



PLAYBOOK ATAQUE 2016

“Quando Tiver Difícil Pra Eles, Vai Estar Bom Pra Gente.”

- Marv Levy

ATAQUE DO FLAMENGO

OBJETIVO: Ataque mais produtivo do Brasil.

- Uma média de mais de 30 pontos por jogo.
- Uma média de 4(ou mais) jardas por corrida.
- 50% conversão no 3rd down.
- ZERO TURNOVERS

QUEM SOMOS...

UMA EQUIPE QUE IRÁ MANTER PRESSÃO CONSTANTE SOBRE A DEFESA E OS TÉCNICOS DEFENSIVOS.

COMO FAREMOS

- 1- Executando nosso ataque em velocidades diferentes ao longo do jogo, cansando a defesa fisicamente e mentalmente.
- 2- Utilizando trocas de direção no jogo corrido e de passe.
- 3- Executando packaged plays/RPO's para criar a situação mais vantajosa possível para nossa ataque.

DEVEMOS TER



Vantagem física e muita raça em cada posição, jogando até o apito de cada jogada.



Muita disciplina (sem penalidades estúpidas).



Grande segurança da bola.

“O nosso tipo de jogo, não jogamos por jogar, jogamos para destruir. Não viemos dar soquinhos, vamos entrar para o nocaute.”

- Art Briles, ex-head coach do universidade do Baylor

Nomenclaturas por Posições:

Q – Quarterback

TB – Tailback/Running back

FB – Fullback

X – Wide Receiver mais aberto à esquerda

Z – Wide Receiver mais aberto à direita

H – Slot Receiver

Y – Tight End

LT – Offensive Tackle da esquerda

RT – Offensive Tackle da direita

LG – Guard da esquerda

RG – Guard da direita

C – Center

*** Cada posição tem seu próprio conjunto de responsabilidades únicas. Diferente de outros esportes, se uma posição falhar, toda a unidade irá falhar. Aprendam e entendam não só a sua posição, mas as outras também. Isso vai permitir uma performance de ataque de alto nível! ***

“Comprometimento individual com um esforço de grupo – isso é o que faz uma equipe funcionar, uma empresa funcionar, uma sociedade funcionar, uma civilização funcionar.”

- Vince Lombardi

MANDAMENTOS DO ATAQUE

- 1 - Sempre jogue com senso de urgência.
- 2 - Tenha um ótimo condicionamento, nunca treine ou jogue com preguiça!!
- 3 - **DOMINAR** a porra toda no jogo corrida e de passe!!
- 4 - Vai forte ou vai pra casa!
- 5 - Vamos ralar nossas bundas pra chutarmos as deles!
- 6 - A dor é a fraqueza saindo do seu corpo.
- 7 - Conte comigo!
- 8 - Um passo pra trás, e dois pra frente!
- 9 - Falar é ótimos, mas fazer é o que muda as coisas!!
- 10 - Eu vou fazer o meu trabalho.

Isso não requer talento:

1 - **Chegar na Hora**

2 - **Ética de Trabalho**

3 - **Esforço**

4 - **Linguagem Corporal**

5 - **Energia**

6 - **Atitude**

7 - **Paixão**

8 - **Ser Treinável**

9 - **Fazer Extra**

10 - **Ser Preparado**

CADÊNCIA / SNAP COUNT

O snap count é um Sistema que determina o momento da saída da bola, de forma que todos os jogadores da linha ofensiva saibam esse momento. O QB é responsável pelo o snap count. O QB pode chamar um cor no huddle ou na linha. Esse cor significa quando a bola vai sair. O QB vai gritar o cor duas vezes. A primeira vez é só um aviso de quando a bola vai sair. O QB vai gritar um numero entre os cores. Os numeros significa nada e está só para confundir a defesa.

BRANCO – Bola vem com o cor.

VERMELHO – Bola vem com primeiro “*HUT*”

PRETO – Bola vem com segunda “*HUT*”

Exemplos:

O QB pode gritar “*BRANCO 15 **BRANCO!***”. O primeiro “branco” é só o aviso, o numero significa nada e a segunda “branco” é quando a bola sai.

O QB pode gritar “*VERMELHO 30 VERMELHO 30 **HUT!***”. O primeiro “vermelho” é só o aviso, os numeros significa nada. Depois a segunda vez o QB vai gritar “hut” e isso é quando a bola sai.

O QB pode gritar “*PRETO 12 PRETO 12 **HUT HUT!***”. O primeiro “preto” é só o aviso, os numeros significa nada. Depois a segunda vez o QB vai gritar “hut” duas vezes, a bola vem na segunda “hut”.

SNAP COUNT SILENCIOSO

Nosso snap count silencioso é para usar em qualquer momento quando nós queremos confundir a defesa. O snap count silencioso em **shotgun** consistirá de bata palmas. O QB pode bater uma vez ou duas vezes. A bola sai com o som da bata. As palavras que representar quando a bola sai vai coincidir com o oponente, a cidade e o nome do outro time. O estado, cidade ou bairro é o primeiro bata e o nome do outro time é a segunda bata.

Exemplos:

O QB pode falar “*BOTAFOGO, BOTAFOGO!*” e depois bata palma **UMA VEZ**. A bola sai com o som da primeira bata.

O QB pode falar “*REPTILES, REPTILES!*” e depois bata palmas **DUAS VEZES**. A bola sai com o som da segunda bata.

Quando o QB está **under center**, consistirá do movimento da cabeça do center. O center vai abaixar a cabeça dele e quando a cabeça dele levanta, a bola sai em **2** (dois) segundos.

CORRIDAS

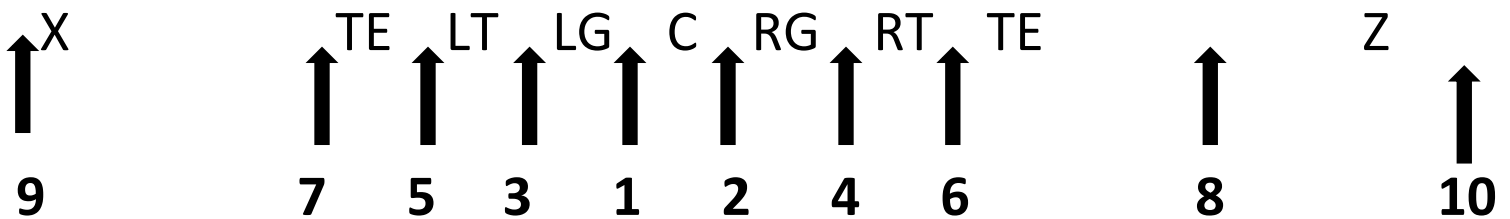
O ataque vai usar, principalmente, 2 tipos da corrida. Corrida de gap e corrida de zona.

Corrida de Gap – Compreende o espaço entre dois jogadores no seu alinhamento pré-snap. Este espaço se mantém no mesmo local e serve como rota primária do corredor. Não necessariamente o corredor passará entre os dois jogadores que inicialmente delimitavam o Gap, pois eles farão bloqueios diversos, ou seja, o Gap é pré-snap e determina a direção da corrida.

Corridas são nomeadas de acordo com o tipo de bloqueio, seguido do número do atleta com a bola e do número do GAP da corrida.

1=QB, 2=TB, 4=FB, 3=H

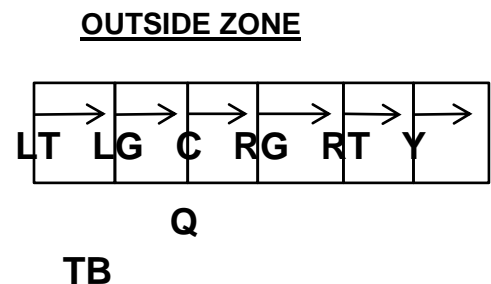
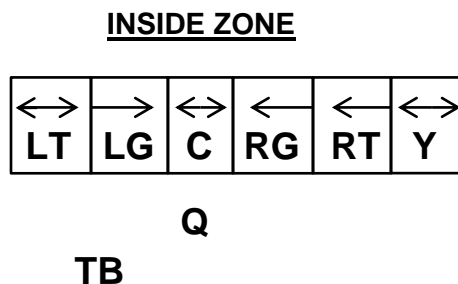
Númeração dos GAPS –



Ex – Power 24, 29 Sweep, 42 Dive, 29 Counter, 26 Trap, ect....

Corrida de Zona – Compreendem corridas em área ou zonas, que não são tão específico quanto as corridas de gap. Corridas de zona requerem que os running backs leiam bloqueios na frente dele e escolham a melhor área ou espaço para entrar. Os Inside zones ficam entre os Guards e os Outside zones estão normalmente fora do Play Side Guard.

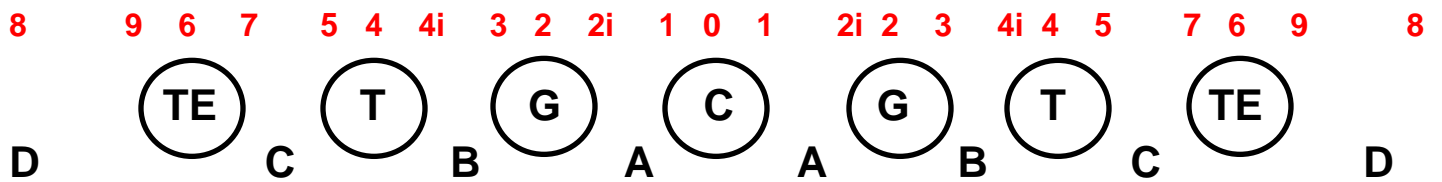
DIREÇÕES – O lado direita está chamado como “**RAMBO**” e está mostrando com o flexionando o bíceps virada pra cima. O lado esquerda está chamado como “**IURY**” e está mostrando com o flexionando o bíceps virada pra baixo.



É muito importante saber que qualquer corrida pode vai nos 2 lados. Direita ou esquerda. Se o desenho está mostrando só um lado, é só um exemplo.

Alinhamento Técnica Defensiva

Quando nós do ataque falamos sobre o posicionamento dos DLs na linha, nós usamos números que significam esse posicionamento deles em relação aos gaps e aos próprios OL's. Podemos também usar letras, que representam somente os gaps/espacos entre os OL's.



Corridas

Nomes

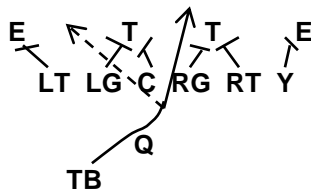
Sinal de Mão

Inside Zone

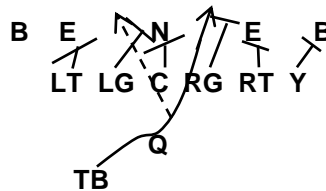
Indio ----->



Vs linha de 4



Vs linha de 3



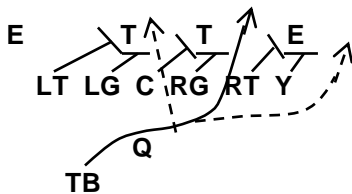
Ex: Inside zone direita – “Indio Rambo”

Outside Zone

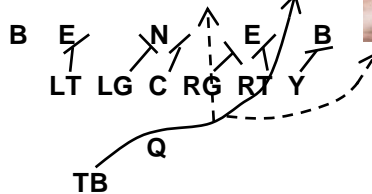
Ozonio ----->



Vs linha de 4



Vs linha de 3



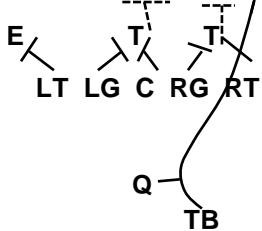
Ex: Outside zone direita – “Ozonio Rambo”

Power

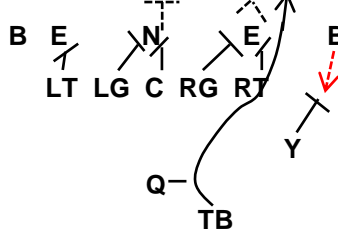
Soco ----->



Vs linha de 4



Vs linha de 3



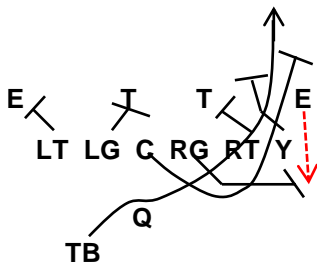
Ex: Power direita – “Soco Rambo” ou “Power 26”

Trap

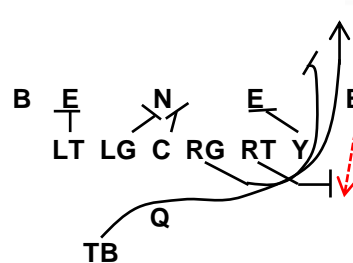
Trator ----->



Vs linha de 4

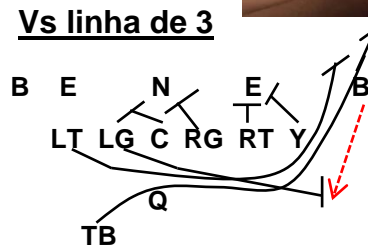
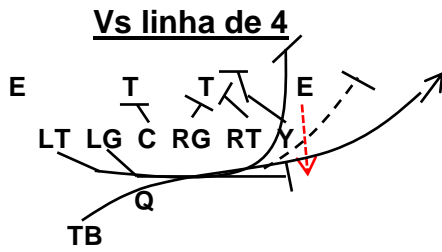


Vs linha de 3



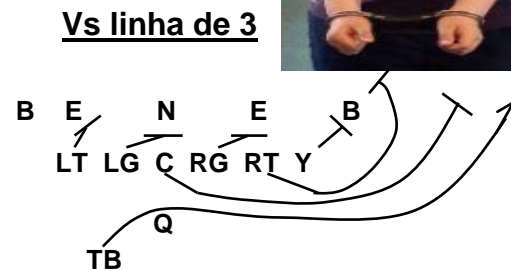
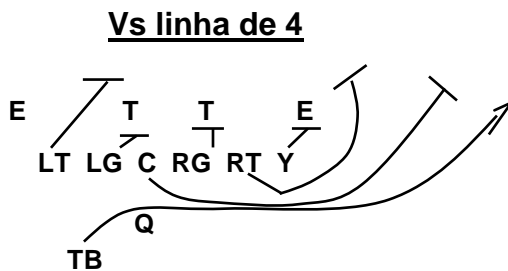
Ex: Trap direita – “Trator Rambo” ou “28 Trap”

Counter/Counter Read Brauer ----->



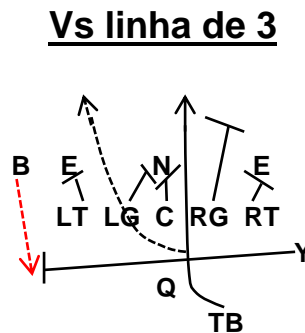
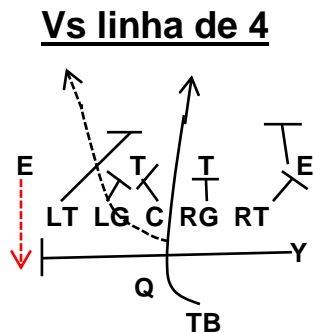
Ex: Brauer Direita – “*Brauer Rambo*”

Pin & Pull (sweep/Toss) Preso ----->



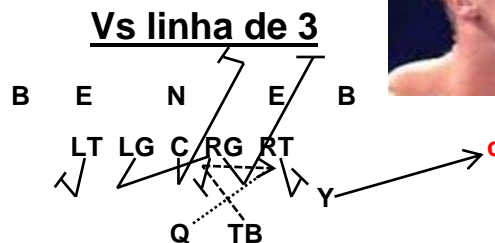
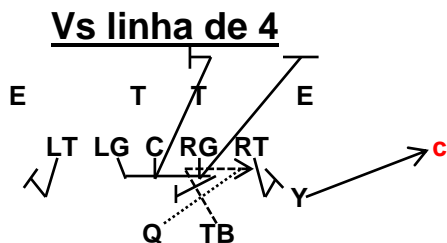
Ex: Pin & Pull Direita – “*Preso Rambo*” ou “*210 Sweep*”

Slice (TE) Racha ----->



Ex: Slice Esquerda – “*Racha lury*”

Screen Zika ----->

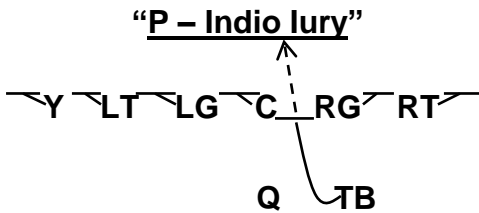


Ex: Screen Direita – “*Zika Rambo*”

PLAYACTION

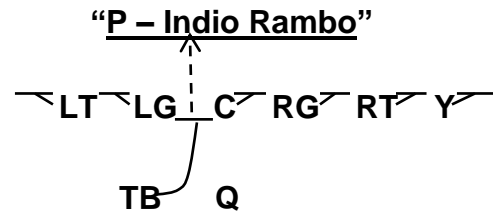
Nossos Playaction passes vai usar só a letra “P”, seguido por o tipo de corrida que a gente queremos vender. Os passos do playaction são passos agressivos pra frente para vender a corrida e rapidamente reiniciar para proteger o QB.

P – INDIO



LT - Gap C
LG - Gap B
C - Gap A Esquerda
RG - Gap B
RT - Gap C
Y - Gap D
TB - Vender Playaction, Gap A Direita

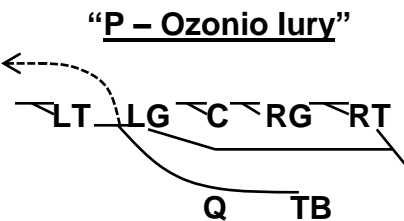
Se tem ninguem, sai na rota predeterminado.



LT - Gap C
LG - Gap B
C - Gap A Direita
RG - Gap B
RT - Gap C
Y - Gap D
TB - Vender Playaction, Gap A Esquerda.

Se tem ninguem, sai na rota predeterminado.

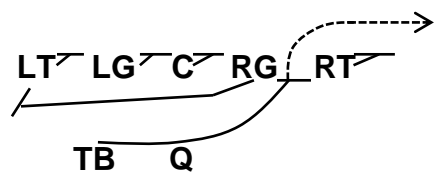
P – OZONIO



LT - Gap C
LG - Pull ao Gap C
C - Gap A Esquerda
RG - Gap A
RT - Gap B
TB - Vender Playaction, Gap B.

Se tem ninguem, sai na rota predeterminado.

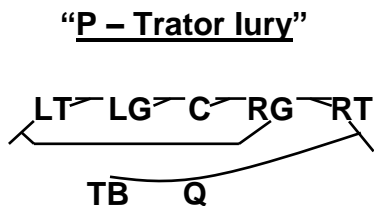
“P – Ozonio Rambo”



LT - Gap B
LG - Gap A
C - Gap A Direita
RG - Pull ao Gap C
RT - Gap C
TB - Vender Playaction, Gap B.

Se tem ninguem, sai na rota predeterminado.

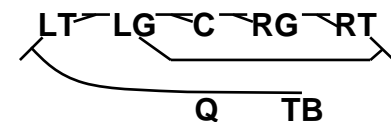
P - TRATOR



LT- Gap B
LG- Gap A
C- Gap A Direita
RG- Pull ao Gap C
RT- Gap B
TB- Vender playaction, Gap C.

Se tem ninguem, sai na rota predeterminado.

“P – Trator Rambo”



LT- Gap B
LG- Pull ao Gap C
C- Gap A Esquerda
RG- Gap A
RT- Gap B
TB- Vender playaction, Gap C

Se tem ninguem, sai na rota predeterminado.

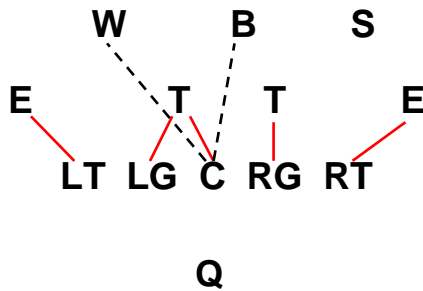
PROTEÇÃO DE PASSE

PROTEÇÃO 50

Conceito: 50 representa 5 jogadores em proteção. A linha ofensivo está em *B.O.B.* “Big on Big” ou homem contra homem. Contra uma **linha de 4**, o center trabalhará com o MIKE primeiro ao WILL segundo. Se não tem blitz com LB o center ajuda com pressão nos gaps A’s. Contra uma **linha de 3**, os OL cobertos estão *B.O.B.* com DL. Os Guards ler os LBs de dentro para fora.

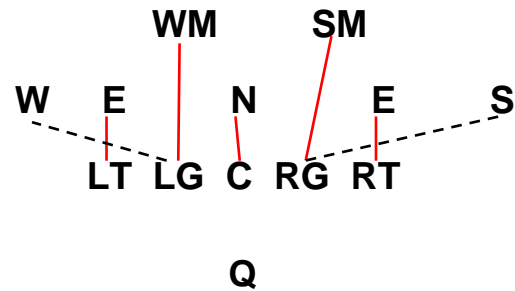
Vs linha de 4

(“50 lury”)



Vs linha de 3

(“50 lury” e “50 Rambo” tá igual)

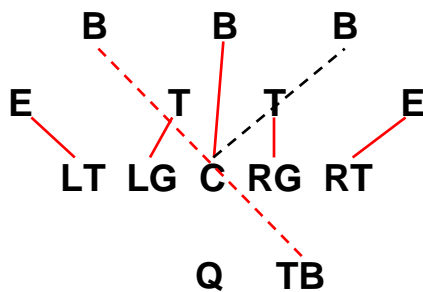


PROTEÇÃO 60

Conceito: 60 representa 6 jogadores em proteção. OL’s cobertos estão *B.O.B.*.. Contra uma **linha de 4**, o Center tem leitura dupla no strongside de dentro para fora com o MIKE e SAM. O TB em proteção no strongside tem leitura do WILL. Se ninguém vem o TB pode release na rota predeterminado. Contra uma **linha de 3**, os OL’s cobertos estão *B.O.B.*.. O Guard descoberto no strongside tem leitura dupla de dentro para fora. O Guard no weakside tem leitura do MIKE do lado forte primeiro e segundo um combo no NOSE com o Center. O TB em proteção tem leitura do OLB no lado fraco.

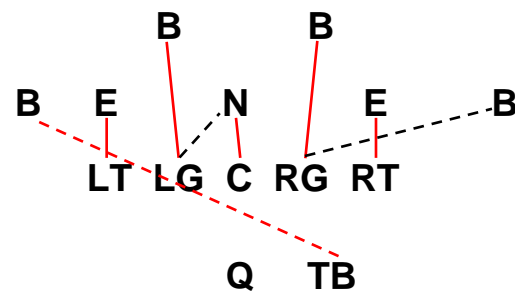
Vs linha de 4

(“60 Rambo”)



Vs linha de 3

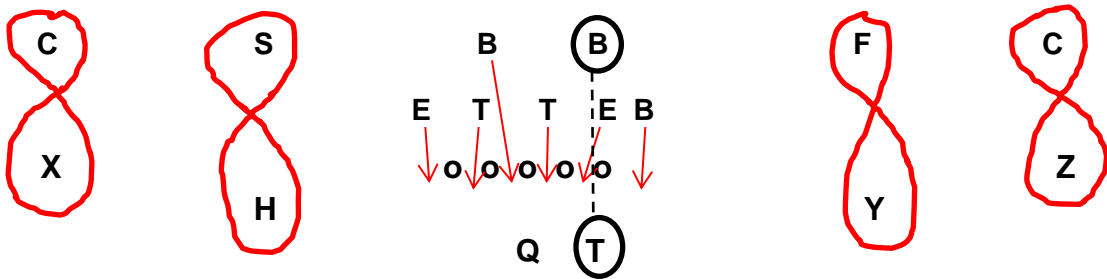
(“60 Rambo”)



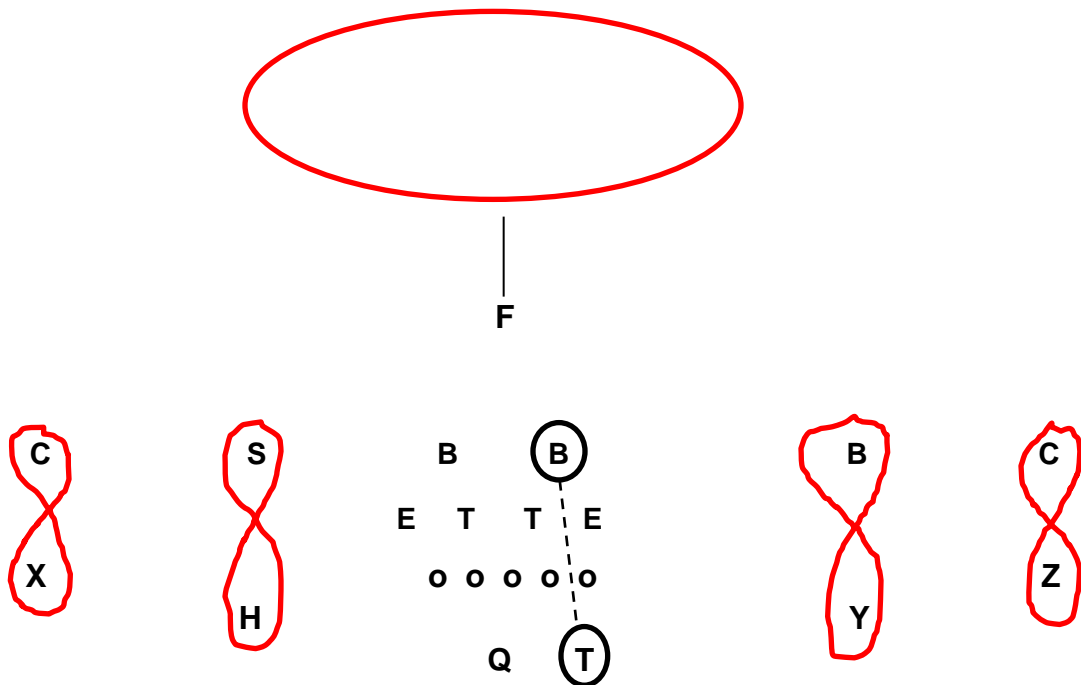
PASSES

- Para entender melhor os jogadas de passe, rotas e combinações, é muito importante se voce aprender as zonas de cobertura que a cada defesa vai usar.

