

Snap no Primeiro Número – “Snap será feito quando ele falar o número pela primeira vez.”

Snap no Segundo Time – “Snap será feito quando ele falar o time pela segunda vez.”

Snap no Segundo Número - “Snap será feito quando ele falar o número pela Segunda vez.”

Snap no Segundo HUT!!! – “Snap será dado após toda a cadência Normal, quando falar HUT novamente.”

Audibles (Mudança de jogada após estarmos alinhados)

A NFL possui 32 equipes, no nosso time utilizamos somente 10 delas como nomenclatura para jogadas específicas.

Passes	Corridas.
Raiders – Post Out	Broncos – Double Trap.(Tackle e Guard)
Chargers – WideOut Screen	49ers – G Trap.(Guard)
Buccaneers – BubbleSlants.	Rams – TE Reverse
Titans – Hitch Corners	
Eagles – Post – Wheel.	
Steelers – Slant Fly.	
Giants – Três elegíveis mesmo lado.	

Com isso, restam 22 nomes de times que não tem significado definido.

TODO TREINO E TODO JOGO, temos que combinar quais serão os times para Audible de Corrida e Audible de Passe. É o único meio de ficarmos imprevisíveis para nossa própria defesa e para os adversários, a exemplo do problema que tínhamos quando utilizávamos somente o PRETO pra definir audible de corrida nas últimas temporadas.

Exemplo:

Para o Treino a ser realizado combinamos que Cardinals será o Audible de corrida e Colts o Audible de Passe.

Corrida - Quando estivermos alinhados, caso o QB chame Cardinals na cadência de Snap a jogada mudou para nosso sistema de corrida! Na qual o número vai indicar o Corredor e o GAP.

Passe - Quando estivermos alinhados, caso o QB chame Colts na cadência de Snap a jogada mudou para Passe, a OL já deve saber que deve fazer o Pocket com auxílio do FB\RB e os WRs e TEs devem ficar atentos ao QB, pois ele passará os sinais de jogadas para cada lado da formação ou da rota dos WR's. Caso o Jogador não entenda o que é pra fazer é pra permanecer com 1 dos braços levantados para que a informação seja passada novamente. Nesse caso o QB poderá passar o número da rota.

“NO Huddle” Offense.

Toda vez que formos para o No Huddle Offense, será repetida a mesma formação da jogada anterior e automaticamente será uma jogada de passe na qual a OL junto com os RB's vão focar na proteção ao Pocket. O QB vai chamar a jogada específica de passe na cadência (Raiders, Titans, Eagles, Buccaneers, Giants, Chargers, Steelers) ou vai passar os sinais aos recebedores, fiquem atentos. Se algum recebedor não souber o que é pra fazer, fique com o braço levantado, nesse caso o QB poderá falar o número da Rota. Caso o QB queira chamar uma jogada de corrida, é só chamar o Audible para nosso sistema de Corrida.

Sinais das Jogadas = <https://www.youtube.com/watch?v=tYD-ujZTSY0>

Sinais das Rotas = <https://www.youtube.com/watch?v=kYbVt26uILo>

*somente quem possui os links consegue assistir ao vídeo.