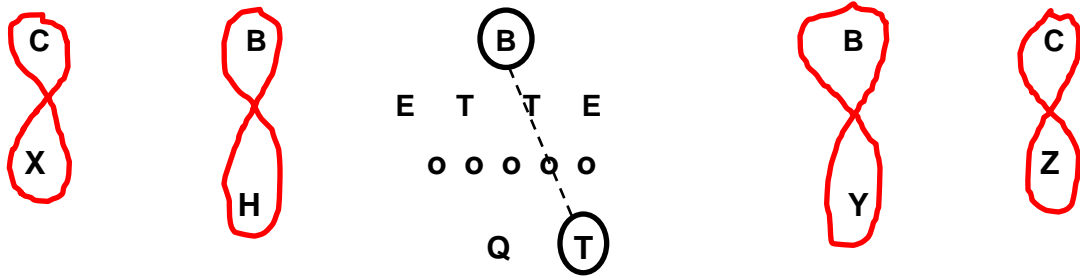
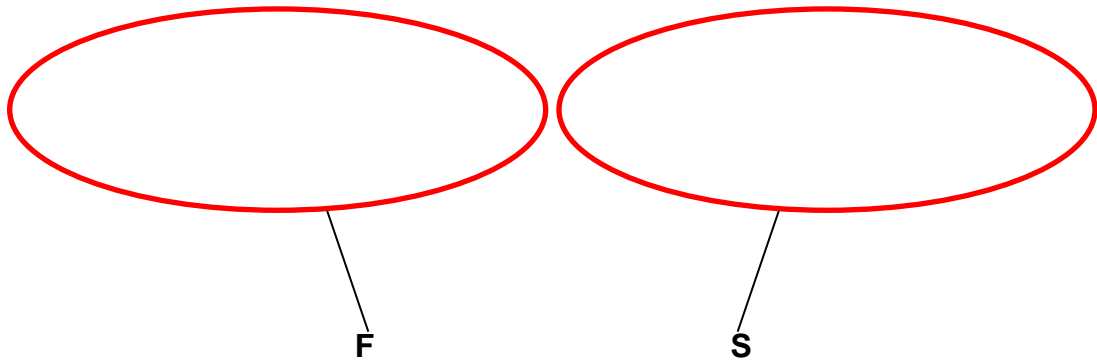
Cover 0



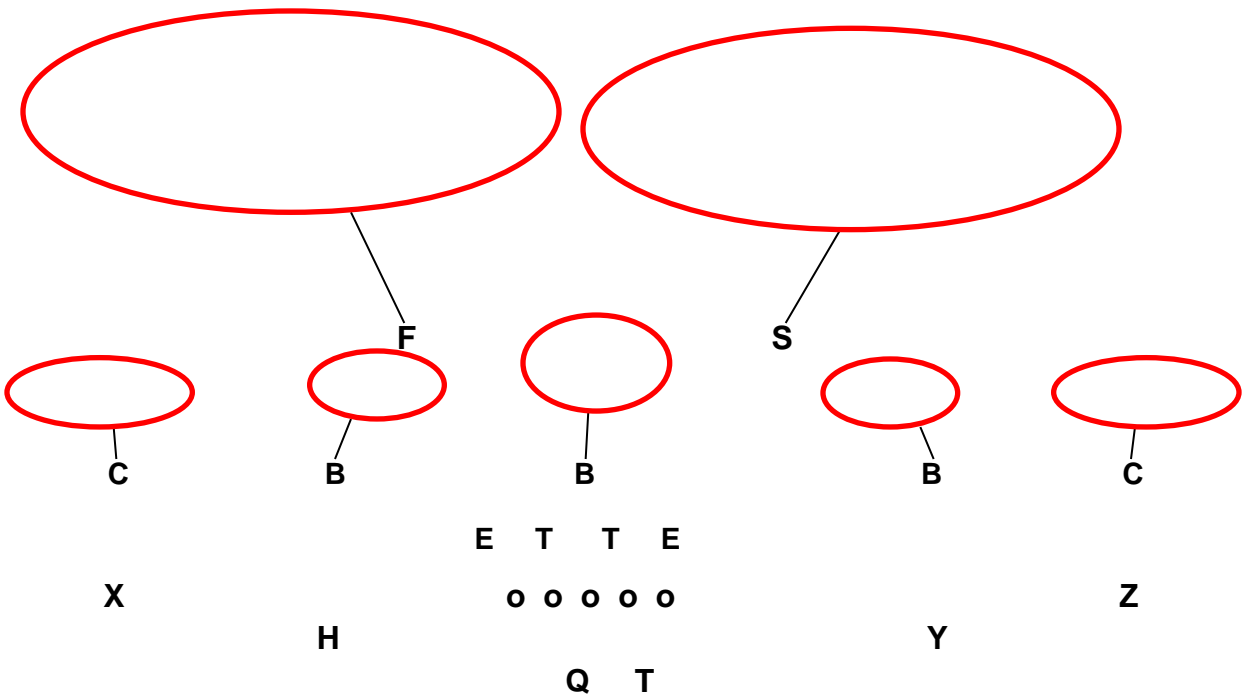
COVER 1



COVER 2 Man Under



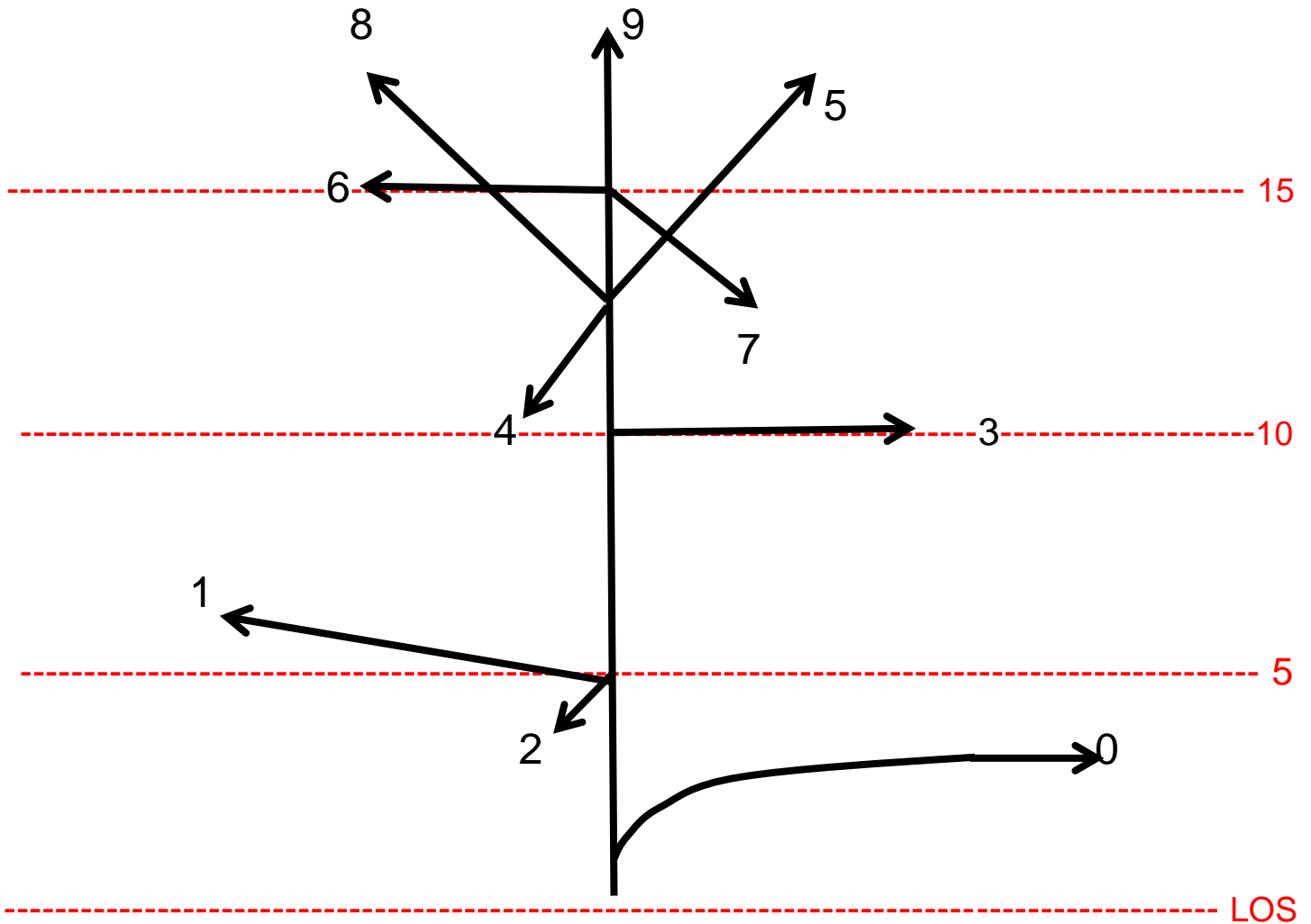
COVER 2 Zone Under



ROUTE TREE

- Com nossas rotas, pode usar um "Route Tree". Ele mostra a rota, o tamanho, profundidade, e o número que representa cada rota.

- Todas as outras rotas serão marcadas ou "Tagged". É quando queremos um receptor específico correndo uma rota mais específica que não existe no "Route Tree".



0 – Speed Out. Two Step Route - Rota curta em direção a sideline. Um passo para frente com a perna de trás e um speed cut no segundo passo.

1 – Slant. Three Step Route - Rota curta para em direção ao meio campo, Dois passos para frente e o terceiro passo quebrando com seu pé de fora para dentro em um angulo de 45 graus.

2 – Hitch. Three Step Route – Rota curta e vira em direção ao QB. Três passos para frente, usa seu pé de fora para quebrar para dentro de frente para o QB. Atacar a bola.

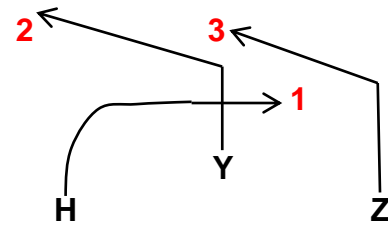
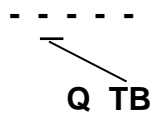
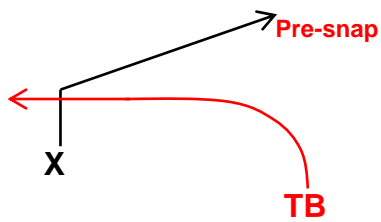
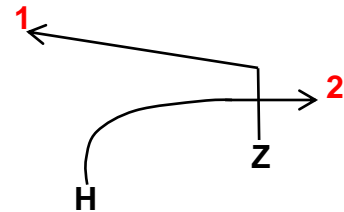
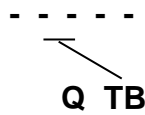
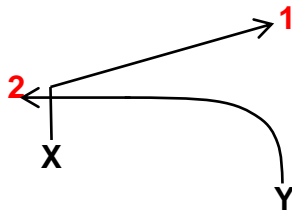
- 3 – Out.** Six Step Route – Rota média em direção a sideline. Cinco passos para frente e um speed cut no sexto passo com seu pé de dentro para fora do campo em um ângulo de 90 graus.
- 4 – Curl.** Five Step Route - Rota média e volta em direção ao QB. Cinco passos para frente, usa seu pé de fora para quebrar para dentro e voltar em direção ao QB. Atacar a bola.
- 5 – Corner.** Six Step Route. Rota longa em direção ao pylon da endzone. Cinco passos para frente e usa seu pé de dentro para quebrar para fora em um ângulo 150 graus.
- 6 – Dig/In.** Seven Step Route. Rota longa em direção ao meio de campo. Seis passos para frente e usa o speed cut no sétimo passo para quebrar para dentro com seu pé de fora a 90 graus.
- 7 – Comeback.** Seven Step Route. Rota longa e volta em direção ao seu ombro de fora. 7 passos para frente e usa o oitavo passo para começar a desacelerar. Quebrar para fora com seu pé de dentro em um ângulo de 45 graus.
- 8 – Post.** Seven Step Route. Seis passos para frente e quebrar para dentro com seu pé de fora no sétimo passo em direção ao poste da endzone.
- 9 – Go/Fly.** Rota longa e reta em direção a endzone. Normalmente sair por fora do seu marcador.

Combinações/Conceitos das Rotas

Nossas combinações das rotas vai ser com 2 receptores ou com 3 receptores, como está mostrando em baixo.

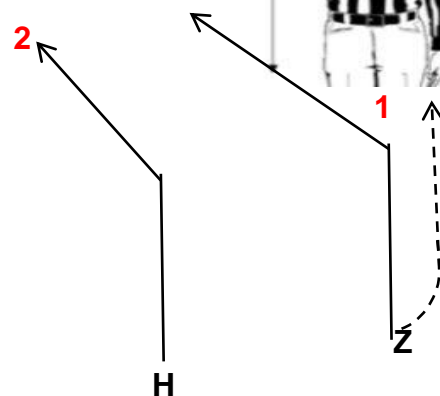
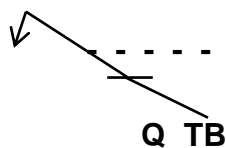
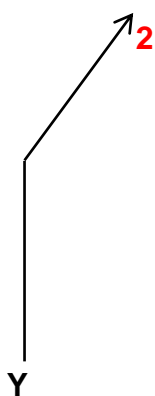
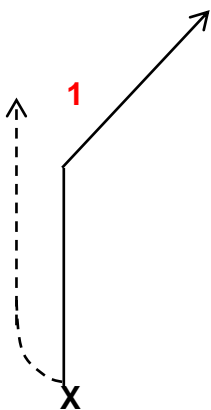
STEELER

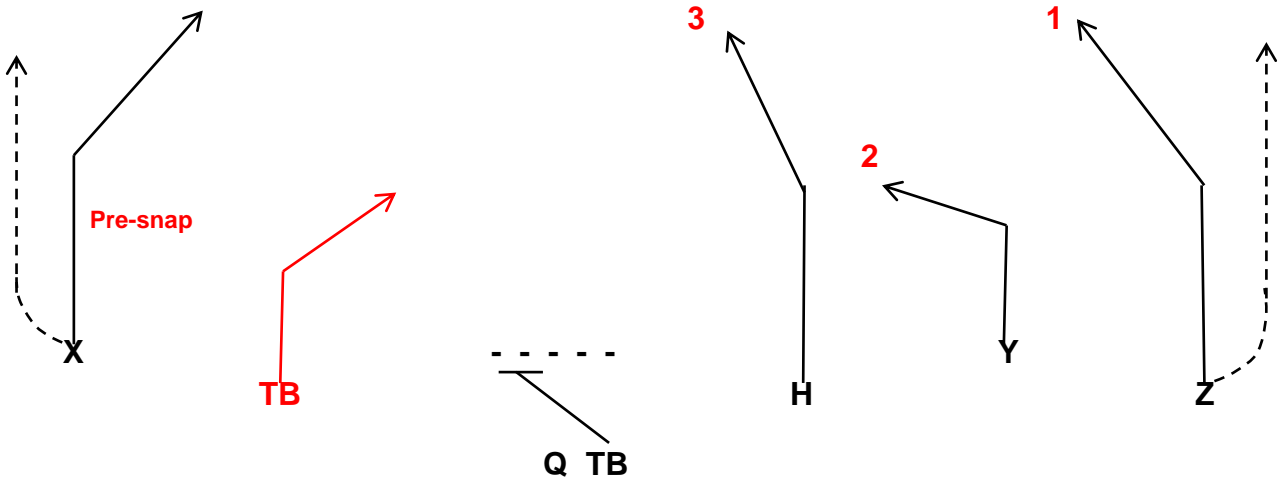
Sinal de mão – Braços cruziados em “X” .



TOPPER

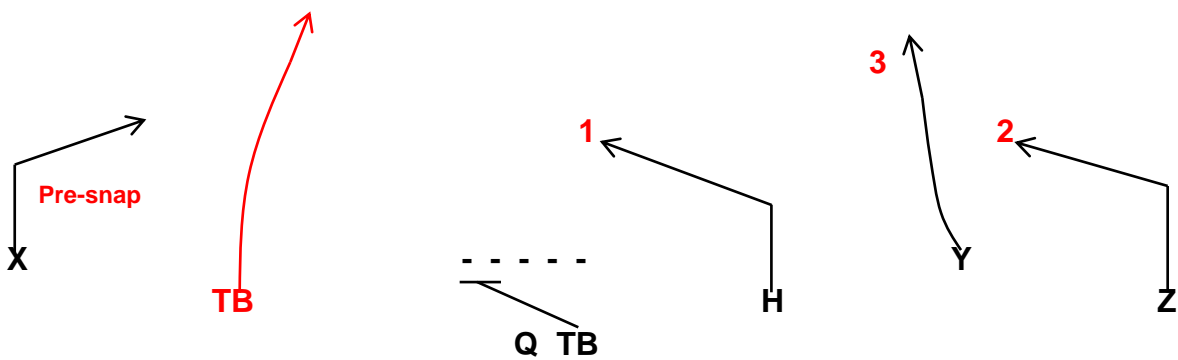
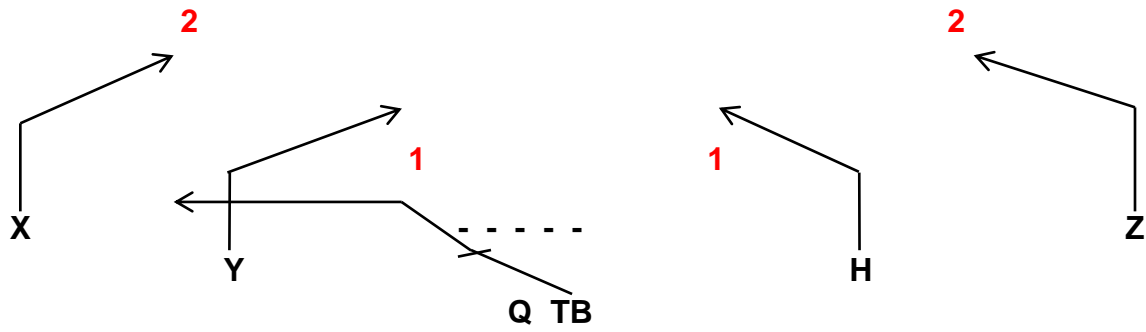
Sinal de mão – Braço/mão sobre a cabeça, sinal para “uncatchable ball”.

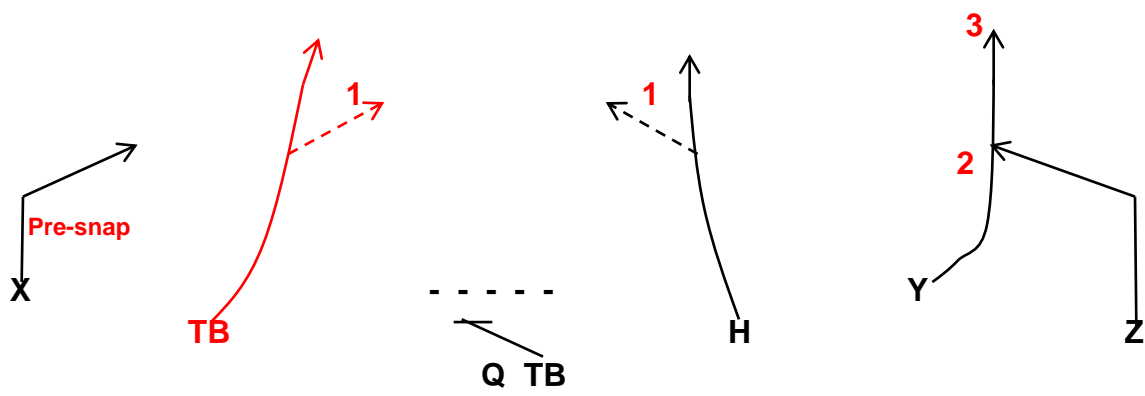




TOSSER

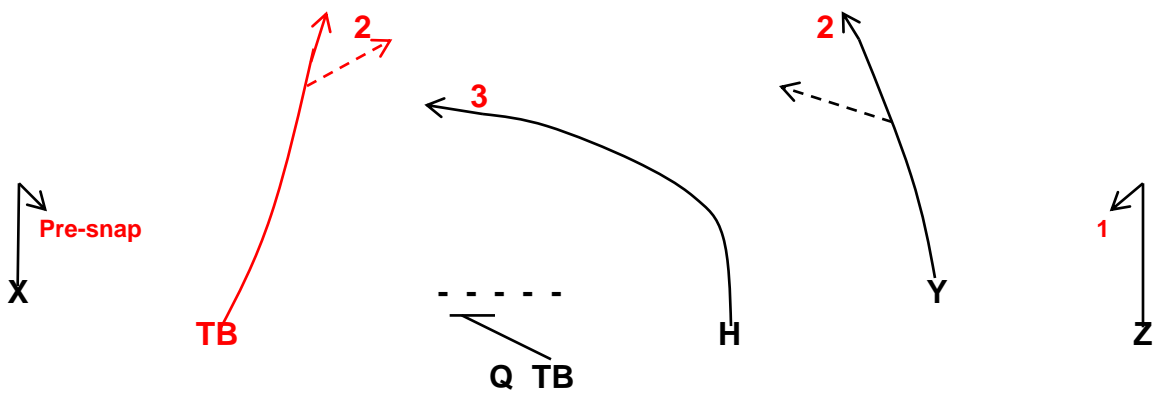
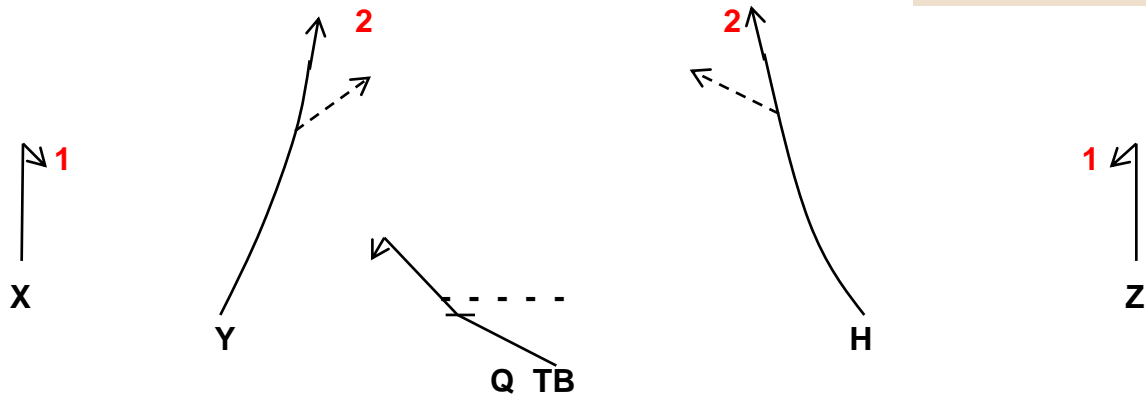
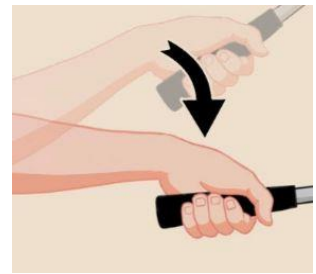
Sinal de mão – dedo mindinho e polegar estendidos, “Hang Loose!” ou “Surfs Up!”.





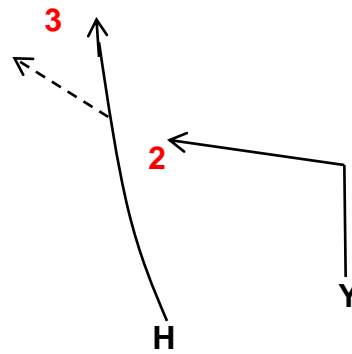
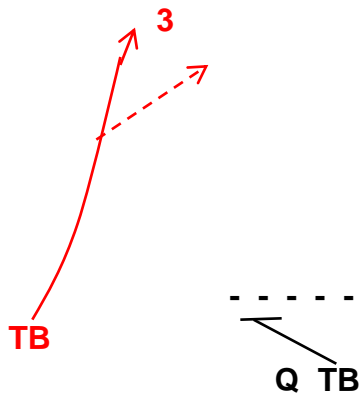
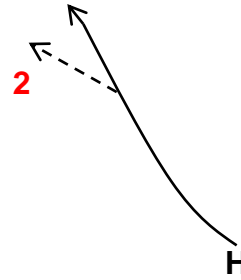
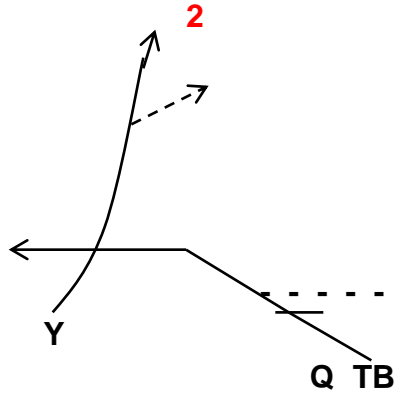
HAMMER

Sinal de mão – movimento como se estivesse batendo um martelo.



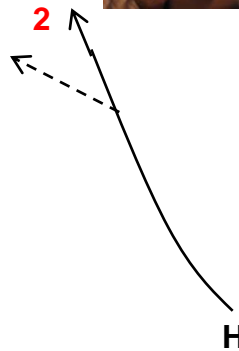
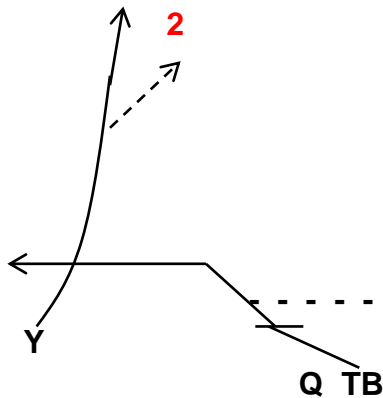
SPEAR

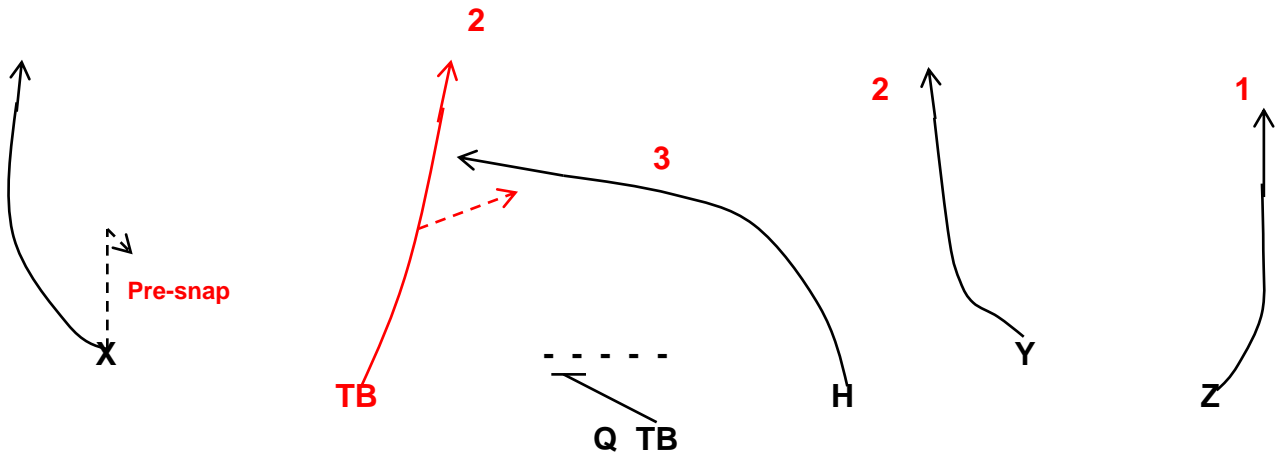
Sinal de mão – jogando uma lança.



PINGA

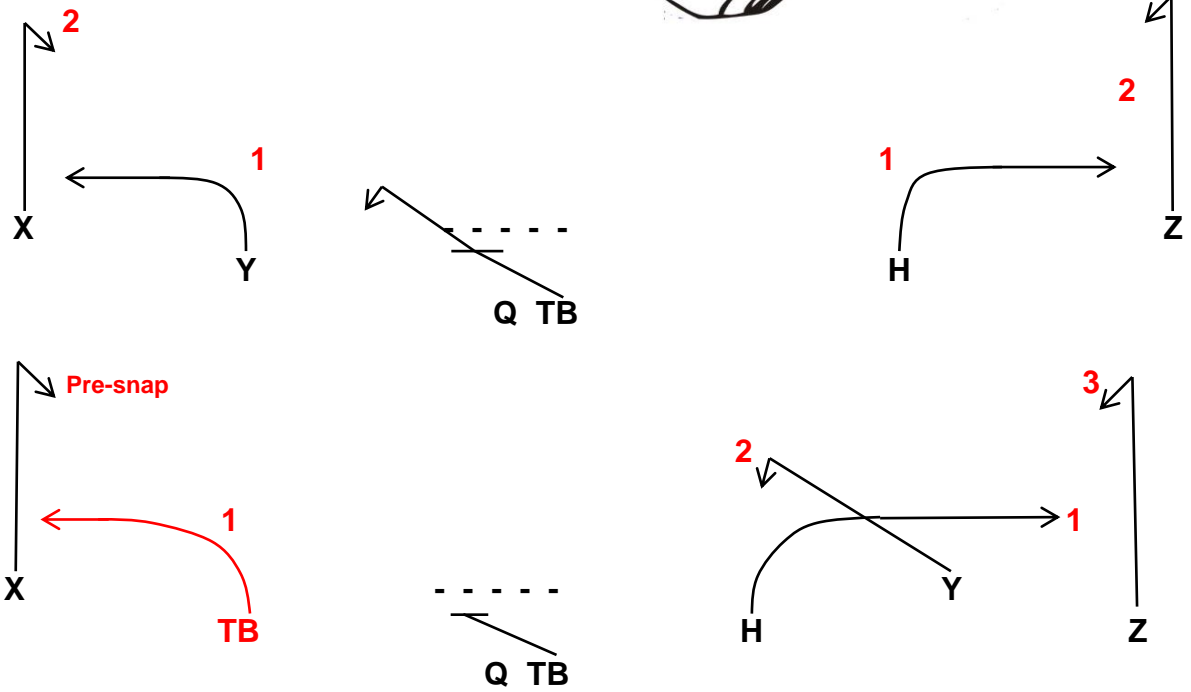
Sinal de mão – tomando uma dose de cachaça.





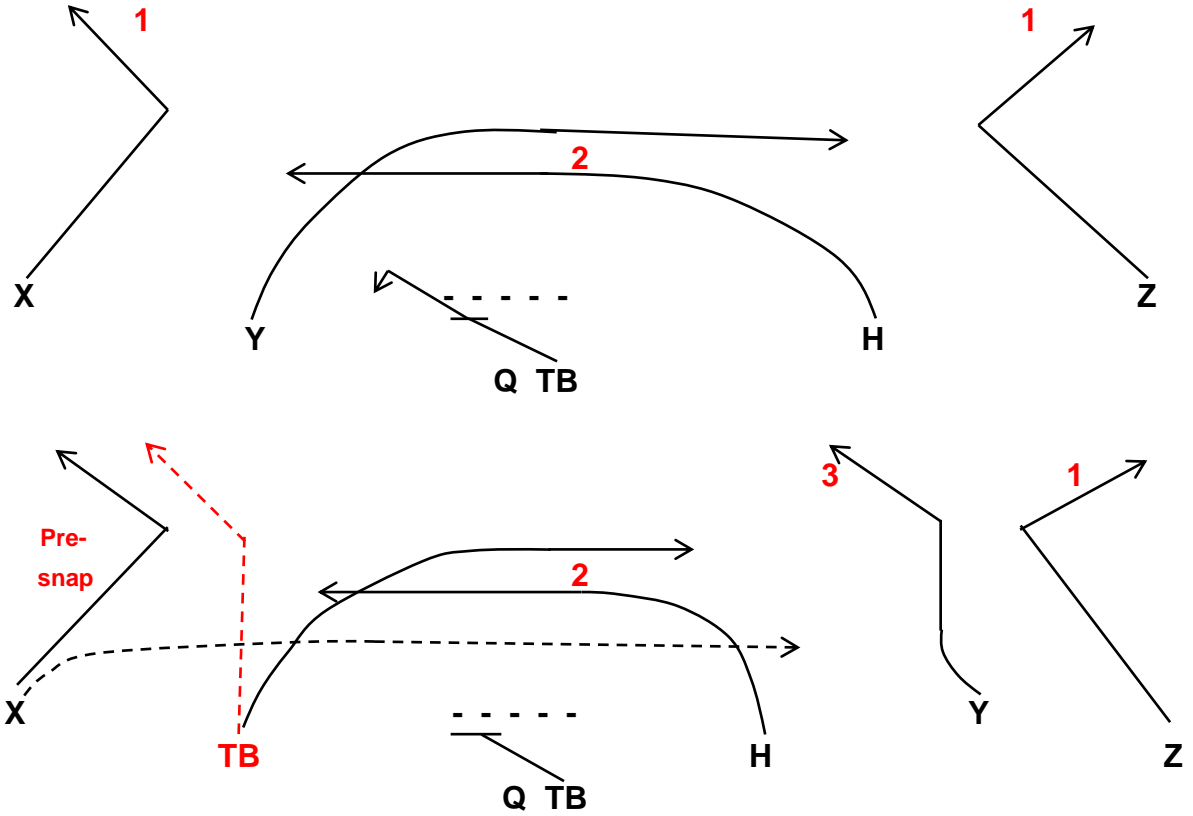
COLORADO

Sinal de mão – faz um “C” com a mão.



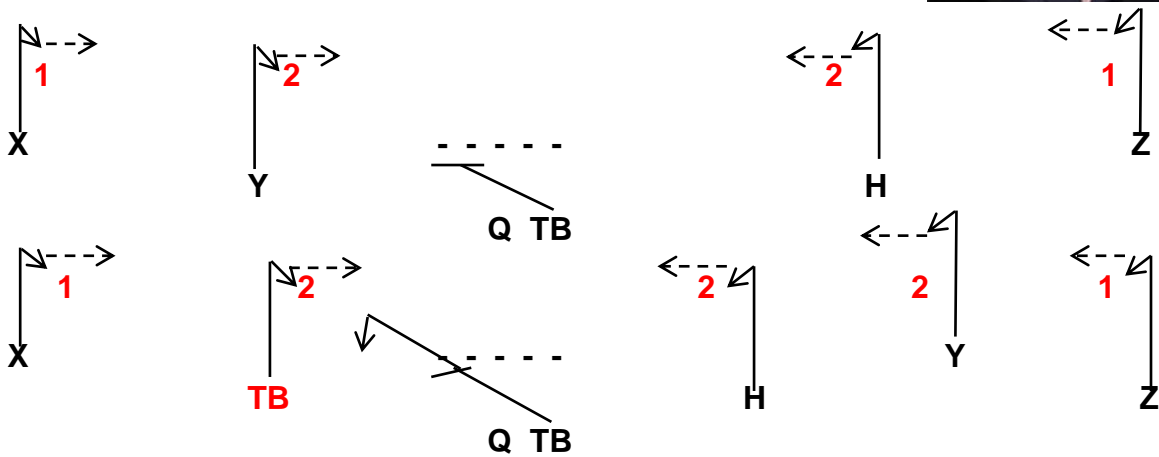
MIAMI

Sinal de mão – faz “The U” com suas mãos



CLEMSON

Sinal de mão – Os dois braços e dedos apontando para você



MOTION'S

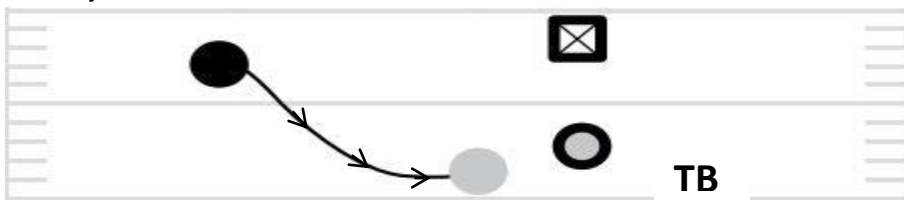
Movimentações realizadas antes do snap, trocando um jogador de posição ou lado. Feita para ganhar uma vantagem em números, leitura ou velocidade.

Nomes:

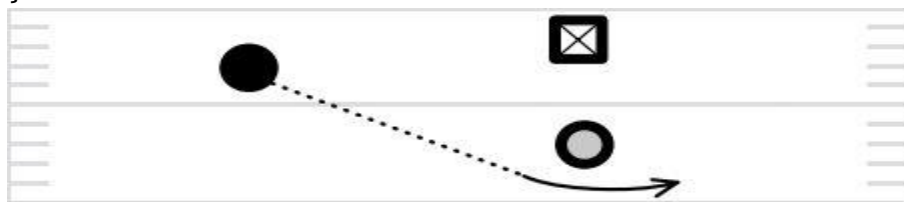
JET: Wide Receiver ou Slot Receiver inverte para Slot do outro lado. Correndo 100% cruzando em frente do QB.



STOP: Wide Receiver ou Slot Receiver muda para a posição oposta ao TB. Em linha com o ombro de fora do Guard e uma jarda atrás do QB.



ORBIT: Wide Receiver, Slot Receiver ou Tailback muda atrás do QB continuamente, 100%, com 3-4 jardas de separação.



GHOST: Tailback muda para o outro lado do QB. Somente em "Shotgun". Em linha com o ombro de fora do Guard e uma jarda atrás do QB.

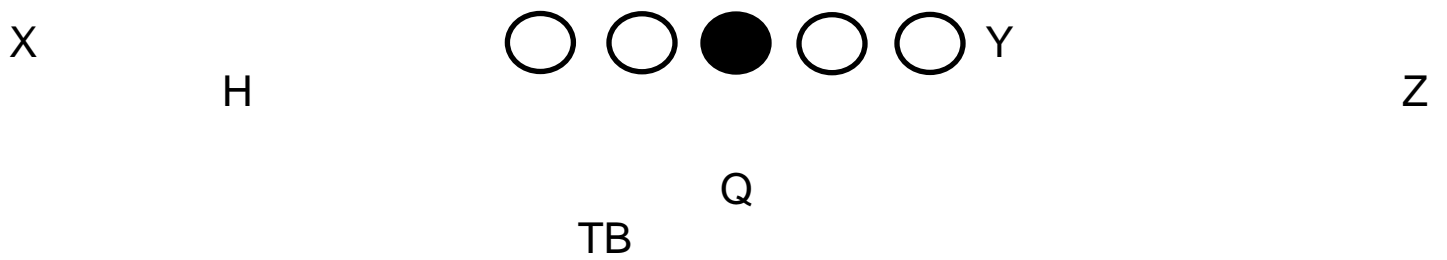


FLY: Wide Receiver mais aberto, **Z ou X**, fechando a metade da distância entre você e o próximo jogador para dentro.

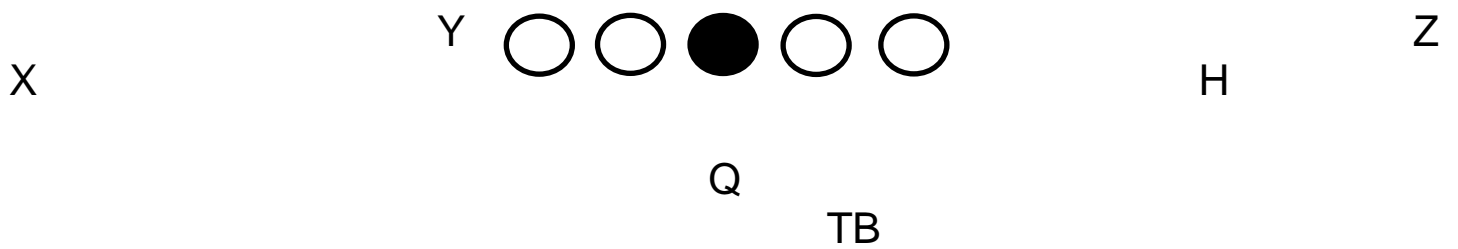


FORMAÇÕES

Trey Direita



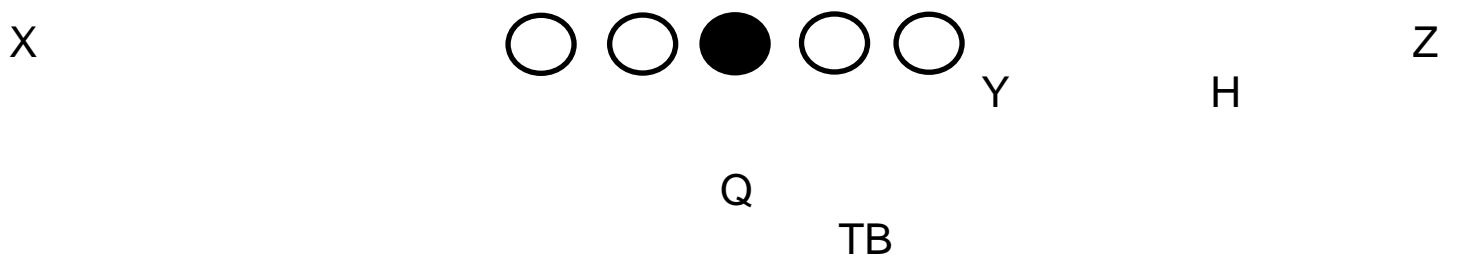
Trey Esquerda



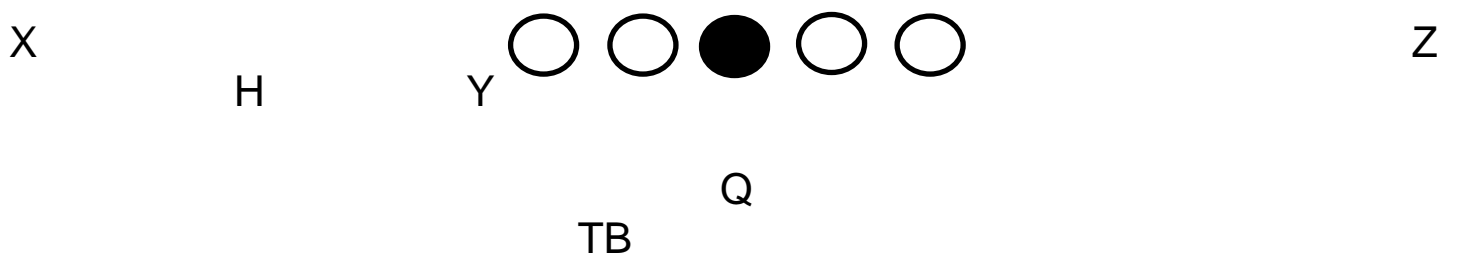
TREY FORMATION SINAL DE MÃO -----



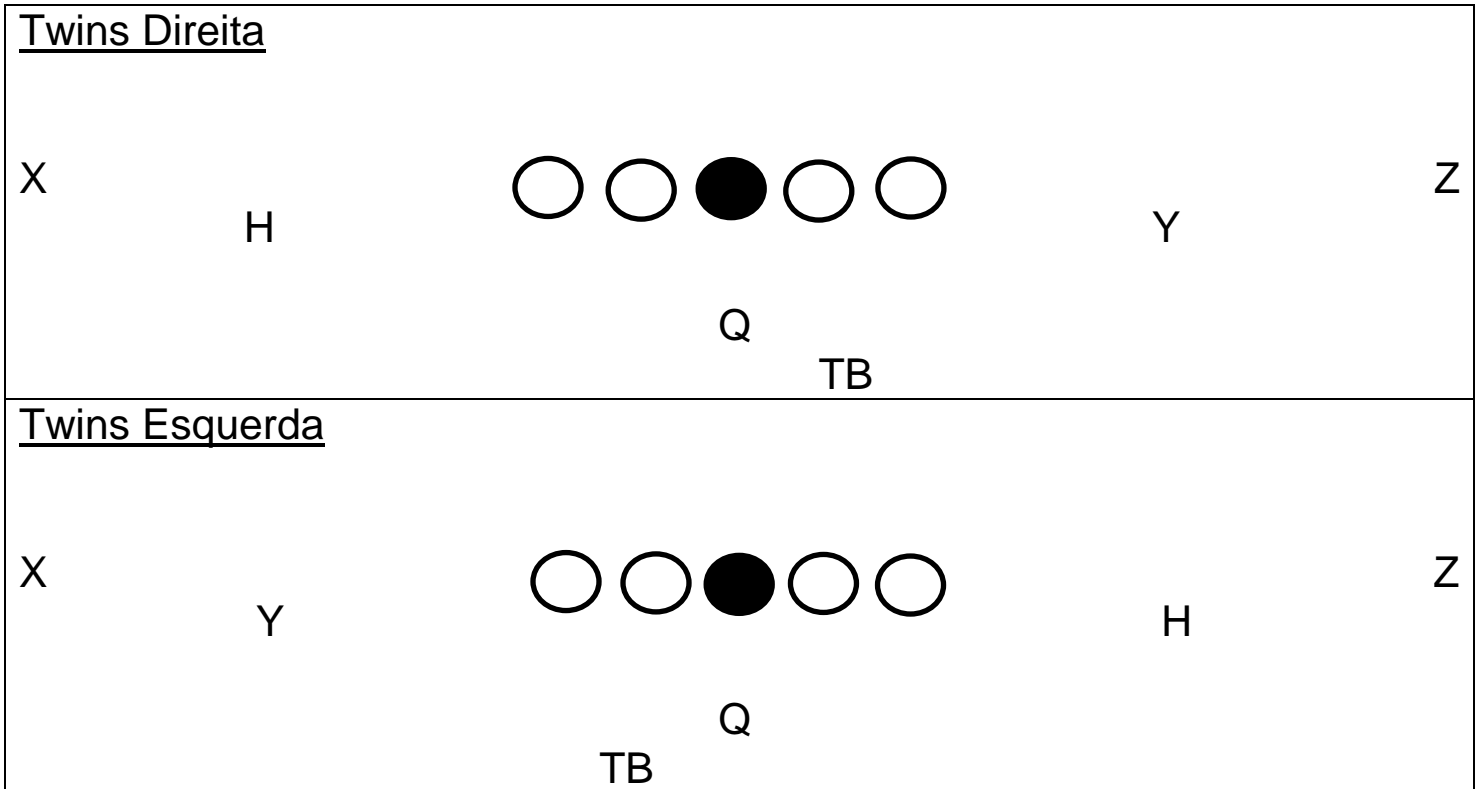
Bunch Direita



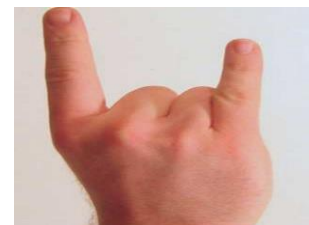
Bunch Esquerda



BUNCH FORMATION SINAL DE MÃO -----



TWINS FORMATION SINAL DE MÃO -----



HEAVY FORMATION SINAL DE MÃO -----



Heavy Direita



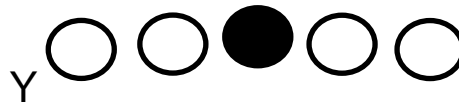
X Z
H

Q

TB

Heavy Esquerda

X Z
H



Q

TB

Split Direita

X



Z

Q

TB

H/FB

Split Esquerda

X



Z

Q

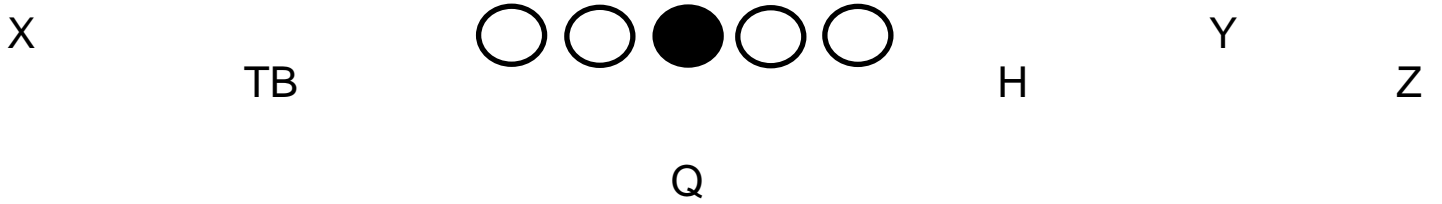
H/FB

TB

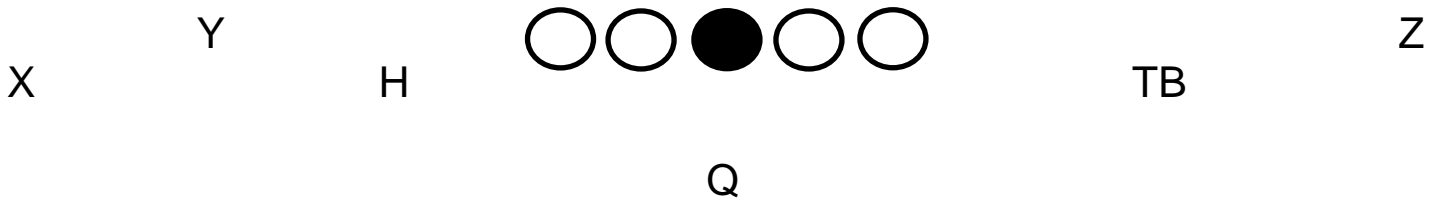
I – FORMATION SINAL DE MÃO -----



Empty Direita



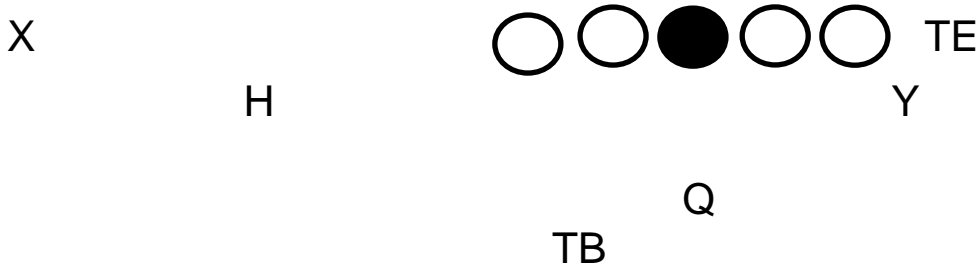
Empty Esquerda



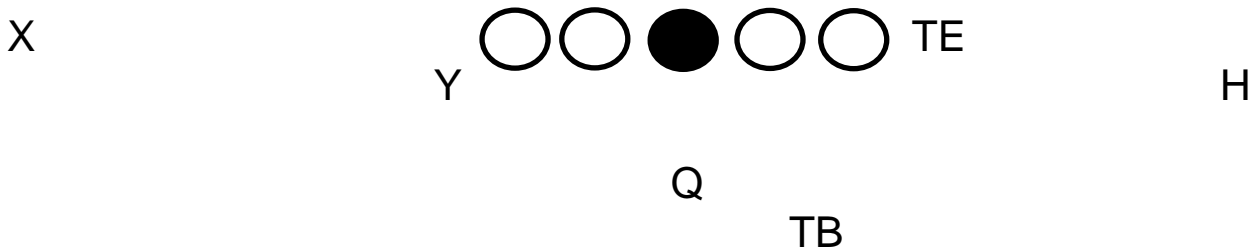
EMPTY FORMATION SINAL DE MÃO -----



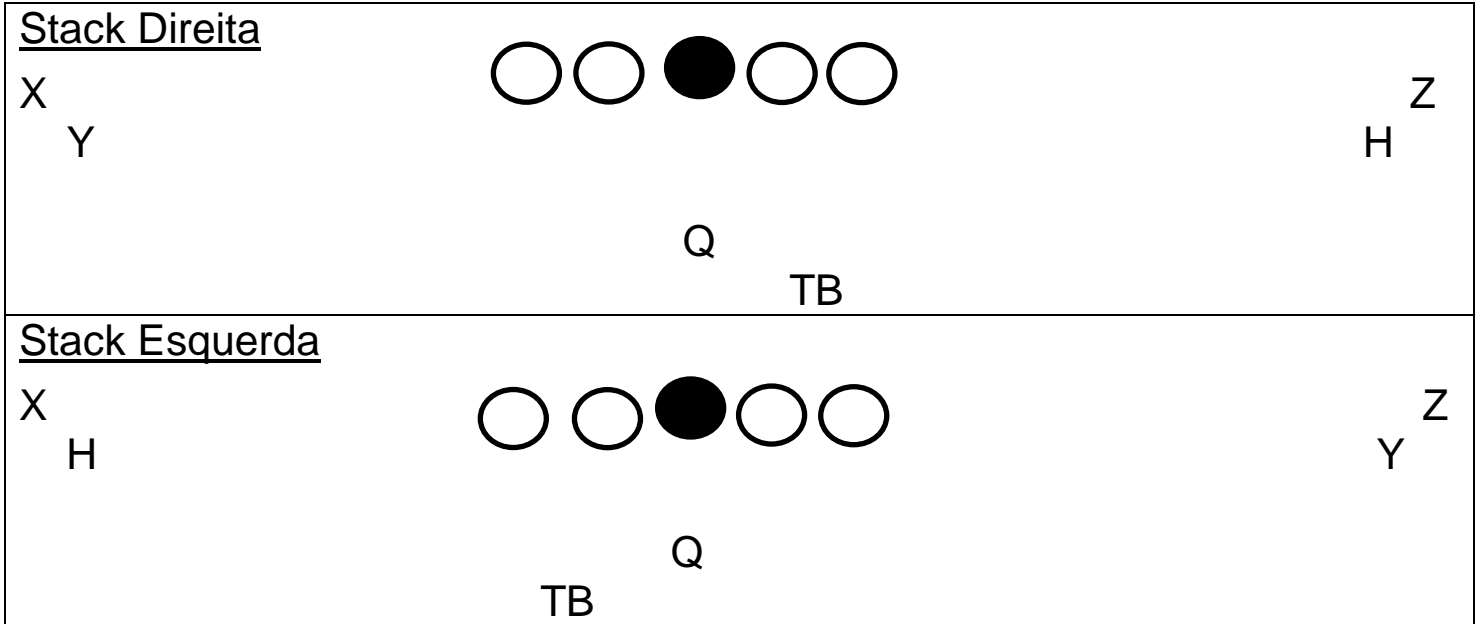
Bear Direita



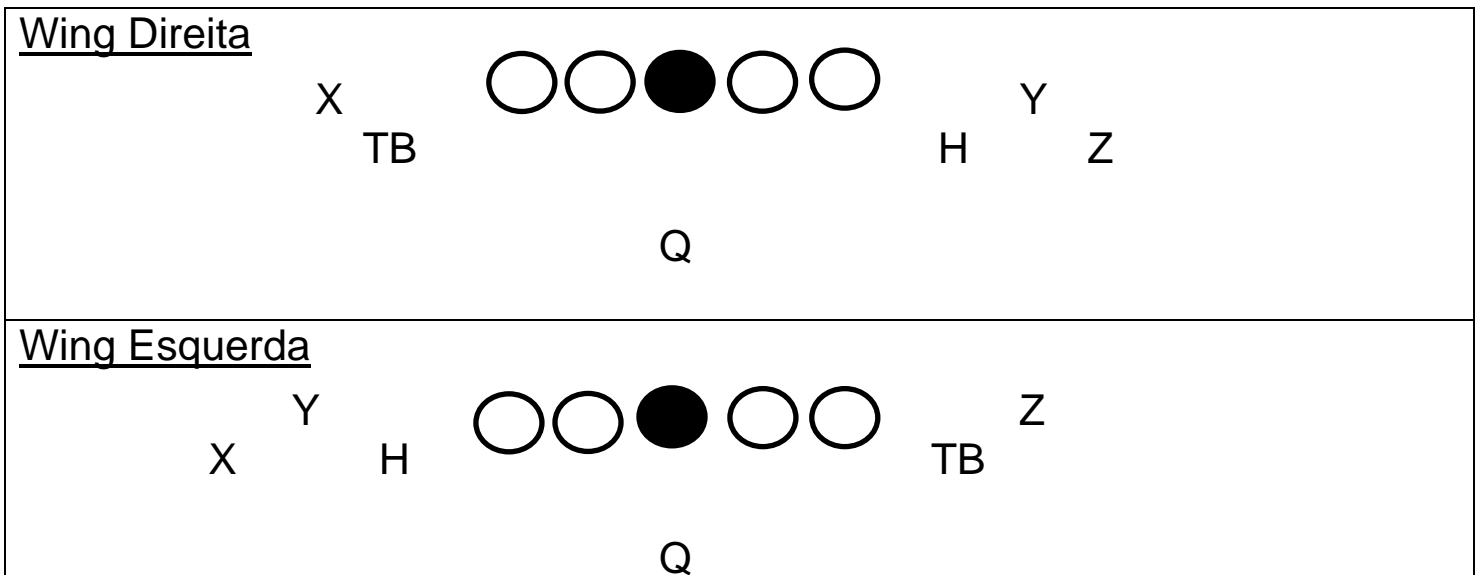
Bear Esquerda



BEAR FORMATION SINAL DE MÃO -----



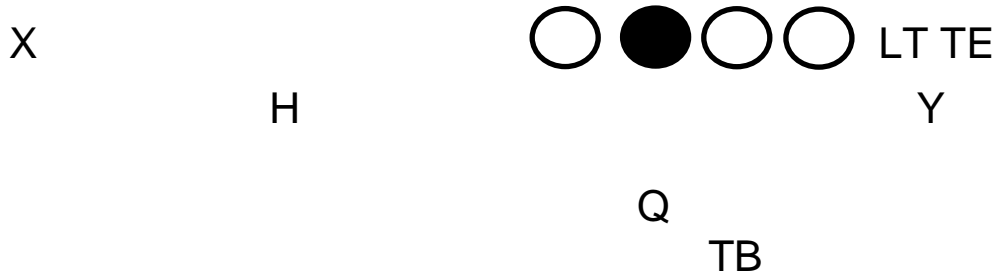
STACK FORMATION SINAL DE MÃO -----



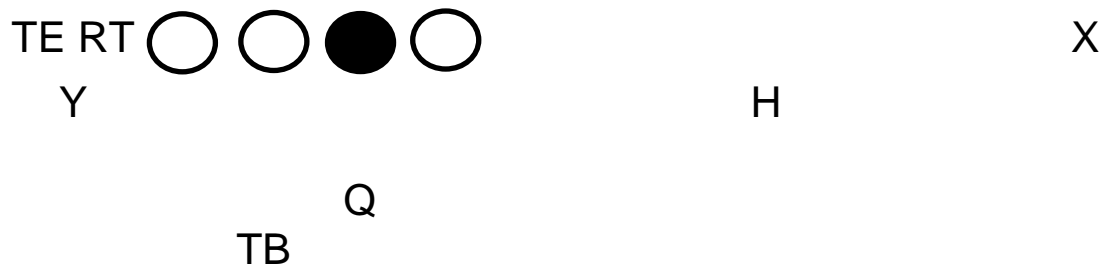
WING FORMATION SINAL DE MÃO -----



Texas Direita



Texas Esquerda



TEXAS FORMATION SINAL DE MÃO -----



Montanha

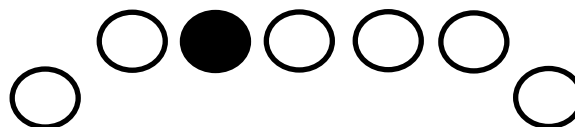


MONTANHA FORMATION SINAL DE MÃO ----



Jumbo Direita

TE



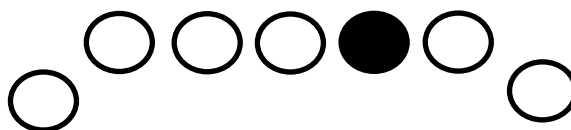
Y

Q

TB

Jumbo Esquerda

Y

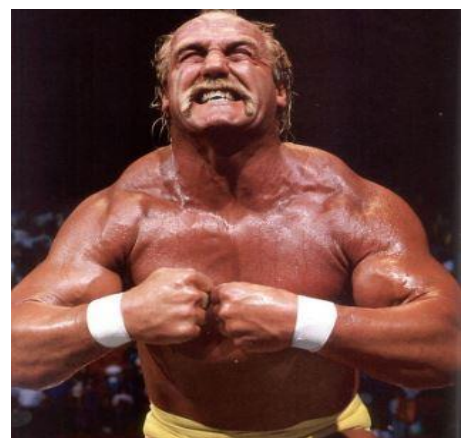


TE

Q

TB

JUMBO FORMATION SINAL DE MÃO -----



OUTRA INFORMAÇÃO

Para fazer exatamente o mesmo jogada de novo ou consecutivo, sem fazer um huddle, a gente vai usar um sinal de mão tipo “me alimento”.



Para fazer o mesmo jogada de novo ou consecutivo MAS querendo trocar o lado, também sem fazer um huddle, a gente vai usar um sinal de mão tipo “fazendo pandeiro”.



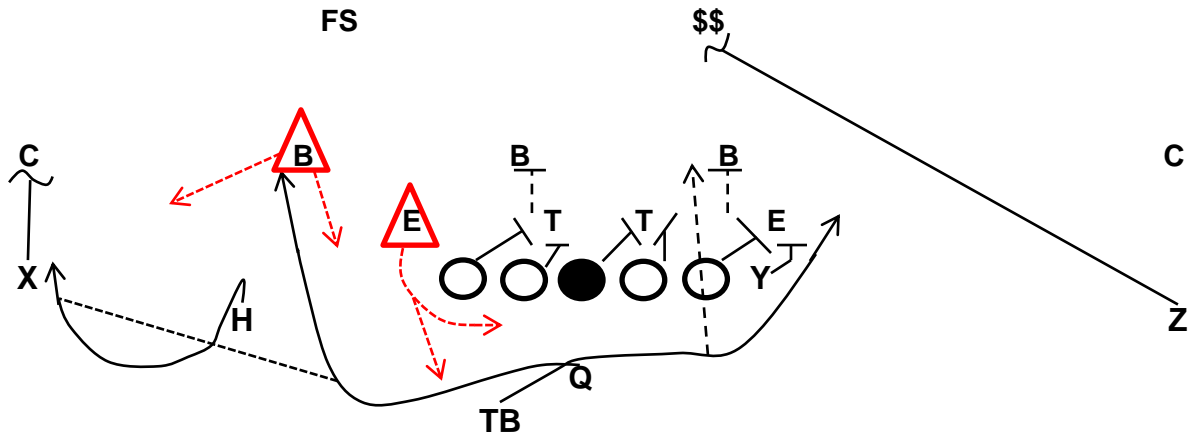
Se a gente quer usar “check with me”, SEM jogada na linha, vai usar o sinal de bater o seu peito.




JOGADAS

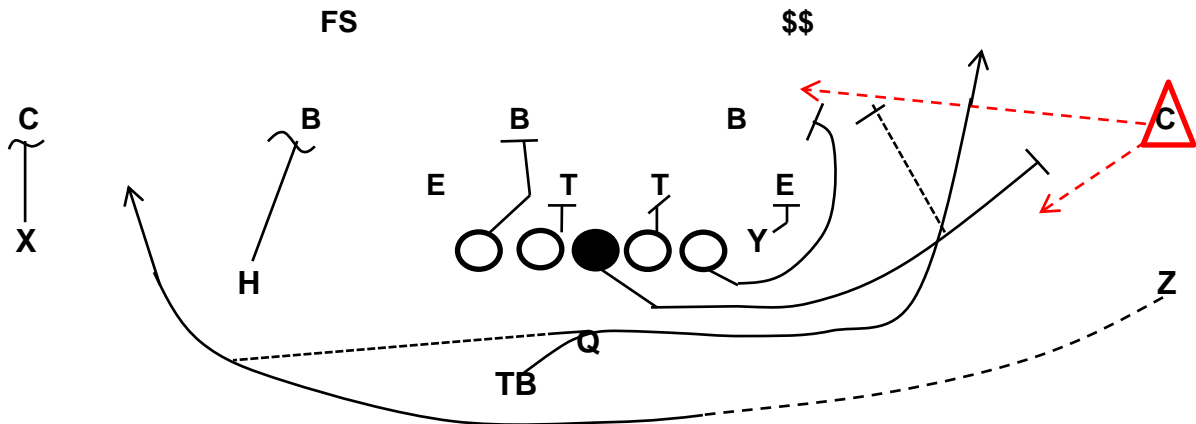
TREY FORMATION


TREY DIREITA / ESQUERDA LAMBO (RPO)



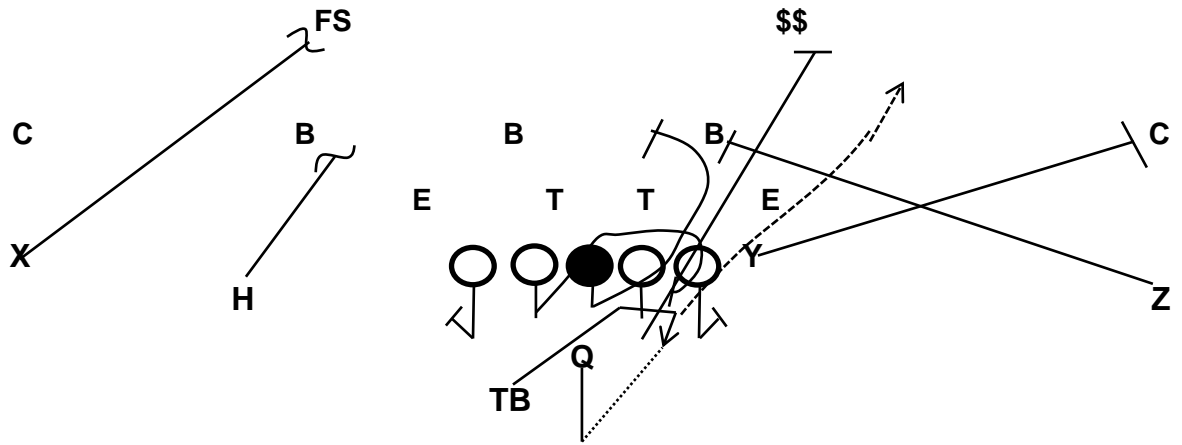
OL – Outside zone direita. “Ozonio Rambo”	Z – Direita para o safety. Stalk block.
TB – Outside Zone. Mesh com QB e ler o bloquear da ultima defensor na linha.	Y – Outside zone direita. “Ozonio Rambo”
H – Bubble route, 2 passos pra frente e voltar fazendo o bubble. Sempre com olhos no QB.	X – Full speed para o corner. Stalk block.
QB – Abre 45 graus e mesh com o TB. Leitura 1 é o DE. Se ele senta o faz um caminho mais aberto(para voce) dar a bola pra o TB. Se ele faz um caminho mais fechado fica come a bola. Leitura 2 é o LB/S que está marcando o H. Se ele abre com o H fica correndo com a bola, se ele fecha e corre para voce, passe para o H.	LAMBO SINAL - 

TREY DIREITA / ESQUERDA ORBIT (RPO)



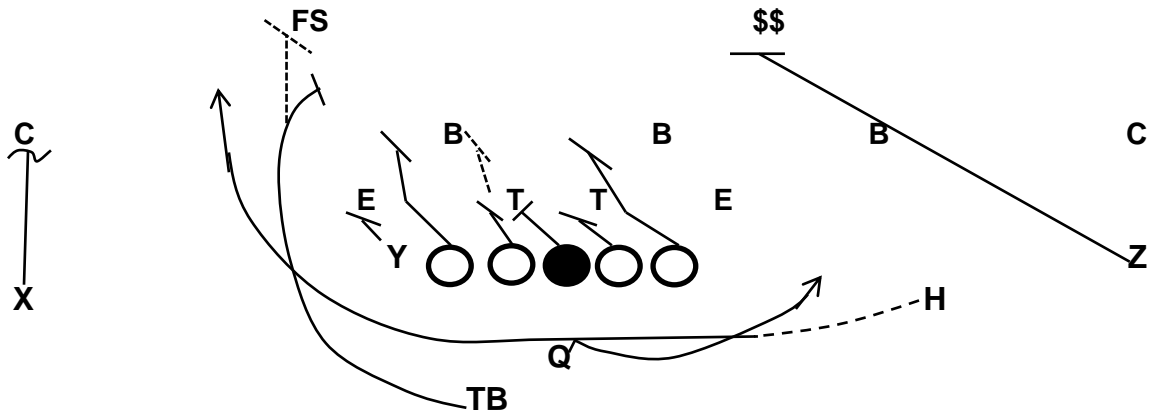
OL – Pin & Pull Direita. “Preso Rambo”	Z – Vem em motion atrás do QB e TB continuando para o outro lado, sempre olhando para a bola.
TB – 28 sweep. Mesh com QB e corre pra fora do TE.	Y – Pin & Pull Direita. “Preso Rambo”. Voca deve ganhar esse bloquear. Faz um cut block se precisa.
H – Full speed para o LB/S. Stalk block.	X – Full speed para o corner. Stalk block.
QB – Leitura é do Corner. Se ele vem com o motion do “Z” e continuar, fica paralelo e dar a bola para o TB com o sweep. Se o corner não vem ou vem só até o LB vai lançar para o “Z” no outro lado.	ORBIT SINAL - movimento circular com braços. 

TREY DIREITA / ESQUERDA TB SCREEN DIREITA



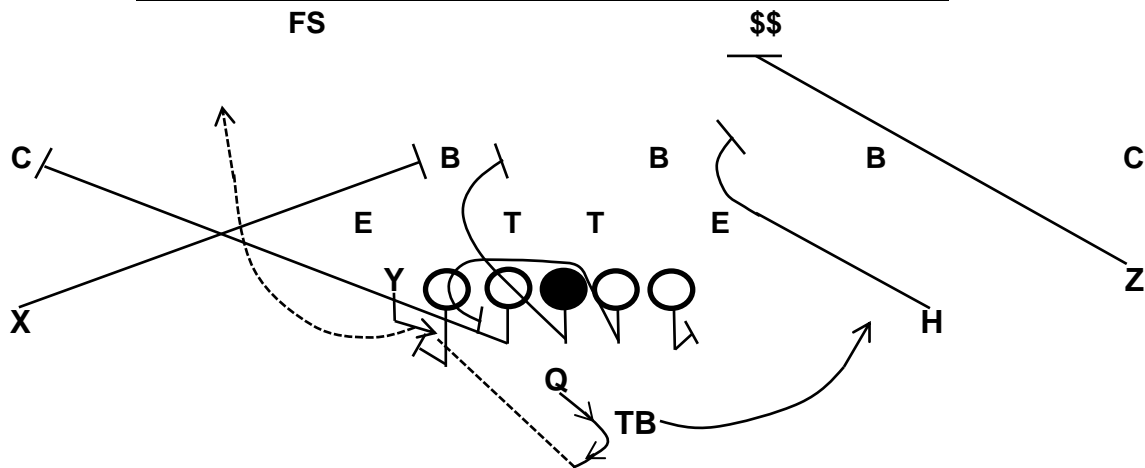
OL – Screen Direita. “Zika Rambo”.	Z – Deixa o corner e corre direito para o OLB para fazer o crack block.
TB – Screen Direita. Cruzar em frente o QB, chegar uma jarda atrás a linha e vira para receber a bola.	Y – Sai da linha direito para o corner/ flat defender. Se o flat está vazio, vira e bloqiar o <u>H</u> omem <u>M</u> ais <u>P</u> erigoso.
H – Stalk block o OLB ou o <u>H</u> omem <u>M</u> ais <u>P</u> erigoso.	X – Deixa o corner e corre direito para o safety. Stalk block.
QB – Dropback de 5 passos olhado no lado oposto para os premeiros 3 passos e para o TB os ultimos 2 passos com seus ombros paralelo com a linha. Se o TB não está aberto, pode lança a bola para os pés dele.	

TREY ESQUERDA / DIREITA H JET SWEEP



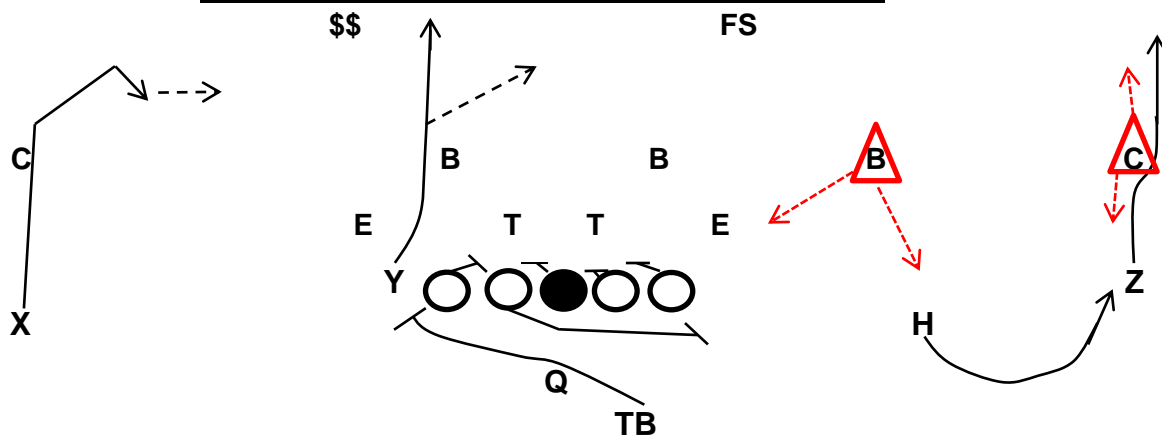
OL – Outside Zone Esquerda. “Ozonio lury”.	Z – Deixa o corner, corre direito para o safety. Stalk block.
TB – Unico vez quando só voce troca o lado(antes do jogada). Para crear um bloquio mais vantajoso. Sai em frente do H, lead block.	Y – Outside Zone Esquerda. “Ozonio lury”. Voce tem o bloquio mais importante do jogada. Precisa selar seu lado. Pode fazer Cut block.
H – Vem em motion, correndo 100%, em frente do QB. Receber a bola e cotinuar para fora, lendo os bloquios.	X – Stalk block o corner, para fora.
QB – Chamar o H em motion. Usa um snap count mais curto. A bola precisa de sai antes o H chega igual com o T. Fez o mesh e dar a bola para o H.	

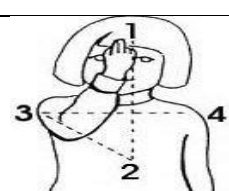
TREY ESQUERDA / DIREITA TE SCREEN ESQUERDA



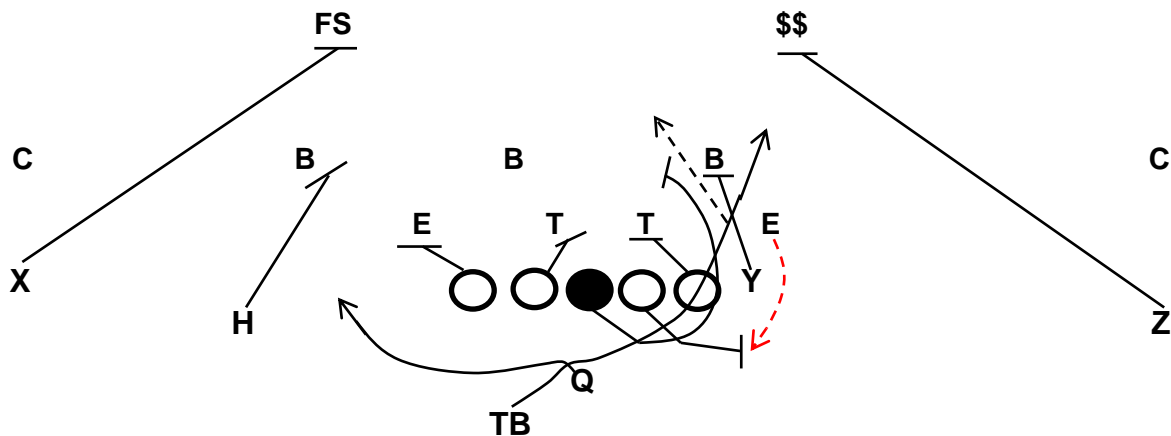
OL – Screen Esquerda. “Zika lury”.	Z – Deixa o corner e corre direito para o safety. Stalk block.
TB – Flair no lado oposto do screen. Vender o passe!	Y – Kick slide 2 passos e vira para dentro para receber o passe. Corre para fora.
H – Corre mais pra dentro olhando para interceptar o <u>H</u> omem <u>M</u> ais <u>P</u> erigoso.	X – Deixa o corner e corre para o meio, fazer o crack block no OLB ou o <u>H</u> omem <u>M</u> ais <u>P</u> erigoso.
QB – Dropback do 5 passos. Primeiro 3 olhando o flair com o TB, ultimo 2 para o TE com seos ombros paralelo com a linha. Se o TE não está aberto, pode lança a bola para os pés dele.	

TREY ESQUERDA / DIREITA SAINTS(Santos)



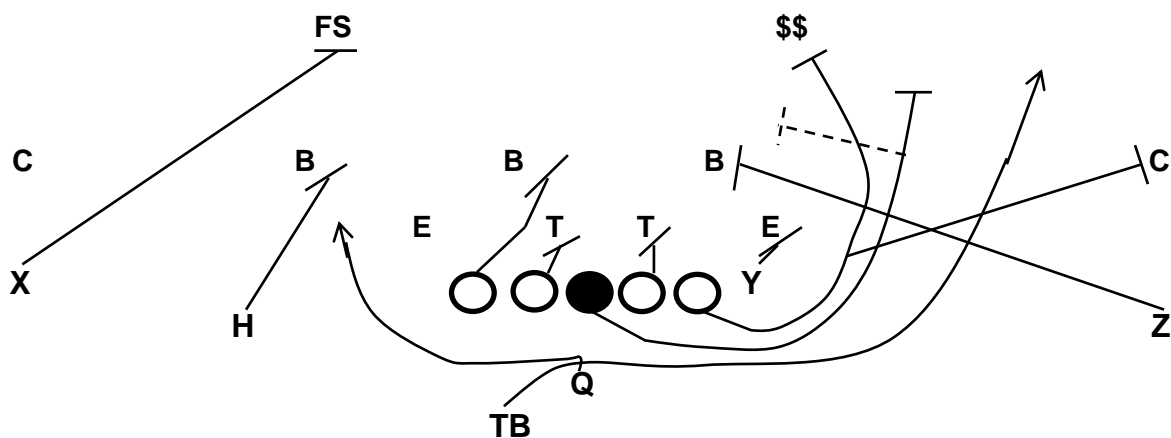
OL – Playaction Trap Direita, “P Trator Rambo”.	Z – Fade, outside release.
TB –Playaction Trap Direita, “P Trator Rambo”. Responsável para gap C.	Y – Começa para dentro do DE. Rota Seam.
H – Rota Bubble. Continuar, não pare.	X – Rota post e stop. Reto 12y quebrar para dentro até 15y e senta, atacando a bola. Se a bola não vem shuffle para dentro paralelo com a linha.
QB – Faz o playaction com o TB lendo o OLB/S marcando o H. Se o H está uncovered lançar para ele rápido. Se não, fazer o progressão 1 - H, 2 - Z, 3 - Y e 4 - X.	SAINTS(santos) SINAL - 

TREY DIREITA / ESQUERDA 26 TRAP



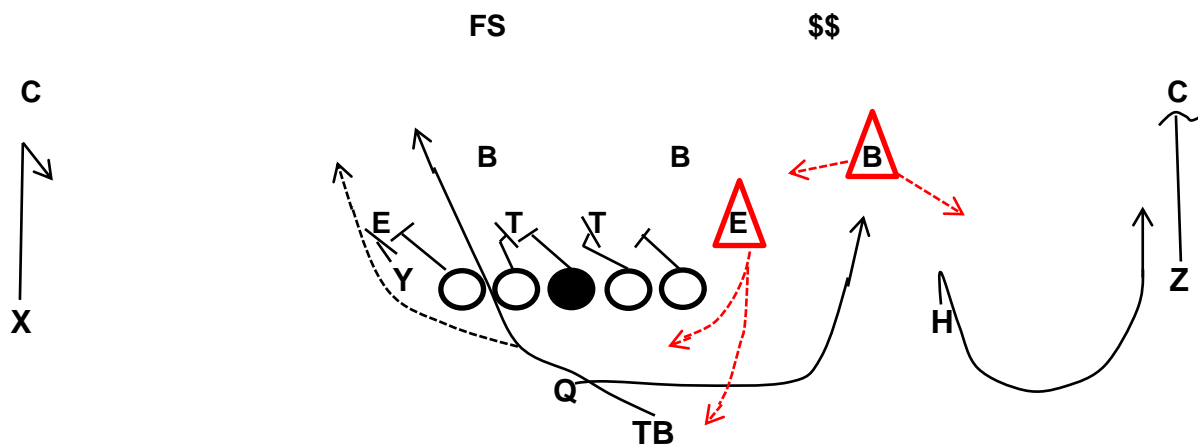
OL – Trap Direita – “Trator Rambo”.	Z – Deixa o corner e corre direito para o safety. Stalk block.
TB – Mesh com QB, receber bola e entrar no gap 6 atrás o pulling OL.	Y – Deixa o DE. Começa para dentro, direito no segundo nível, bloquear o OLB.
H – Corre para dentro, cutoff e bloquear o OLB.	X – Deixa o corner e corre direito para o safety. Stalk block.
QB – Abre 45 graus, dar a bola para o TB e sai correndo. Vender sua corrida!	


TREY DIREITA / ESQUERDA 210 SWEEP



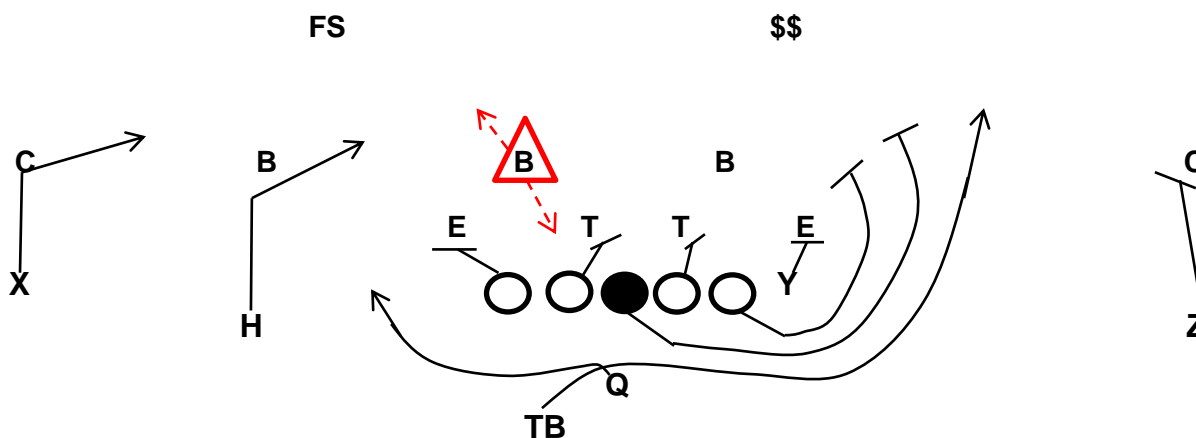
OL – Pin & Pull Direita. “Preso Rambo”.	Z – Deixa o corner e corre para dentro para fazer o crack block no OLB.
TB – Sweep direita. Mesh com QB e corre para fora do Y e WR.	Y – Pin & Pull Direita. “Preso Rambo”. Bloquio mais importante do jogada. Sela o DE para dentro. Pode fazer um cut block.
H – Corre para dentro para cutoff o OLB.	X – Deixa o corner e corre direito para o safety.
QB – Fica paralelo com a linha. Mesh com TB e dar pra ele.	

TREY ESQUERDA / DIREITA REBEL (RPO)



OL – Outside zone Esquerda. “Ozonio lury”	Z – Full speed para o corner, stalk block.
TB - Outside Zone. Mesh com QB e ler o bloquear da ultima defensor na linha	Y – Outside zone esquerda. “Ozonio lury”. Vai pra dentro do DE, dechando ele.
H - Bubble route, 2 passos pra frente e voltar fazendo o bubble. Sempre com olhos no QB.	X – HITCH de 5j, sempre pronto para receber a bola.
QB –Pre-snap leitura é do hitch. Leitura 2 é no box. Se a defesa tem 6 ou menos, abre 45 graus e faz o option com leitura do DE. Se a defesa tem 7 ou mais no box lançar para o H com o bubble.	REBEL SINAL - 

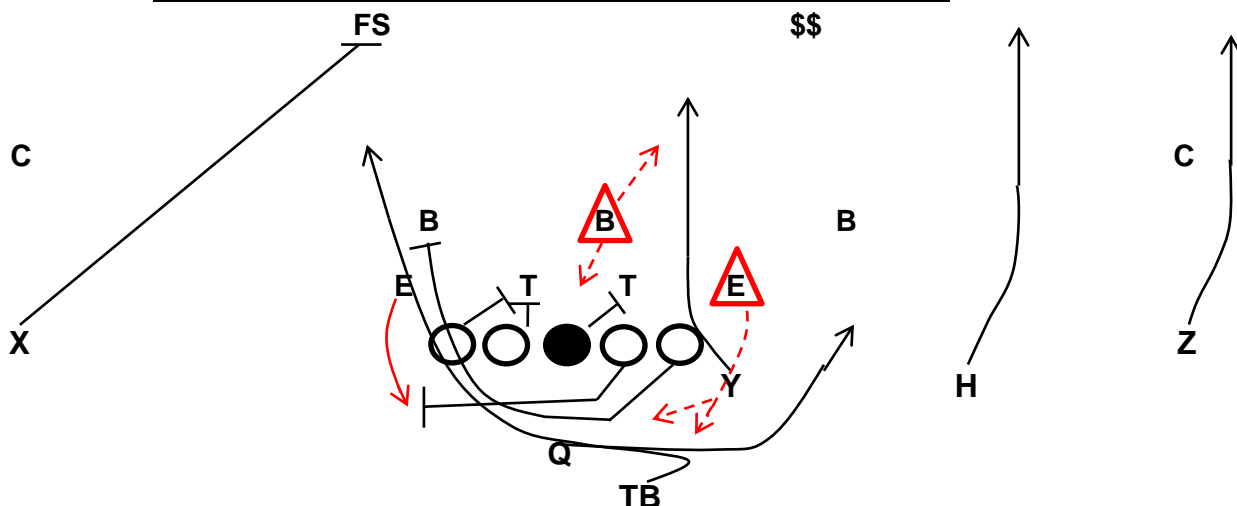
TREY DIREITA PRESO TOSSER




OL – Pin & Pull Direita, “Preso Rambo”	Z – Lado da corrida, stalk block seu corner.
TB – Sweep Direita. Fica paalelo com a linha, corre pra fora com ou sem a bola, atrás os pulling OLs.	Y – Pin & Pull Direta, “Preso Rambo”. Sela o DE, cut se possivel.
H – Conceito Tossar, Slant.	X – Conceito Tossar, Slant.
QB – Mostrar a corrida! Leitura do LB mais aberto no box. Se ele vai em uma zona ou fica, dar a bola para o TB e boot. Se o LB ataca a corrida, puxa a bola e lança, 1- H, 2- X.	

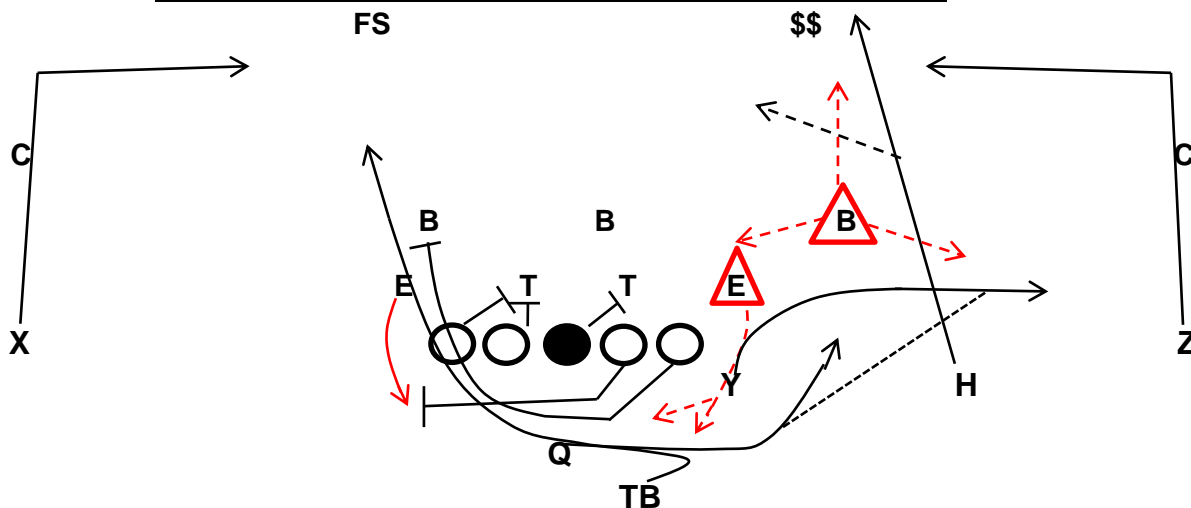
BUNCH FORMATION

BUNCH DIREITA / ESQUERDA BRAUER OHIO (RPO)



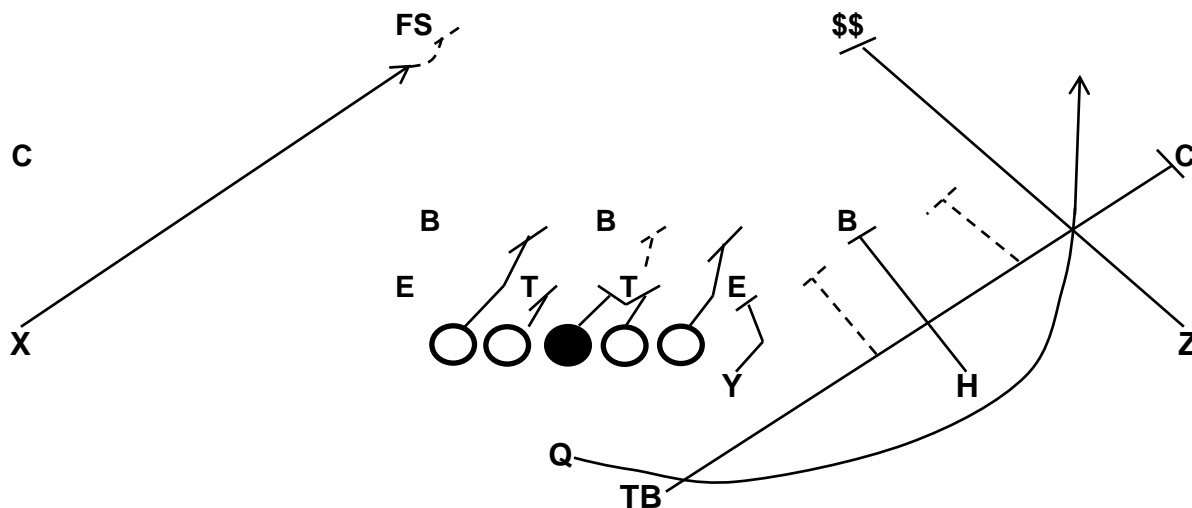
OL – Counter Read Esquerda – “Brauer lury”	Z – Fade, outside release.
TB – Counter Read. 2 passos no direção oposto, plantar, mesh com QB e corre atrás os pulling OLs.	Y – Primeiros passos pra dentro do DE. Rota Go. Quando vc passa o segundo nível olha para a bola.
H – Fade. Tentando atrair o SAM.	X – Direita para o Safety. Stalk block.
QB – Fica paralelo com a linha e faz um sidestep no direção do TB. Leitura 1 é o DE. Se ele senta o faz um caminho mais aberto(para voce) dar a bola pra o TB. Se ele faz um caminho mais fechado fica com a bola. Leitura 2 é o MIKE/SAM. Se ele ataque a corrida fica com a bola com olhos no Y. Se o defensor entre em um cobertura de zona fica come a bola correndo.	OHIO SINAL - 

BUNCH DIREITA / ESQUERDA BRAUER LION (RPO)



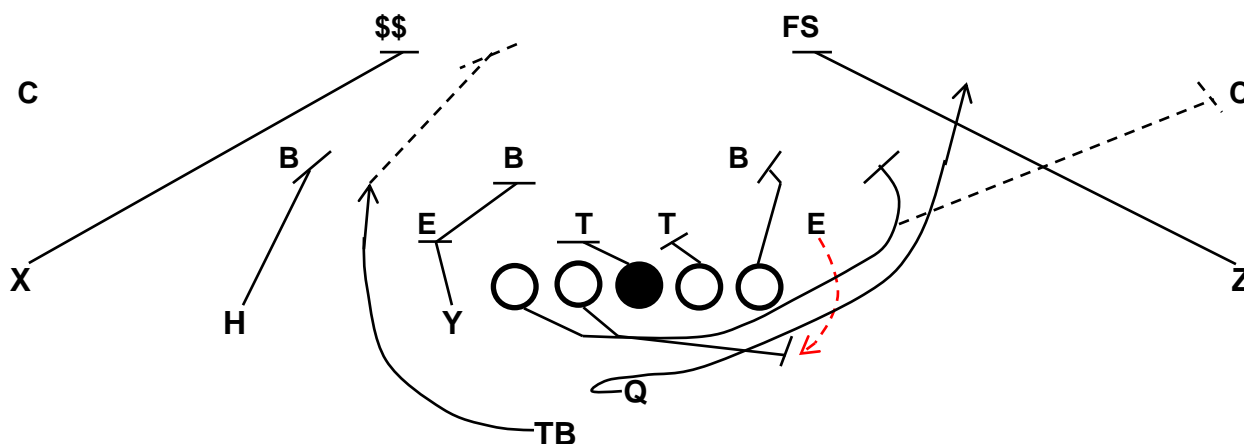
OL – Counter read esquerda. “Brauer lury”.	Z – Conceito “LION”. Deep Dig, 15y.
TB - Counter Read. 2 passos no direção oposto, plantar, mesh com QB e corre atrás os pulling OLs.	Y –Release fora do DE. Rota é Speed Out.
H – Conceito “LION”. Seam.	X – Conceito “LION”. Deep Dig, 15y.
QB - Fica paralelo com a linha e faz um sidestep no direção do TB. Leitura 1 é o DE. Se ele senta o faz um caminho mais aberto(para voce) dar a bola pra o TB. Se ele faz um caminho mais fechado fica com a bola. Leitura 2 é o Y, queremos lançar pra ele rápido. Se o SAM fica com o Y voce pode corre ou ler o conceito, de seam a dig.	

BUNCH DIREITA / ESQUERDA 18 KEEPER



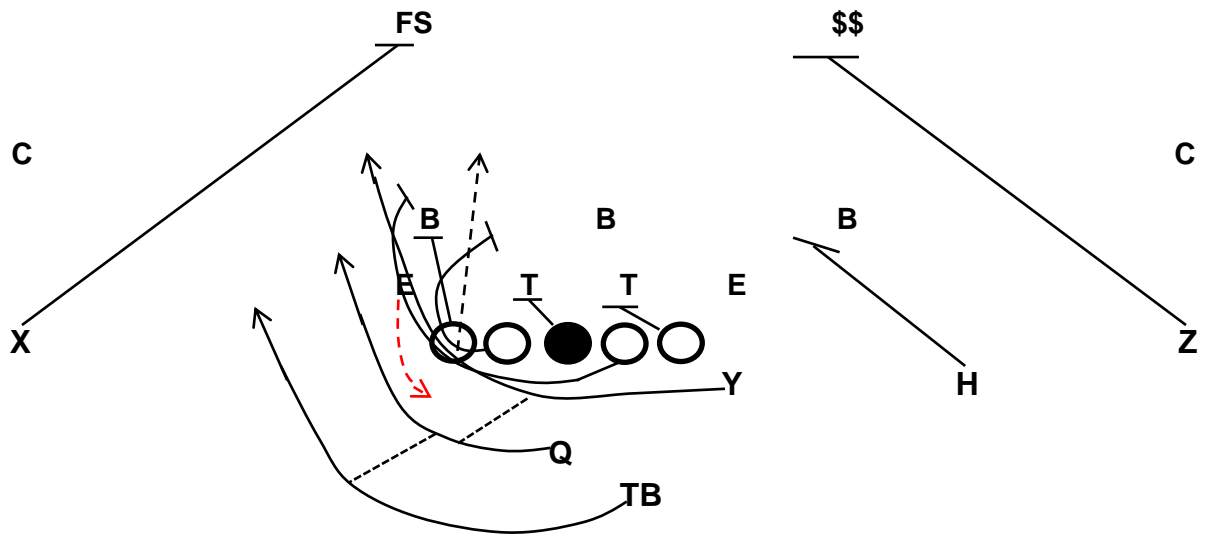
OL – Outside Zone Direita. “Ozonio Rambo”.	Z – Se tem “2 high”, direita para o safety. Contra “1 high” stalk block o corner.
TB – Direito para o flat defensor, pode ser o corner ou o SAM. Se alguém vem antes, bloquear o <u>H</u> omen <u>M</u> ais <u>P</u> erigoso.	Y – Outside zone direita. “Ozonio Rambo”. Bloqueio mais importante do jogada. Seal the edge!
H – Stalk block o SAM. Se ele está jogando fechado faz crack block.	X – Deixa o corner e corre direita para o safety. Stalk block.
QB – Keeper pra fora. Gap 8/10. A ideia está para fica atrás do TB, correndo para fora.	

BUNCH ESQUERDA / DIREITA 18 BRAUER



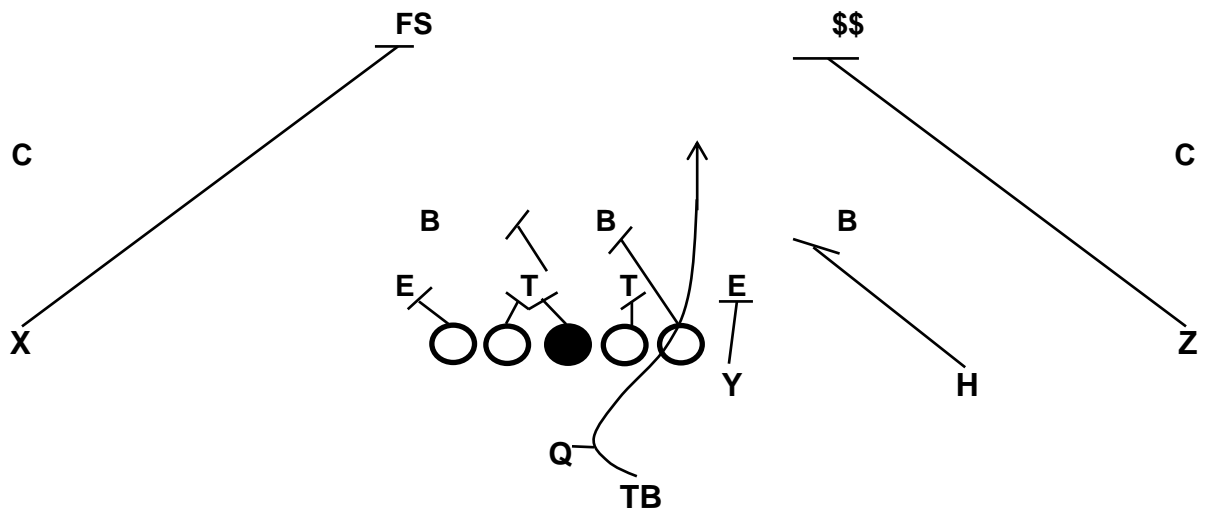
OL – Counter Direita. “Brauer Rambo”.	Z – Deixa o corner e corre para o safety e stalk block.
TB – Shuffle step, vender o toss fake para o lado forte.	Y – Counter Direita. “Brauer Rambo”. Bloquear o DE para 2-3 segundos e subir para o segundo nível, o LB mais perigoso.
H – Full speed, stalk block o SAM ou <u>H</u> omen <u>M</u> ais <u>P</u> erigoso para fora.	X – Deixa o corner e corre direita para o safety e stalk block.
QB – Shuffle step com TB, faz o fake toss e corre para o gap 6 atrás os pulling OL’s. Alvo pode ser mais aberto, gap 8.	

BUNCH DIREITA SHOVEL OPTION ESQUERA



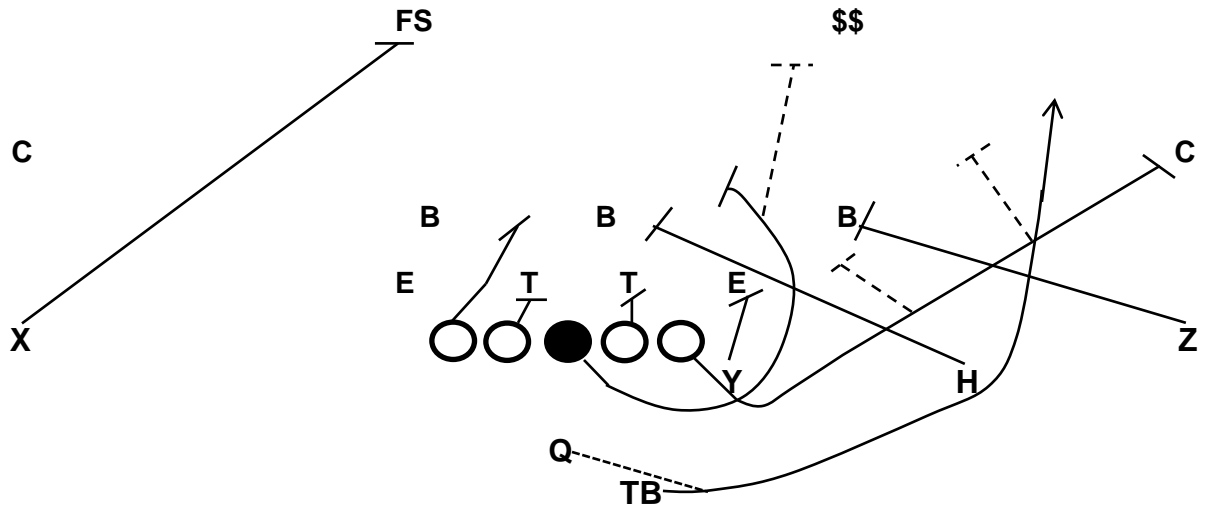
OL – Pin e Pull Esquerda. “Preso lury”. O PST precisa deixa o DE para o QB fez o leitura.	Z – Deixa o corner e corre direto para o safety. Stalk block.
TB – No snap, corre atrás do QB sempre com um ótimo relação entre voce e ele. Entre 3 e 4 jardas.	Y – Abre para dentro, tente ficar paralelo com a linha. Voce vai entrar entre gap 3 e 5 com ou sem a bola.
H – Corre para o meio tentando cutoff o SAM.	X – Começar correndo para o safety. Se o corner não vem com voce, volta e bloquear ele(corner).
QB – Depois o snap, não sai correndo 100%. Pode espera para o DE fazer um decisão. Leitura está do DE. Se ele fecha ou senta, fica ou pitch para o TB. Se ele abre, pare e faz o pitch para dentro para o Y.	

BUNCH DIREITA / ESQUERDA POWER 26



OL – Power Direita. “Soco Rambo”.	Z - Deixa o corner e corre direto para o safety. Stalk block.
TB – Power Direita. Mesh com QB, pega a bola e corre no gap 6.	Y – Power Direita. “Soco Rambo”. Bloquear o DE para fora.
H – Corre para dentro do OLB para ficar entre ele e o TB. Bloquear ele.	X - Deixa o corner e corre direto para o safety. Stalk block.
QB – Abre 90 graus, mesh e dar a bola para o TB.	

BUNCH DIREITA / ESQUERDA 210 SWEEP

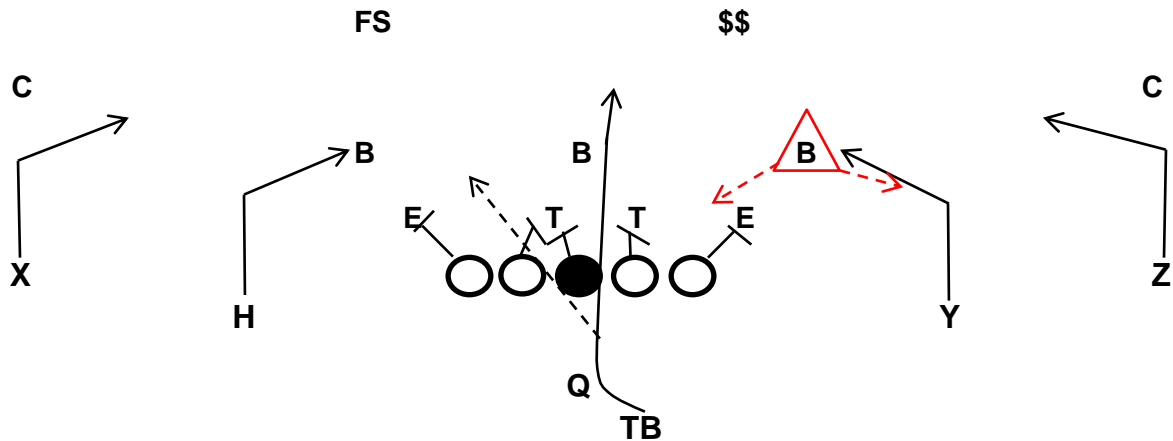


OL – Pin & Pull Direita. “Preso Rambo”.	Z – Crack block para dentro, o <u>H</u> omem <u>M</u> ais <u>P</u> erigoso.
TB – Sweep Direita. Porque voce está no lado do jogada, voce precisa espera até o QB receber a bola e depois sai.	Y – Pin & Pull Direita. “Preso Rambo”. Bloquio mais importante do jogada, sela!
H – Crack block para dentro, o <u>H</u> omem <u>M</u> ais <u>P</u> erigoso.	X – Deixa o corner e corre direito para o safety, stalk block.
QB – Receber o snap e fazer o toss com dois mãos para o TB.	

TWINS FORMATION

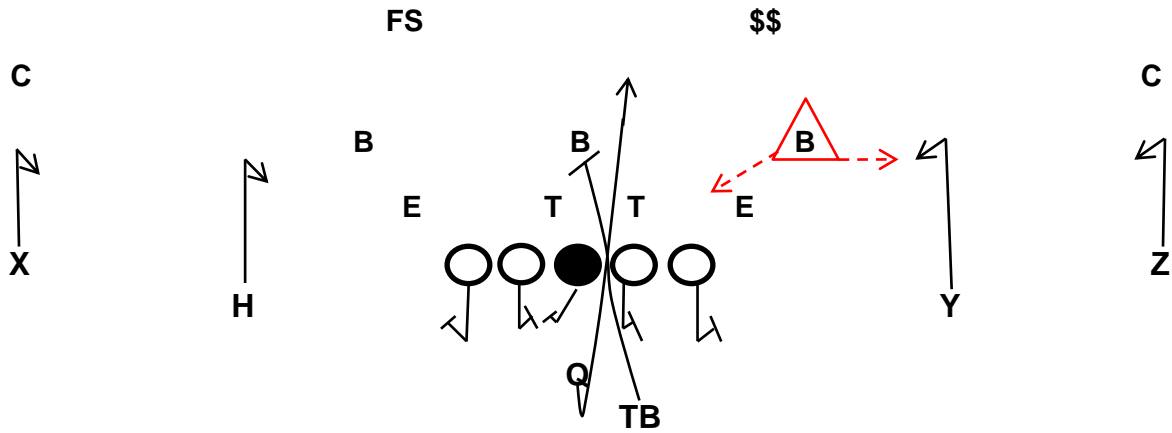
Com esse formação, o ataque tem o opção de chamar qualquer conceito de passe ou quase qualquer corrida. Também com esse formação, o ataque pode chamar qualquer conceito de passe JUNTO com quase qualquer corrida. Um RPO, Run Pass Option.

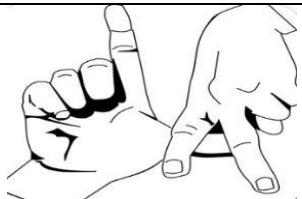
TWINS DIREITA / ESQUERDA INDIOS TOSSER



OL – Inside Zone Direita. “Indio Rambo”.	Z - Conceito Tossar.
TB – Inside Zone Direita. Mesh com QB e com ou sem bola faz sua leitura da linha e corre.	Y - Conceito Tossar.
H – Conceito Tossar.	X - Conceito Tossar.
QB – Leitura está do SAM. Receber o snap, abre 90 graus e mesh com TB com sues olhos no SAM. Se ele abre em um zona de cobertura ou fica 1x1 com o Y, dar a bola com o TB. Se ele ataca a corrida puxa a bola e lançar rápido para o Y. Segunda leitura está o Z.	

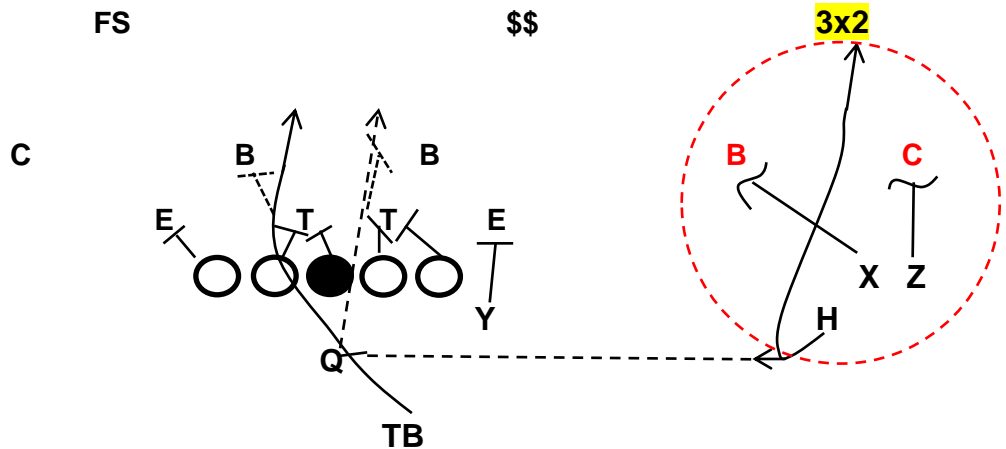
TWINS DIREITA / ESQUERDA L.A. CLEMSON



OL – Proteção 50, B.O.B.. Center ajuda o Guard com o Nose/DT em a técnica 1. Guard que tem o DT em a técnica 3 bloquear ele para fora. Quando os DL's passa a linha, bloquear como esse jogada é uma corrida.	Z – Conceito Clemson
TB – Corre para o gap 2, direito para o MLB e bloquear ele.	Y - Conceito Clemson
H – Conceito Clemson	X - Conceito Clemson
QB – Dropback de 3 passos. Leitura do OLB marcando o Y. Se ele entre em uma zona ou fica 1x1 com Y puxa a bola e corre atrás do TB. Se o OLB ataca o box ou corrida lança a bola. 1- Y, 2- Z, 3- H, 4- X.	SINAL - 

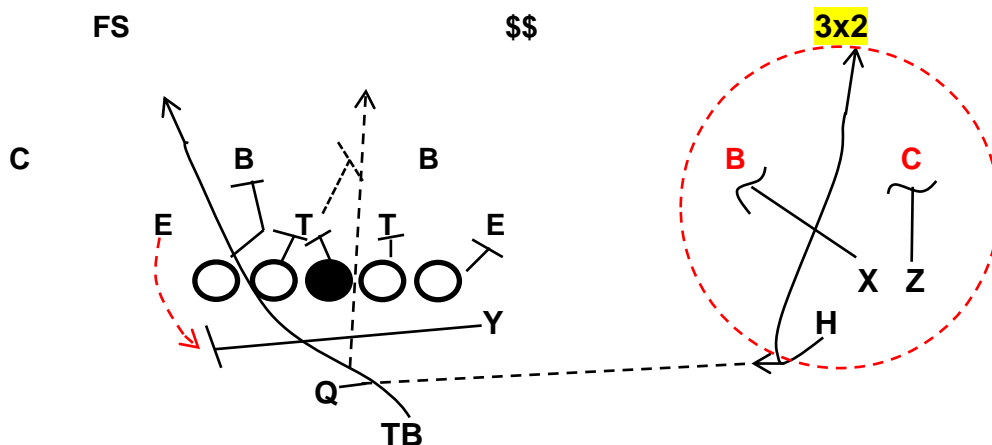
HEAVY FORMATION

HEAVY DIREITA / ESQUERDA INDIO



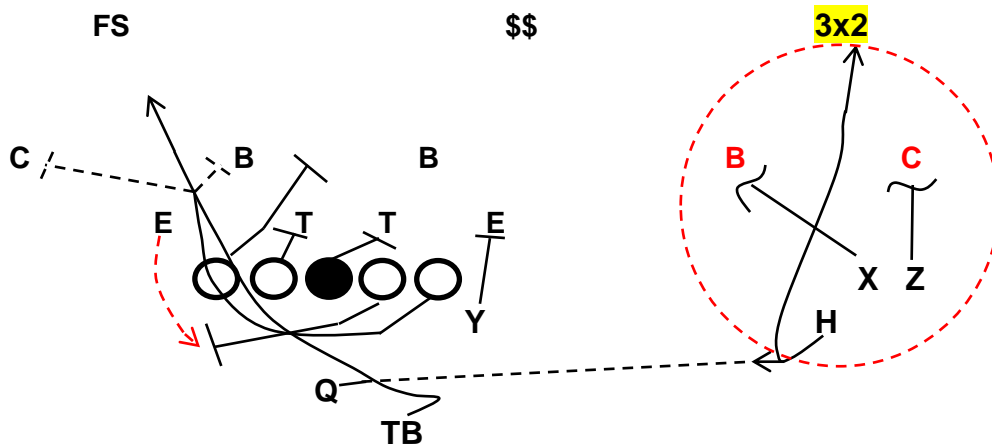
OL – Inside zone esquerda. "Indio lury"	Z – Stalk block o corner.
TB – Inside zone. Mesh com QB e ler o DT do playside. Corre reto ou faz um cutback.	Y – Inside zone esquerda. Bloquear o DE pra fora.
H – Vira para o QB para receber o quick pass. Segura a bola e corre up field lendo os bloqueios do X e Z.	X – Stalk block o <u>H</u> omen <u>M</u> ais <u>P</u> erigoso.
QB – Ler os numeros dos defensores pra fora, marcando os WRs. Se o ataque tem o vantagem lança o quick pass para o H. Se não, abre 90 graus e dar a bola para o TB com a corrida.	

HEAVY DIREITA / ESQUERDA SLICE



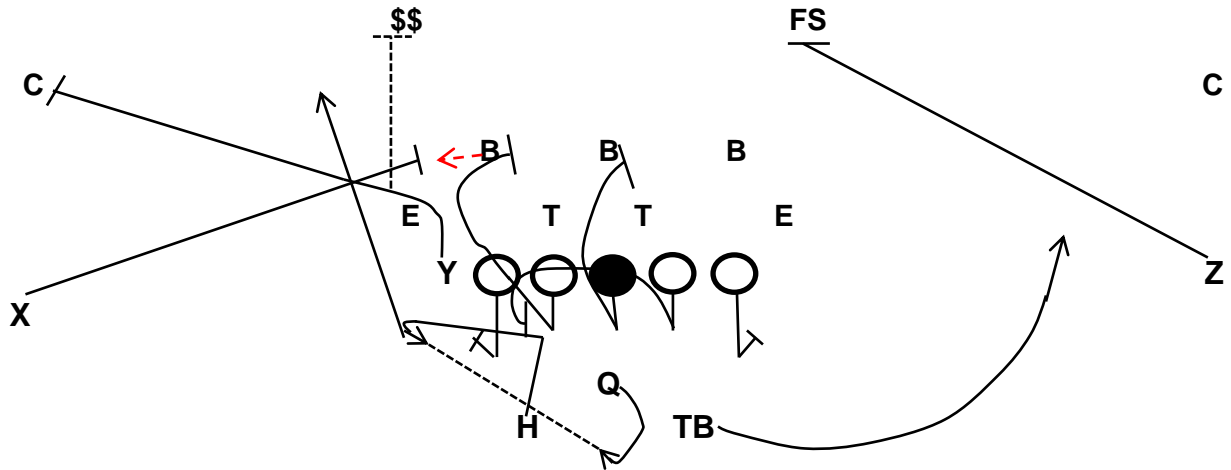
OL – Slice esquerda. “Racha lury”.	Z - Stalk block o corner.
TB – Slice esquerda. Mesh com QB e ler o double team do C e PSG. Corre para gap 3/5 ou faz o cut back para gap 2.	Y – Slice esquerda. Vira e bloquear o DE no playside, oposto de voce. Começa full speed mas desacelere antes do contato para bloquear sob-controle.
H - Vira para o QB para receber o quick pass. Segura a bola e corre up field lendo os bloqueios do X e Z.	X - Stalk block o <u>H</u> omen <u>M</u> ais <u>P</u> erigoso.
QB - Ler os numeros dos defensores pra fora, marcando os WRs. Se o ataque tem o vantagem lança o quick pass para o H. Se não, abre 45 graus e dar a bola para o TB com a corrida.	

HEAVY DIREITA / ESQUERDA BRAUER



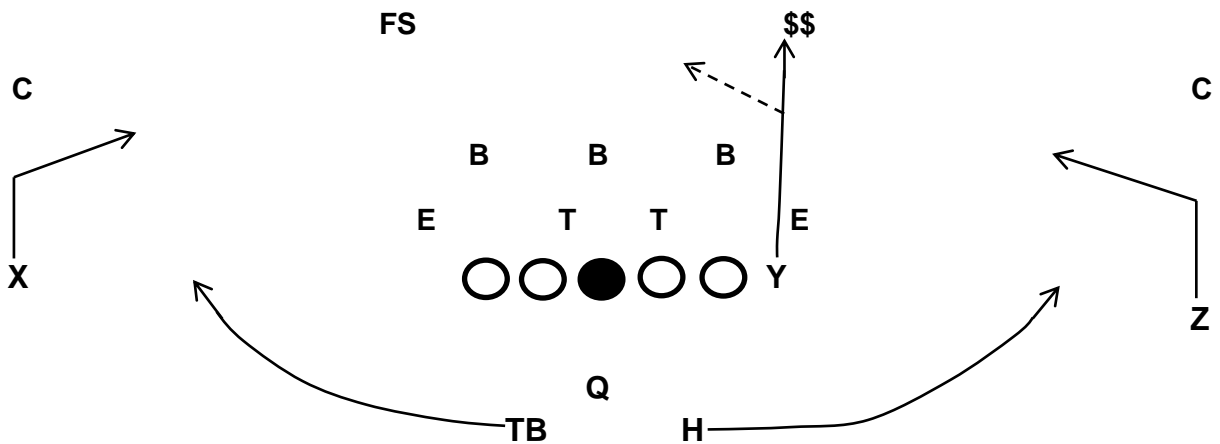
OL – Counter Esquerda. “Brauer lury”.	Z – Stalk block o corner para fora.
TB – Counter Esquerda. 2 passos no direção oposto, plantar, mesh com QB e corre atrás os pulling OLs.	Y – Counter Esquerda. “Brauer lury”. Bloquear o DE para fora. Não permitir ele entrar para dento.
H - Vira para o QB para receber o quick pass. Segura a bola e corre up field lendo os bloqueios do X e Z.	X – Stalk block o <u>H</u> omem <u>M</u> ais <u>P</u> erigoso.
QB - Ler os numeros dos defensores pra fora, marcando os WRs. Se o ataque tem o vantagem lança o quick pass para o H. Se não, shuffle step no lado oposto da corrida fazendo o mesh com o TB.	

SPLIT ESQUERDA / DIREITA H SCREEN



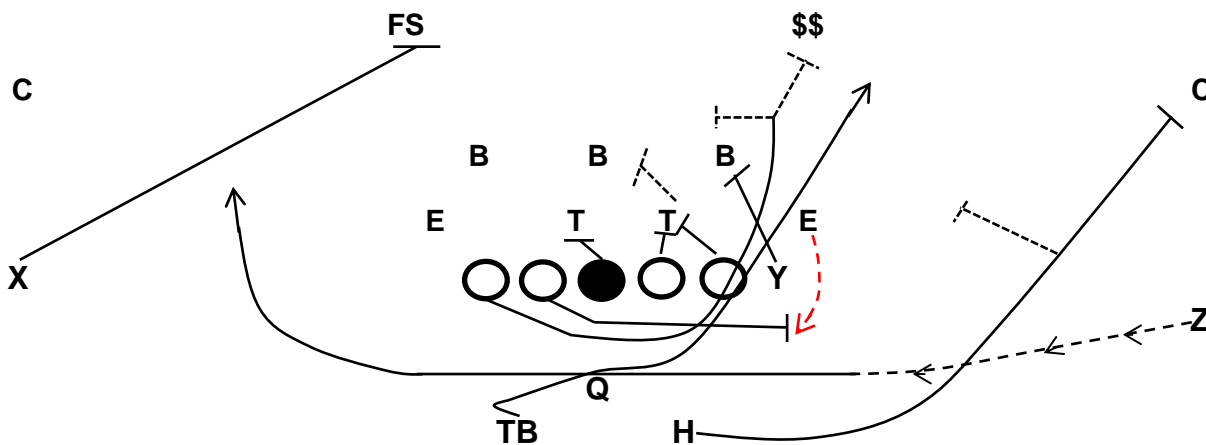
OL – Screen Esquerda, “Zika lury”.	Z – Deixa o corner e corre para o safety.
TB – Rota Flair para o lado oposto para chamar a atenção longe do screen.	Y – Screen Esquerda, “Zika lury”. Vai direito para o flat defensor. Se não tem ninguém no flat, vira e bloquear o \$\$ ou o H Homem M ais P erigoso para dentro.
H – Passo em frente 2 jardas e vira para fora 3 jardas. Abrir para fora para receber o passe.	X – Deixa o corner e faz o crack block no OLB.
QB – Dropback de 5 passos. Primeiros 2 passos olhando para o TB, últimos 3 passos olhando para o H com seus ombros paralelo com a linha. Se ele não está aberto, lança para os pés dele.	

SPLIT DIREITA / ESQUERDA SLUGGO DOUBLE FLAIR



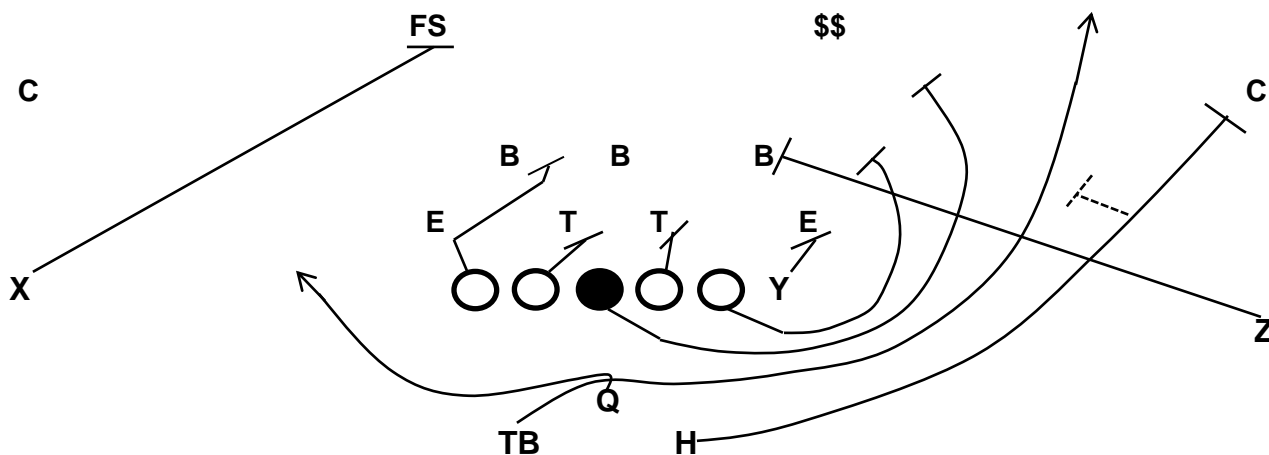
OL - Proteção 50.	Z - Conceito Sluggo, Slant.
TB - Rota Flair.	Y - Conceito Sluggo, Seam.
H - Rota Flair.	X - Conceito Sluggo, Slant.
QB – Dropback de 5 passos. Leitura está 1- Y, 2- Z, 3- H, 4- X e 5- TB.	

SPLIT DIREITA Z JET BRAUER DIREITA



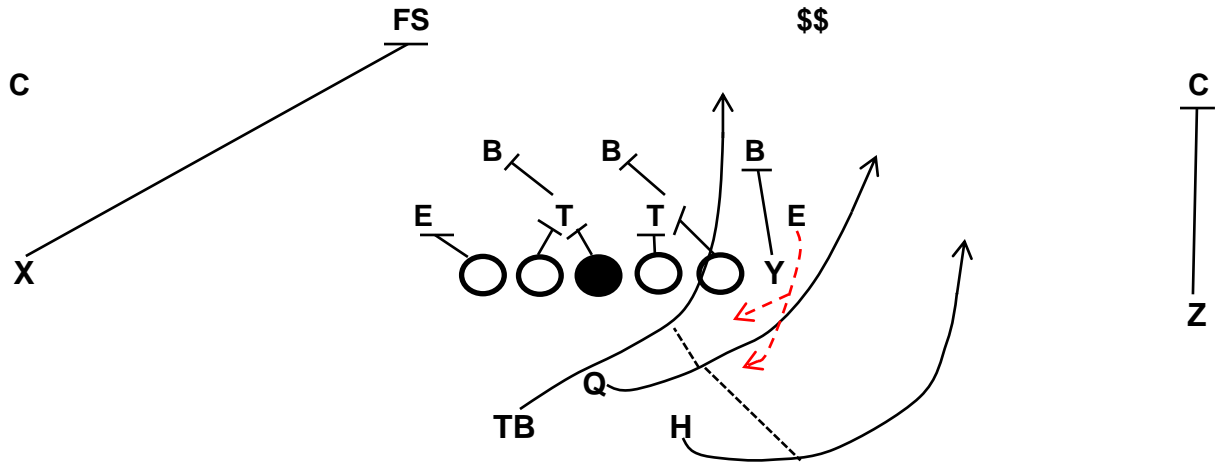
OL – Counter Direita, “Brauer Rambo”.	Z – Jet motion, full speed! Vender o sweep!
TB – Counter Direita. 2 passos no direção oposto, plantar, mesh com QB e corre atrás os pulling OLs.	Y – Counter Direita, “Brauer Rambo”. Deixa o DE e vai direto para o OLB.
H – Lead blocker no corrida. Corre para o flat e bloquear o flat defender. Se o flat está vazio vira para dentro e bloquear o primeiro homem q vem.	X – Deixa seu corner e corre direto para o safety. Stalk block ele.
QB – Chamar o Z no motion, faz o fake come ele e dar a bola para o TB. Depois o handoff sai correndo no backside.	

SPLIT DIREITA / ESQUERDA 210 SWEEP



OL – Pin & Pull Direita. “Preso Rambo”.	Z – Deixa o corner e corre para dentro, crack Block o OLB ou primeiro defensor para dentro.
TB – Sweep Direita. Mesh com QB e corre Para fora atrás os pulling OLs.	Y – Pin & Pull Direita. “Preso Rambo”. Bloquio mais importante! Sela!
H – Sweep Direita. Corre para fora, primeiro Bloquio está o corner ou flat defender, se Ninguém está lá bloquear o H omem M ais P erigoso para dentro.	X – Deixa o corner e corre direto para o Safety. Stalk block.
QB – Fica paralelo com a linha. Mesh com TB e dar a bola para ele. Depois retiro no lado oposto.	

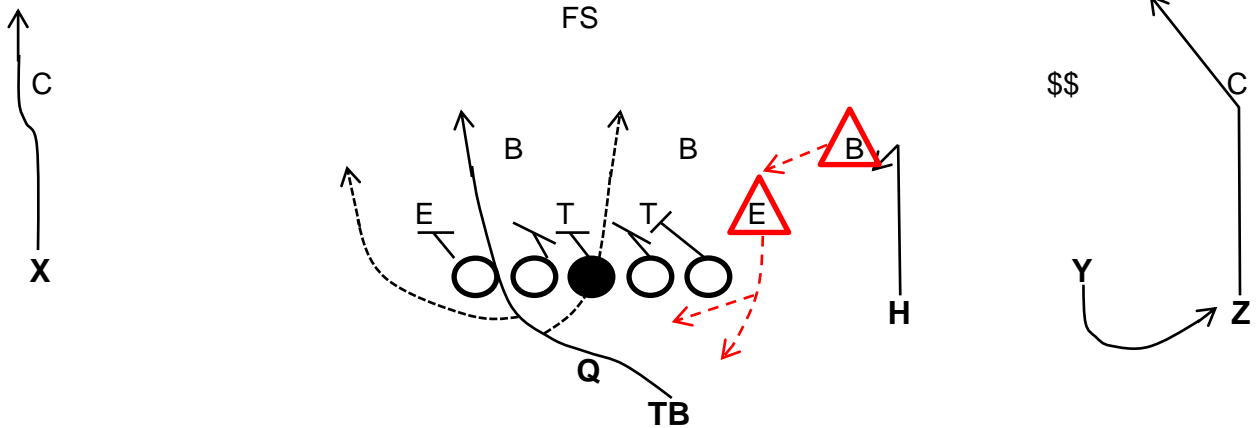
SPLIT DIREITA / ESQUERDA SHOVEL OPTION DIREITA




<p>OL – Inside Zone Direita. “Indio Rambo”.</p>	<p>Z – Stalk block o corner.</p>
<p>TB – Espera a bola chega nos mãos do QB e corre para o gap 6. Antes de vc chegar lá, espera para o pitch do QB. Dependendo do DE, vc vai receber ou não.</p>	<p>Y – Inside Zone Direita. “Indio Rambo”. <u>DEIXA O DE.</u> Vai direito para o segundo nivel e bloquear o OLB para dentro.</p>
<p>H – Seus primeiros passos vai um pouco pra trás para criar o distância certo entre vc e o QB.(4-5 jardas). Continuar com esse distância o jogada inteiro com seus olhos no QB. Dependendo do DE, vc vai receber ou não.</p>	<p>X – Deixa o corner e vai direito para o safety.</p>
<p>QB – Leitura do DE no lado forte. Se ele abre normal ou muito, faz o pitch para dentro com o TB. Se o DE fecha para atacar o TB ou se ele senta/fica na linha, fica com a bola e faz o pitch para fora com o H ou fica mesmo.</p>	

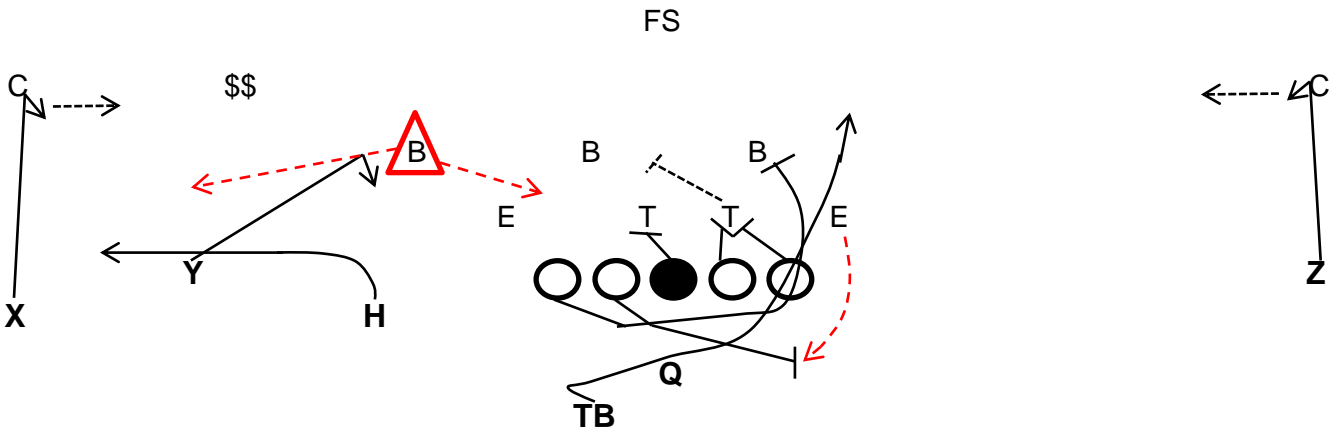
TRIPS FORMATION

TRIPS DIREITA / ESQUERDA OZONIO ILLINOIS



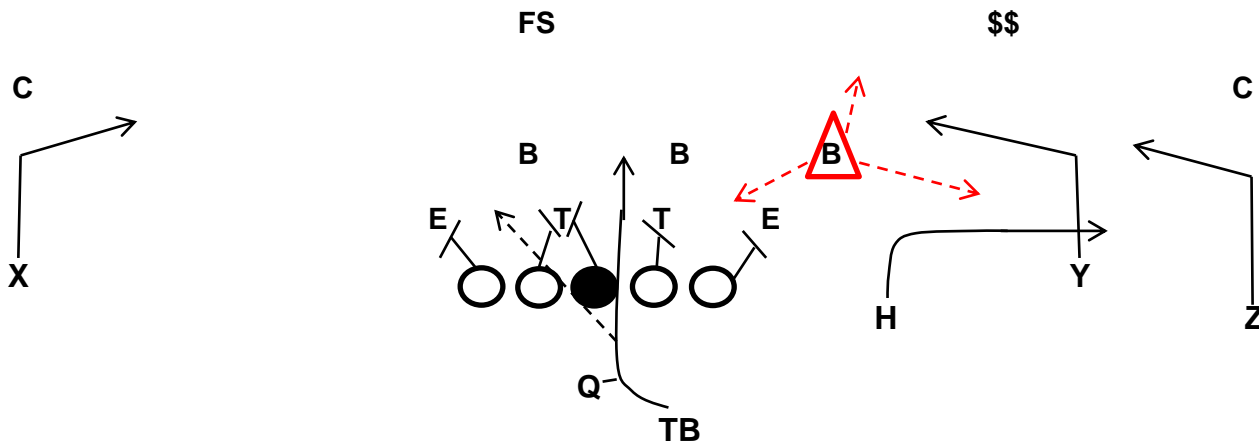
OL – Outside Zone Esquerda, “Ozonio lury”.	Z – Rota Post, inside release. Chama o atenção do \$\$ se está em 2 high.
TB – Outside Zone Esquerda, “Ozonio lury”. Faz Leitura do ultimo defensor na linha.	Y – Rota Bubble, Olhando no QB na rota inteiro.
H – Hitch de 5 jardas. Se ele dá o espaço, faz um pouco mais curto, 3-4 jardas.	X – Rota Fade, outside release.
QB – Primeiro leitura é presnap, quantos jogadores no box? Se tem 6 ou menos pode fazer só o leitura do DE com a corrida. Se tem mais do q 6, leitura é do OLB marcando o H. Se ele fica com o H dar a bola para o TB ou puxa e fica. Se o OLB ataca a corrida lança para o H. No situação onde vc fica com a bola, o Y está também um opção de passe.	ILLINOIS SINAL - 

TRIPS ESQUERDA / DIREITA BRAUER COLORADO



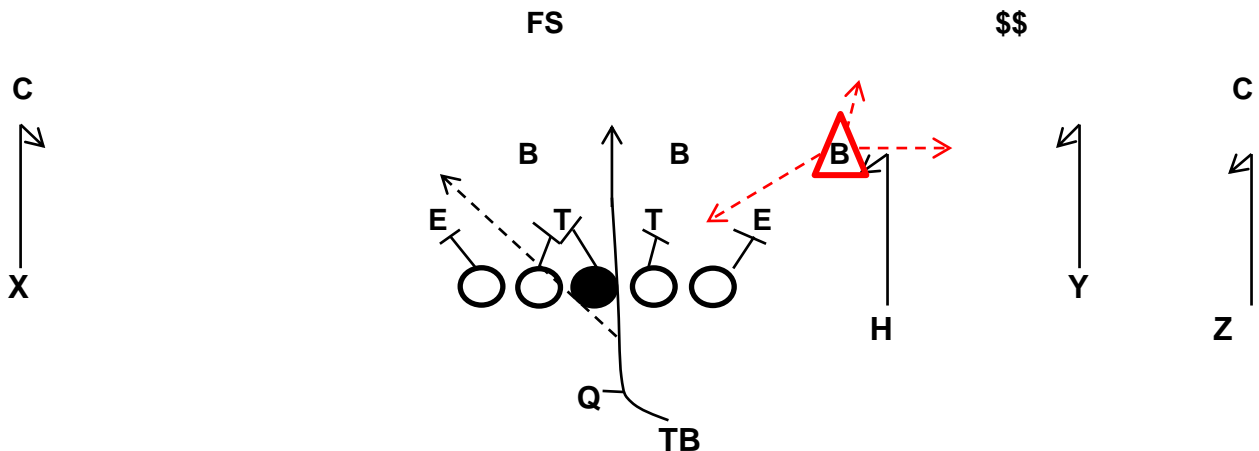
OL – Counter Direita, “Brauer Rambo”.	Z – Conceito Colorado. Curl de 10-12 jardas.
TB – Counter Direita. 2 passos no direção oposto, plantar, mesh com QB e corre atrás os pulling OLs.	Y – Conceito Colorado. Rota Stab. 5 jardas para dentro e profundidade, senta.
H – Conceito Colorado. Speed Out.	X - Conceito Colorado. Curl de 10-12 jardas.
QB - Fica paralelo com a linha e faz um sidestep no direção do TB com olhos no SAM. Se ele entrar em uma zona ou marcar o H dar a bola para o TB. Se o SAM ataca o corrida puxa a bola e lança para 1- H, 2- Y, 3- X e 4- Z.	

TRIPS DIREITA / ESQUERDA INDIO STEELER



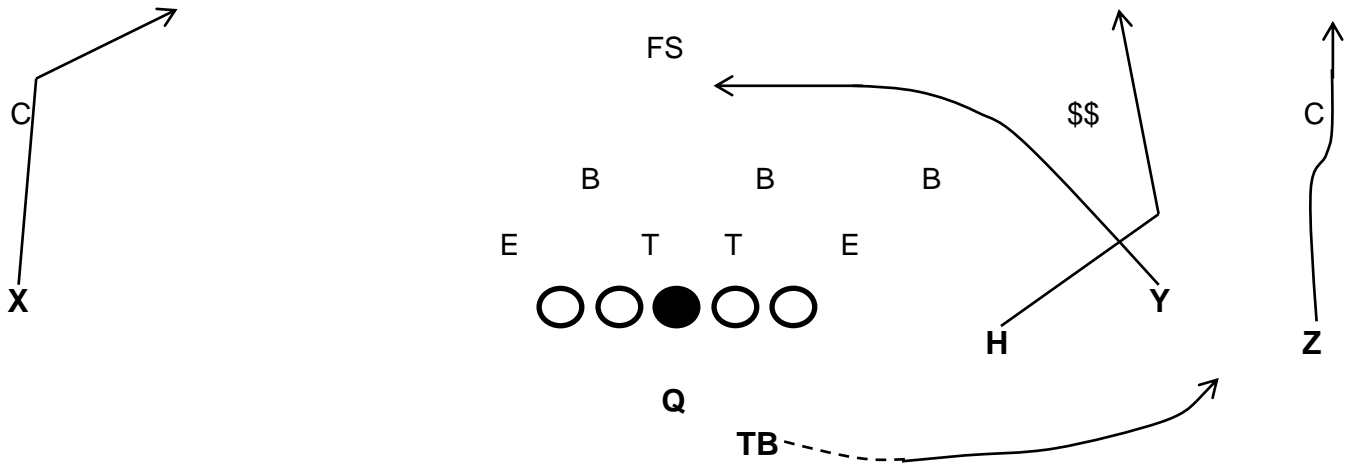
OL - Inside Zone Direita. "Indio Rambo".	Z - Conceito "Steeler". Slant.
TB - Inside Zone Direita. Mesh com QB e ler o DT do lado oposto.	Y - Conceito "Steeler". Slant.
H - Conceito "Steeler". Speed Out.	X - Conceito "Steeler". Slant.
QB - Pre snap indentificar o SAM. Abre 90 Graus e mesh com TB com seus olhos no LB. Se ele atacar o corrida, puxe a bola e lança. Se ele abre em uma zona ou corre com o H, dar a bola para o TB. Progressão está H, Y e Z, com pre snap leitura do X.	

TRIPS DIREITA / ESQUERDA INDIO CLEMSON



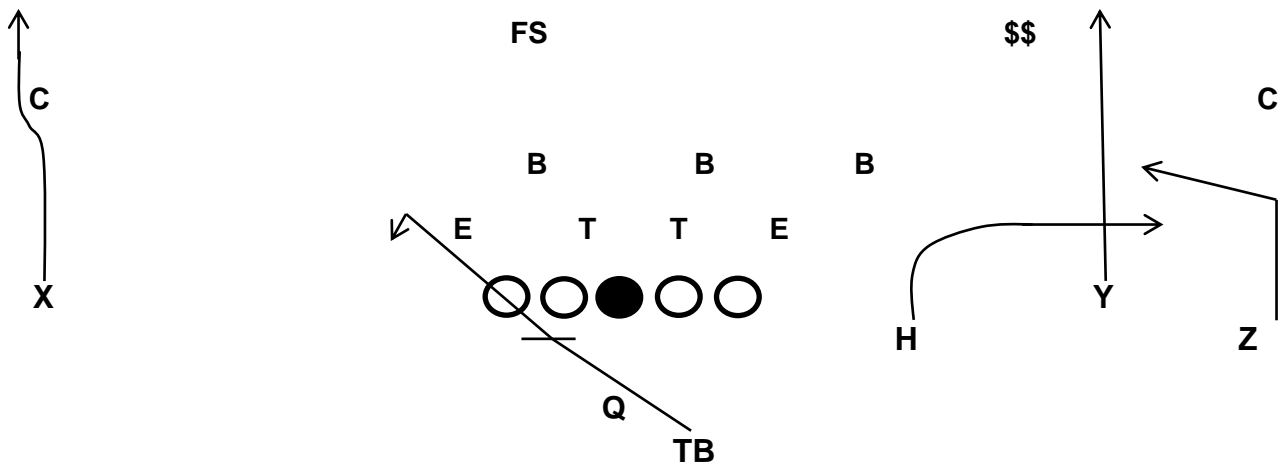
OL - Inside Zone Direita. "Indio Rambo".	Z - Conceito "Clemson". Hitch.
TB - Inside Zone Direita. Mesh com QB e ler o DT do lado oposto.	Y - Conceito "Clemson". Hitch.
H - Conceito "Clemson". Hitch.	X - Conceito "Clemson". Hitch.
QB - Pre snap indentificar o SAM. Abre 90 Graus e mesh com TB com seus olhos no LB. Se ele atacar o corrida, puxe a bola e lança. Se ele abre em uma zona ou fica com o H, dar a bola para o TB. Progressão está H, Y e Z, com pre snap leitura do X.	NOTA: Uma coisa muito importante com esse jogada é a distância entre os 3 receptores. O Z/X deve ser fora dos numeros, o Y entre os numeros e hash e o H entre o hash e OT.

TRIPS DIREITA / ESQUERDA TB FLY SWITCH VERTS



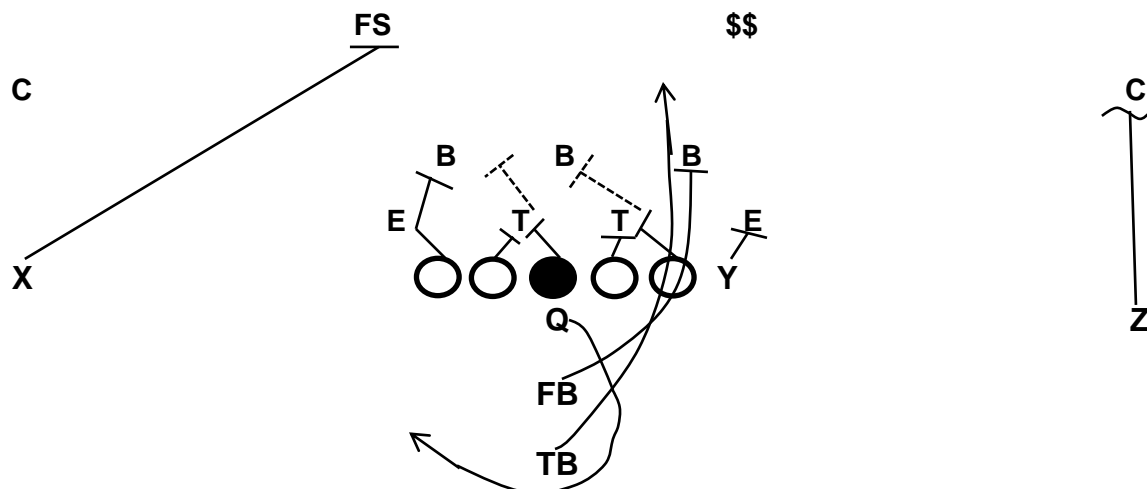
OL – Proteção 50. B.O.B.	Z – Rota Fade, outside release.
TB – “Fly” motion, full speed. Olhando para a bola o tempo inteiro. Se não receber fica no flat.	Y – Middle drag. Entre os LBs e Safety. Corre 50% no meio ou pode pare em um janela da cobertura.
H – Começa a rota angulada para fora para 5 jardas e vai reto.	X – Rota Post, inside release.
QB – Chamar o TB no motion. Esse motion está muito rapido e a bola precisa vem imediatamente depois. Se ninguem abri com o TB, lança para ele. Se sim ou já tem alguém no flat, o leitura está 1- Y, 2- Z, 3- H, 4- X com o TB no check down.	

TRIPS DIREITA 9 0 9 1



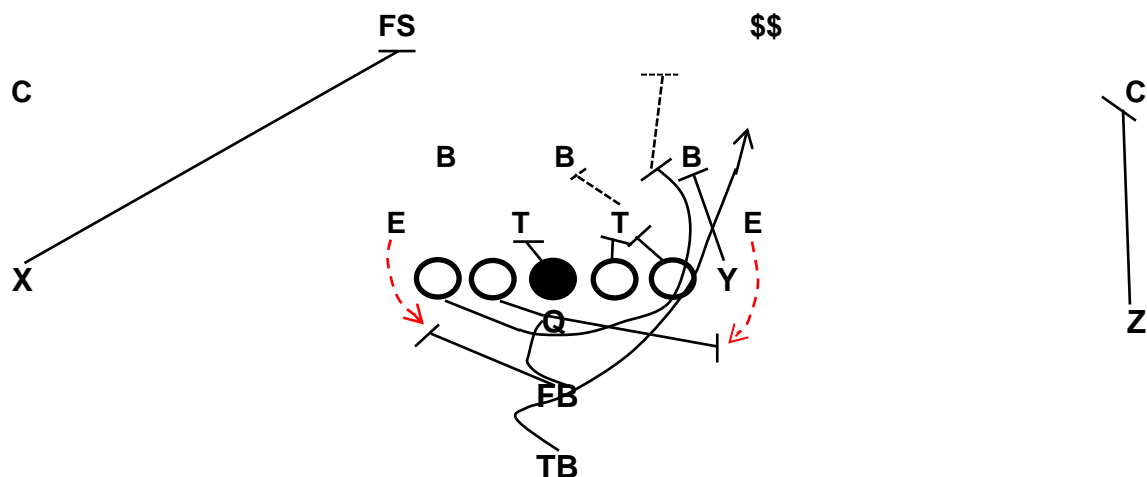
OL – Proteção 60 Direita. “60 Rambo”.	Z – “1”, Slant.
TB - Proteção 60 Direita. “60 Rambo”. Pre Snap, indentificar o WILL. Se ele não blitz, Pode sair na rota “Stop”.	Y – “9”, Go/Fly.
H – “0”, Speed Out.	X – “9”, Go/Fly.
QB – Progressão está H, Z, Y. Com pre snap leitura do X.	

I – DIREITA 24 LEAD / ESQUERDA 23 LEAD



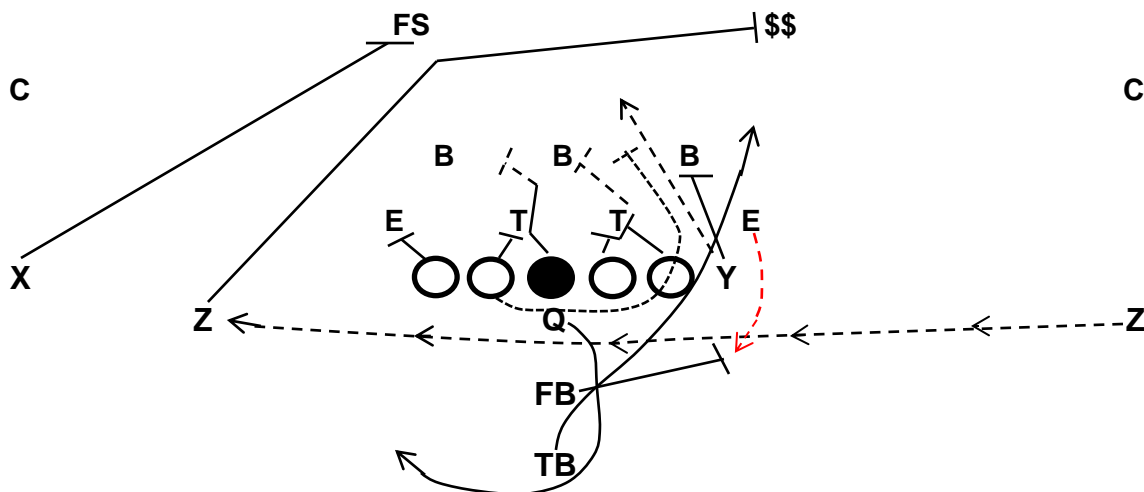
OL - Parece inside zone direita. BST só 1 segundo com DE e sai. C combo DT no backside e sai para LB. PST mesma coisa, combo e sai.	Z - Lado do jogada, stalk block o corner.
TB - Abre no lado do jogada, correndo para gap 4 atrás do FB.	Y - Bloquiar o DE para fora.
FB - Entrar no gap 4, destruir o SAM.	X - Backside do jogada, deixa o corner e corre direito para o safety.
QB - Abre no lado do jogada. Quando voce passa o FB fica com a bola perto do seu corpo, depois ele passa mostrar a bola e dar para o TB. Depois handoff, Boot.	

I – DIREITA BRAUER / ESQUERDA BRAUER



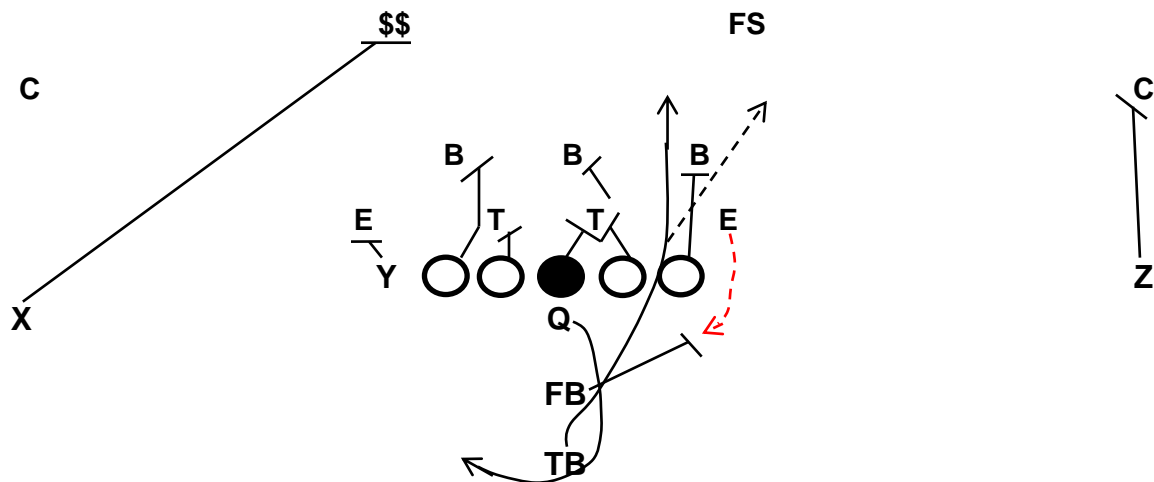
OL - Counter Direita, " Brauer Rambo" .	Z - Stalk block corner.
TB - Counter Direita. 2 passos no lado oposto, planta	Y - Counter Direita, "Brauer Rambo". Deixa o DE e vai direto para o SAM, bloquear ele para dentro.
FB - Kickout block no DE no lado oposto. Pode cut se possivel.	X - Deixa o corner e corre direto para o safety, stalk block.
QB - Abri no lado oposto com a bola perto do corpo, faz uma linha reto pra trás e dar a bola para o TB no lado do jogada.	

I – DIREITA Z JET POWER 26 / ESQUERDA X JET POWER 25



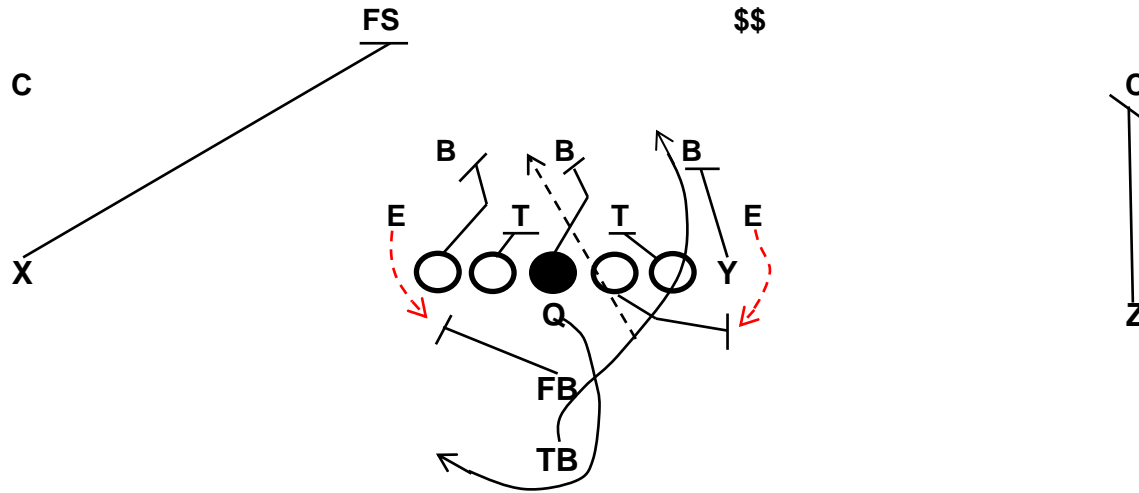
OL – Power Direita, “Soco Rambo”. BSG faz pull se o N/DT está no technique 1 ou 2i. Se ele está em 2 ou 3 fica com ele.	Z – Jet motion, pare no meio entre o X e LT. Corre direto para o FS e bloqueiar. Se possível vai para o SS.
TB – Power 26. Corre direto para o gap 6, receber a bola e ler o bloqueio do Y. Se vc vai correr pra fora ou pra dentro dele.	Y – Power Direita, “Soco Rambo”. Deixa o DE e vai direto para o SAM. Tentar bloqueiar ele para dentro.
FB – Kickout block no DE no playside. Pode cut se possível.	X – Deixa o corner e vai direto para o safety. Se o Z está já bloqueando o FS, continuar para o SS.
QB – Abri no lado do jogada com a bola perto do corpo. Dar a bola e boot.	

I ESQUERDA POWER 24 / DIREITA POWER 23



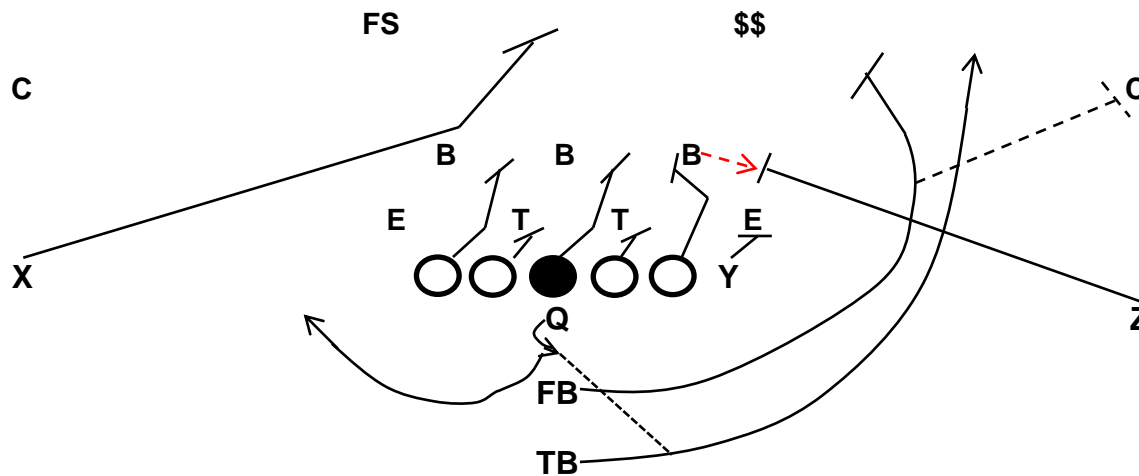
OL – Power Direita, “Soco Rambo”, para o lado fraco.	Z – Stalk block corner.
TB – Power Direita. Lado fraco, receber a bola e corre para o gap 4. Ler o bloqueio do PST, Se vc vai correr pra fora ou pra dentro dele.	Y – Power Direita, “Soco Rambo”. Power está no lado fraco. Bloqueiar o DE no lado oposto/forte.
FB – Kickout block no DE no weakside. Pode cut se possível.	X – Deixa seu corner e vai direto para o safety.
QB - Abri no lado do jogada com a bola perto do corpo. Dar a bola e boot.	

I – DIREITA 24 TRAP / ESQUERDA 23 TRAP



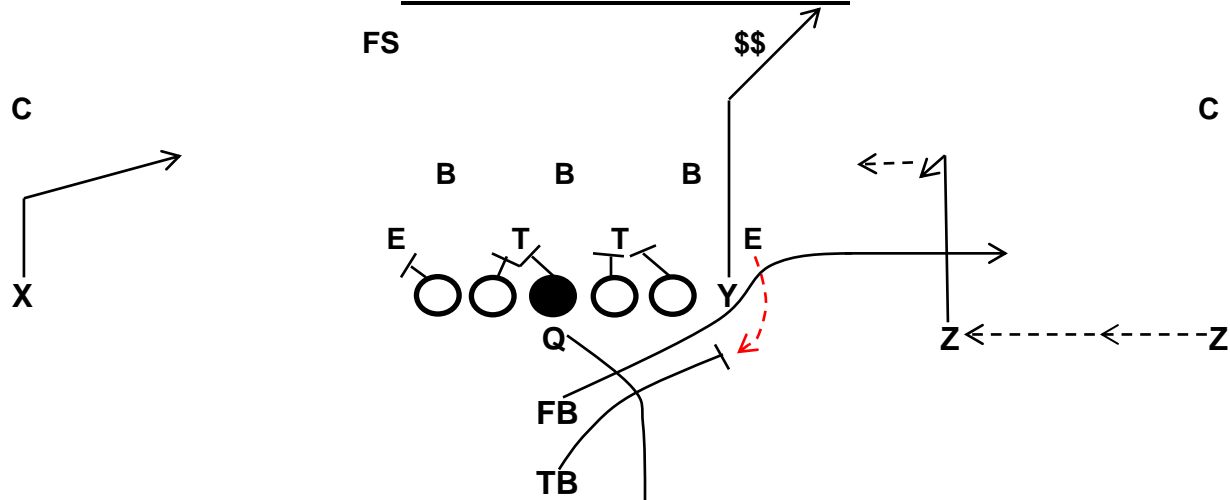
OL – Trap Direita, “Trator Rambo. Gap 6.	Z – Stalk block corner.
TB – Trap Direita. Receber a bola e corre para o gap 6. Ler o bloqueio do PSG e Y, Se vc vai correr pra fora ou pra dentro deles.	Y – Trap Direita, “Trator Rambo”. Sai direita para o OLB.
FB – Trap Direita, faz o kickout no DE do lado oposto. Pode cut se possivel.	X – Deixa seu corner e vai direto para o safety.
QB - Abri no lado do jogada com a bola perto do corpo. Dar a bola e boot.	

I – DIREITA 210 (TOSS)SWEEP / ESQUERDA 29 (TOSS)SWEEP



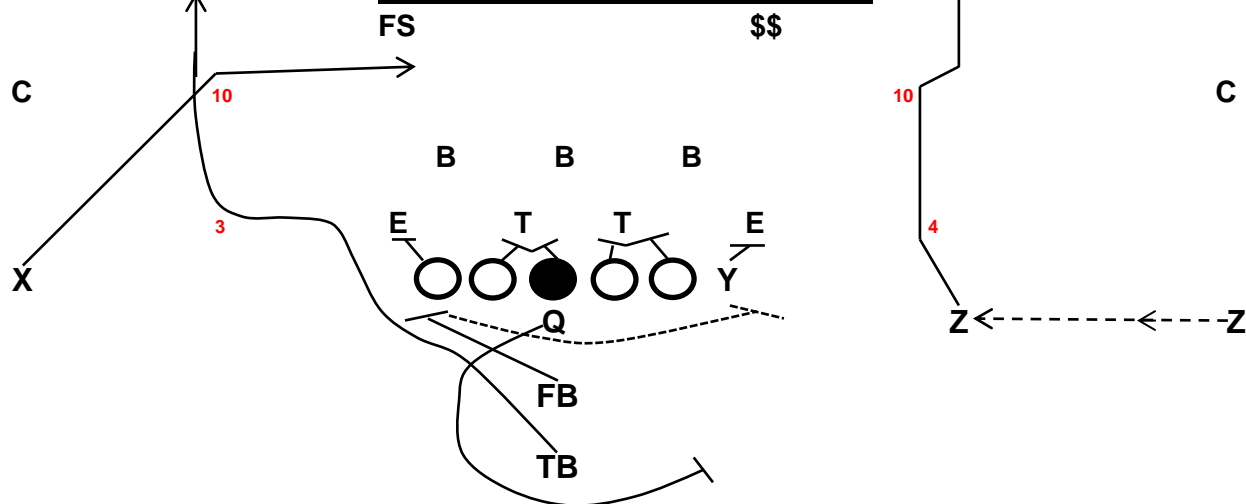
OL - Toss 210, “Ozonio Rambo”.	Z - Alinhar um pouco mais fechado do que normal. Quando a bola sai corre direto para dentro e crack block o OLB.
TB - Abre para o lado do jogada, receber o toss do QB, segura a bola e corre para fora, atras do FB.	Y – Toss 210, “Ozonio Rambo”. Sela o DE para dentro, se possivel faz o cut block.
FB – Abri e corre direto para o flat defender. Se o flat está vazio, vira para dentro e bloqueiar o primeiro homem q vem.	X - Deixa o corner e corre direto para o safety.
QB - Abre no lado oposto, vira, e faz toss. Boot depois toss.	

I – DIREITA Z FLY PA SMASH



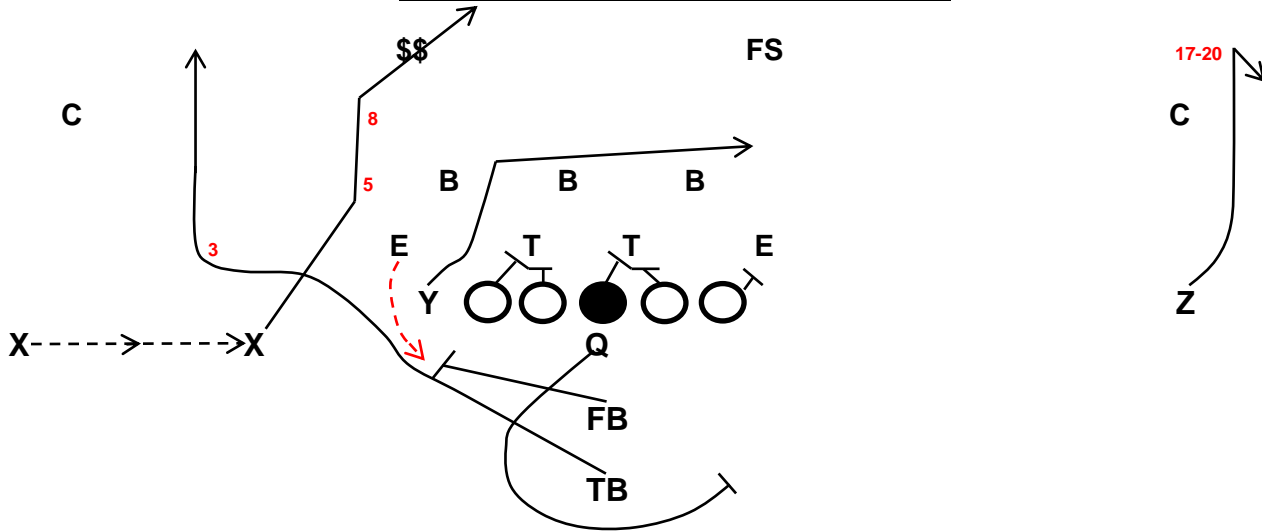
OL – Playaction Inside Zone Direita, “P Indio Rambo”. PST bloquear pra dentro.	Z – Faz o Fly motion, fecha a metade da distancia entre vc e o Y. Rota Hitch. Se a bola não vem, continuar pra dentro devegar.
TB – Playaction 28. Vender o playaction e faz kickout block no DE. Pode cut se possivel.	Y – Inside release do DE, Rota Corner.
FB - Playaction 28. Vai para o DE com seu alvo no ombro pra dentro dele, deixa ele e faz o rota Flat.	X – Rota Slant.
QB – Chamar o Z em motion. Playaction 28. Vender o playaction com TB. Depois faz dropback de 5 passos. Progressão 1- FB, 2- Z, 3- Y, 4- X.	

I – DIREITA Z FLY PA ALABAMA



OL – Playaction Inside Zone Esquerda, “P Indio lury”. BST bloquear pra dentro.	Z – Fly motion, fecha a metade da distância entre o Y e seu posição original. Inside release, reto no 4, quebrar pra fora no 10 para 3 passos, quebrar de novo reto.
TB – Playaction 25. Vender a corrida, sai fora do bloqueio do FB, rota Wheel.	Y – Playaction no lado oposto. Boot vem para seu lado. Precisa sela forte.
FB – Playaction 25. Precisa ler os dois lados da linha, se tem uma ameaça. Se não tem no lado do playaction, vira para o outro lado para proteger o boot do QB.	X – Inside release, direto para o safety, 10 jardas quebrar e corre paralelo com a linha.
QB – Chamar o motion do Z. Playaction 25, vender a corrida e faz boot bem grande. Progressão 1- Z, 2- X 3- TB. Se está vazio na sua frente pode puxa a bola e corre pra fora.	

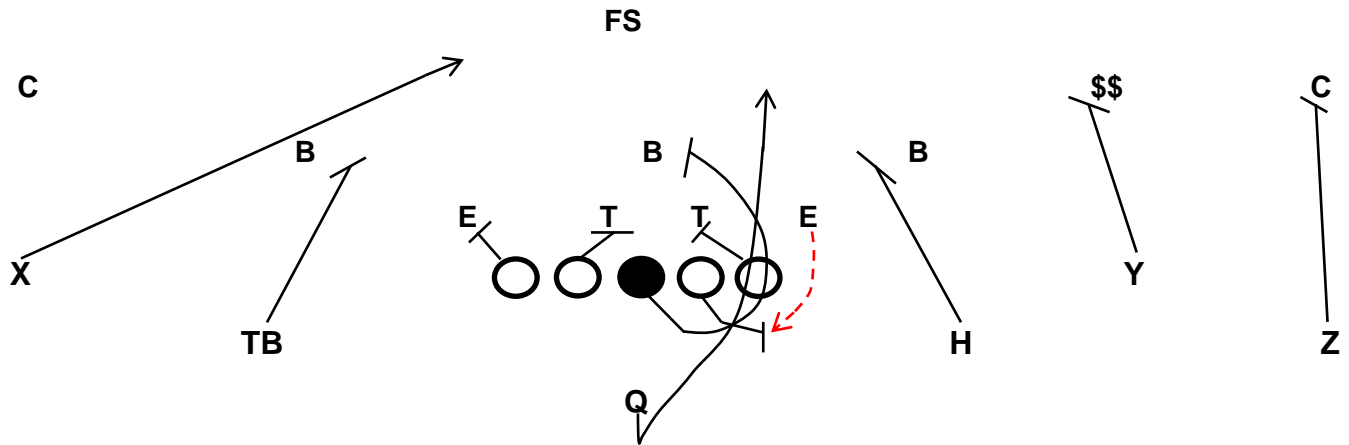
I – ESQUERDA X FLY PA TE CROSS



OL – Playaction Inside zone direita, “P Índio Rambo”. PST deixa o DE e bloquear pra dentro.	Z – Outside release, rota Comeback, quebrar pra fora entre 17 e 20 jardas.
TB – Playaction 27(stretch). Vender a corrida e corre for a do FB, rota Wheel.	Y – Deixa o DE, inside release passar os LBs e faz a rota In atrás deles.
FB – Playaction 27, faz kickout vlock no DE. Se possível cut.	X – Fly motion, fecha a metade da distância entre o Y e seu posição original. Inside release para 5 jardas, quebrar reto 3 jardas, quebrar de novo no Post.
QB – Chamar o X no motion, playaction 27. Vender a corrida e boot bem grande. Progressão 1- Y, 2- Z, 3- X, 4- TB. Se está vazio na sua frente pode puxa a bola e corre pra fora.	

EMPTY FORMATION

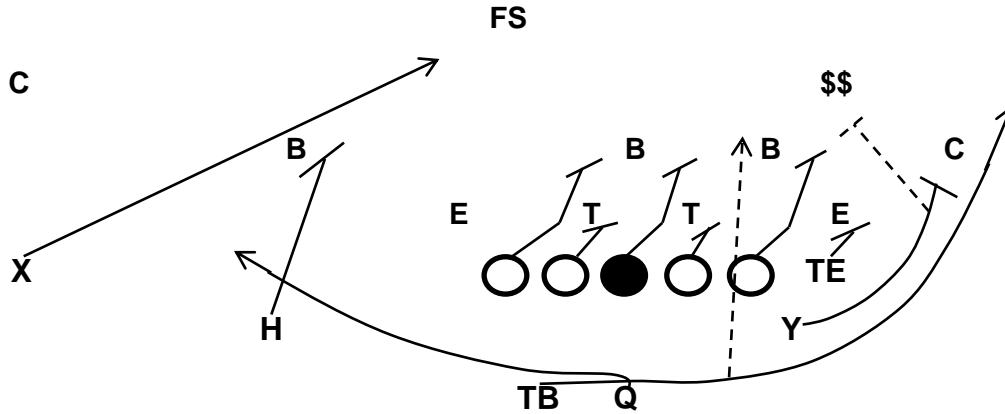
EMPTY DIREITA TRAP 14



OL – Trap Direita(14), “Trator Rambo”. PST pode cut block se o DT está mais fechado do que tecnico 3.	Z – Stalk block seu corner pra fora.
TB – Bloquear pra fora o LB/S marcando vc.	Y – Stalk block o S/LB pra fora.
H – Bloquear pra fora o LB marcando vc.	X – Deixa o corner e tentar chegar em frente do FS e stalk block.
QB – 14 Trap. Dropback de 3 passos rapidos, puxa a bola e corre atrás o pulling center.	

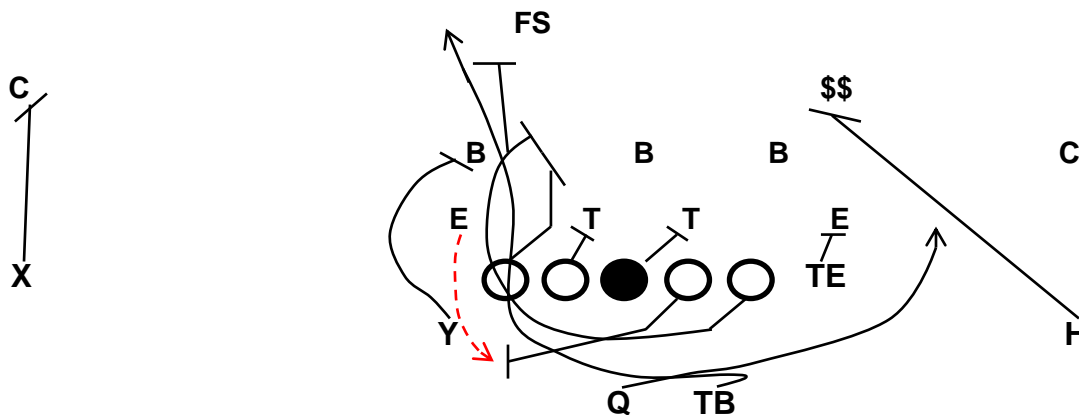
BEAR FORMATION

BEAR DIREITA OZONIO



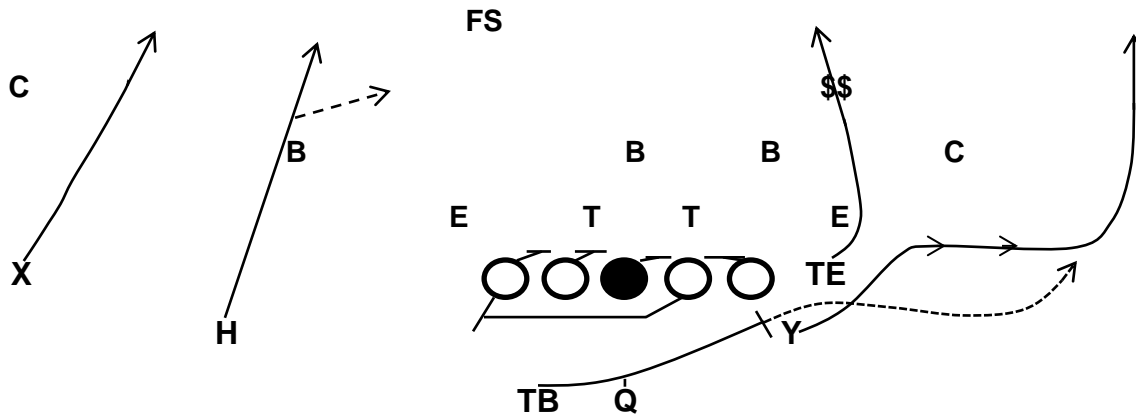
OL – Outside Zone Direita, “Ozonio Rambo”.	Y – Arc block o Homem Mais Perigoso. Pode ser o corner, SAM ou SS. Cut se possivel.
TB – Outside Zone Direita. Leitura é o ultimo defensor na linha.	TE – Sela o DE pra dentro. Se ele esta em um tecnico de 8 bloquear pra fora.
H – Bloquiar pra fora o LB/S marcando vc.	X – Deixa o corner e corre direto para o FS.
QB – Receber o snap, mesh e dar a bola para o TB. Boot depois handoff.	


BEAR ESQUERDA BRAUER



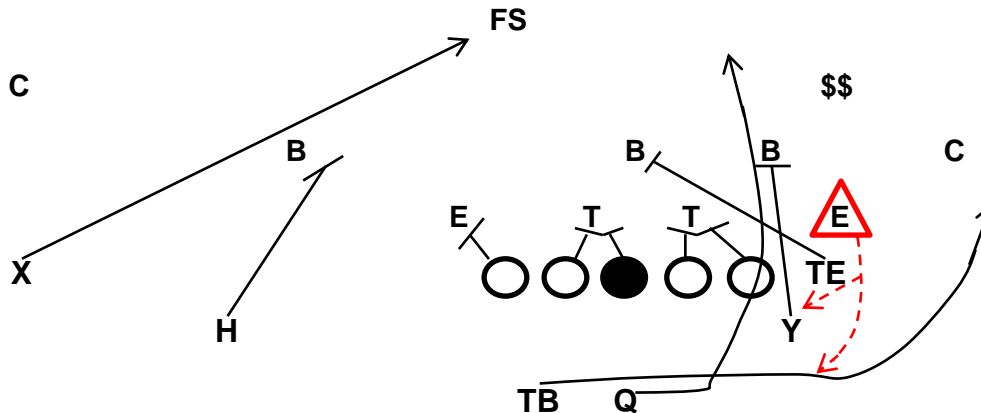
OL – Counter Esquerda, “Brauer lury”.	Y – Deixa o DE e arc block o OLB ou primeiro cara que vem na sua frente pra dentro.
TB – Counter Esquerda. Dois passos no lado oposto, planta e receber a bola. Corre atrás os pulling OLs.	TE – Bloquiar o DE pra fora.
H – Deixa o corner e vai direto para o safety. Stalk block.	X – Fica com o corner, stalk block.
QB – Counter Esquerda. Shuffle step no lado oposto com o TB, mesh e dar pra ele. Boot depois.	

BEAR DIREITA GATOR



<p>OL – Playaction Trap Esquerda, “P Trator lury”.</p>	<p>Y – Rota wheel. Primeiro parte olha para o QB e vira upfield. Usa sua cabeça para vender esse rota.</p>
<p>TB – Playaction Trap Esquerda. Responsável para gap C. Se ninguem vem vc pode sair na rota Flair.</p>	<p>TE – Sai da linha fora da DE. Rota Go diretamente para o strong safety.</p>
<p>H – Rota Seam. Stem o OLB, influenciar ele. Corre diretamente para ele.</p>	<p>X – Rota Go, para dentro. Lentamente angulada para dentro.</p>
<p>QB – Mesh com TB executando o playaction. Olhos no flat defender. Se tem ninguem no flat pode lançar no flair para o TB. Se tem alguém, lança para o Y no wheel.</p>	<p>Gator sinal -</p> 

BEAR DIREITA 14 READ OPTION

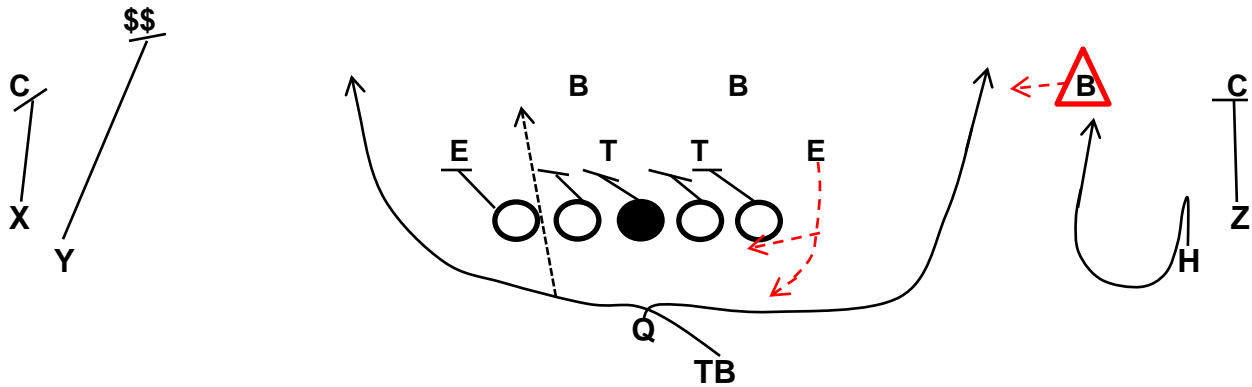


<p>OL – Inside Zone Direita, “Indio Rambo”. PST bloquear pra dentro.</p>	<p>Y - Vai direto, nas costas do TE para o OLB ou primeiro que vem na sua frente ao dentro.</p>
<p>TB – Abre paralelo, mesh com QB e continuar pra fora do DE com ou sem a bola.</p>	<p>TE - Direto para o MLB, capacete em frente dele, bloquear pra fora.</p>
<p>H - Bloquear pra fora o LB/S marcando vc.</p>	<p>X - Deixa o corner e vai direto para o safety.</p>
<p>QB – Leitura do playside DE. Mesh com TB movendo playside paralelo com a linha. Olhos no DE, se ele senta ou fecha dar a bola para o TB. Se ele abre, puxa a bola e corre no gap 4 nas costas do PST e atrás do Y.</p>	

STACK FORMATION

STACK DIREITA READ OPTION

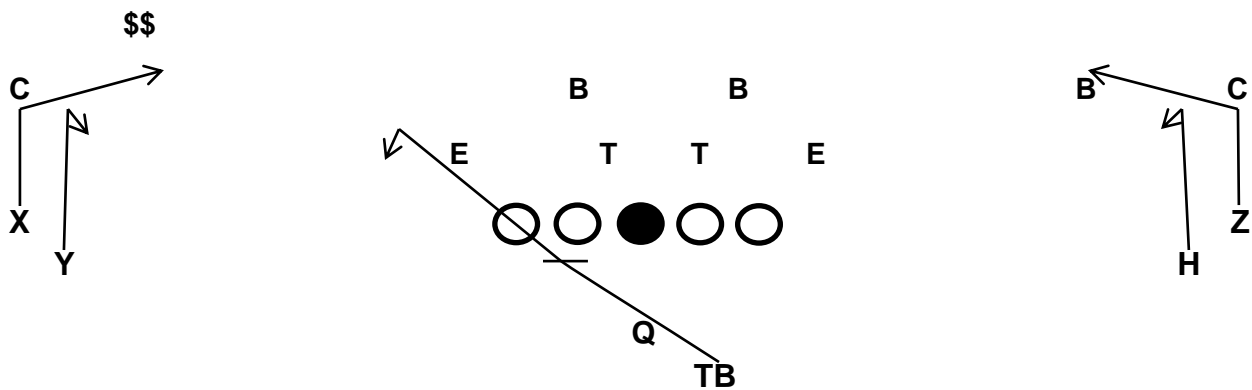
FS



OL – Outside Zone Esquerda, “Ozonio lury”.	Z – Fica com o corner, stalk block.
TB – Outside Zone Esquerda. Se vc receber a bola, ler o ultimo defensor na linha. Se não, vender!	Y – Corre direto para o \$\$ ou LB marcando vc. Stalk block.
H – Rota Bubble. Faz com 3 passos pra frente e volta. Quando vc volta, entrar em relação de pitch com o QB. Entre 4 e 5 jardas.	X – Fica com o corner, stalk block.
QB – Read option do DE. Se ele senta ou abri dar a bola para o TB. Se ele fecha, puxa a bola e corre pra fora. Entrar em relação de pitch com o H, 4 a 5 jardas. O LB/S marcando o H está seu chave de pitch. Se ele ataca vc faz um pitch para o H.	

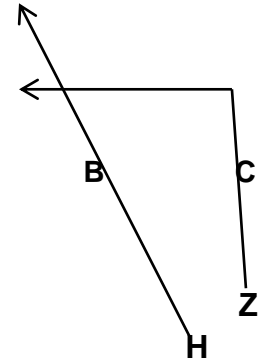
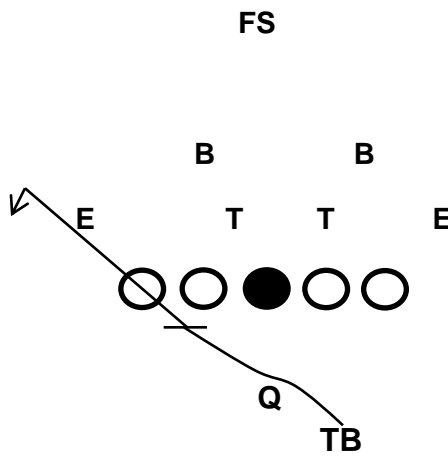
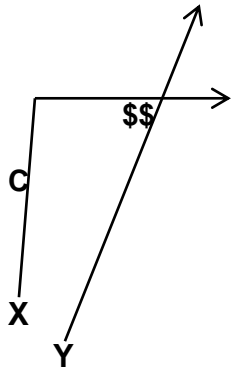
STACK DIREITA 1221

FS



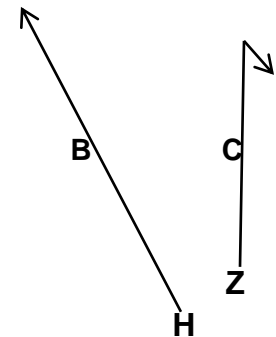
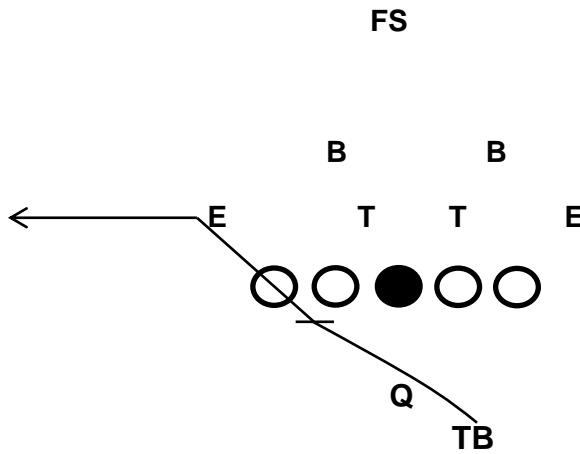
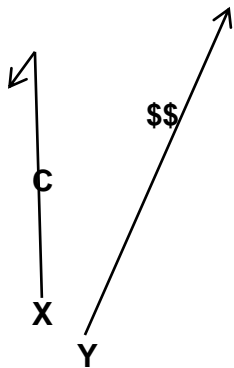
OL – Proteção 60 Direita, “60 Rambo”.	Z – Rota Slant.
TB – Proteção 60 Direita, “60 Rambo”. Se o WILL não vem, vc pode sai na rota Stop.	Y – Hota Hitch.
H – Rota Hitch.	X – Rota Slant.
QB – Presnap ler qual lado vc tem um maior vantagem. Progressão 1- Y/H, 2- X/Z 3- TB.	

STACK DIREITA LION



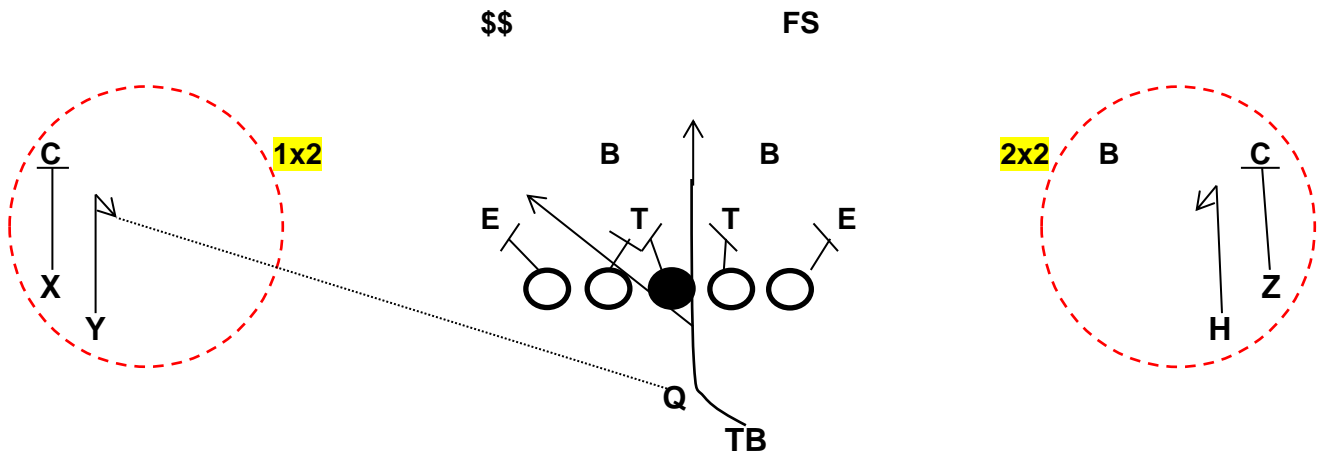
OL – Proteção 60 Direita, “60 Rambo”.	Z – Conceito Lion, rota deep dig de 12-15.
TB - Proteção 60 Direita, “60 Rambo”. Se o WILL não vem, vc pode sai na rota Stop.	Y – Conceito Lion, rota Seam.
H – Conceito Lion, rota Seam.	X – Conceito Lion, rota deep dig de 12-15.
QB - Presnap ler qual lado vc tem um maior vantagem. Progressão 1- Y/H, 2- X/Z, 3- TB.	

STACK DIREITA SPEAR



OL - Proteção 60 Direita, “60 Rambo”.	Z – Conceito Spear, rota Comeback de 15.
TB - Proteção 60 Direita, “60 Rambo”. Se o WILL não vem, vc pode sai na rota Flat.	Y – Conceito Spear, rota Seam.
H – Conceito Spear, rota Seam.	X – Conceito Spear, rota Comeback de 15.
QB - Presnap ler qual lado vc tem um maior vantagem. Progressão 1- X/Z, 2- Y/H, 3- TB.	

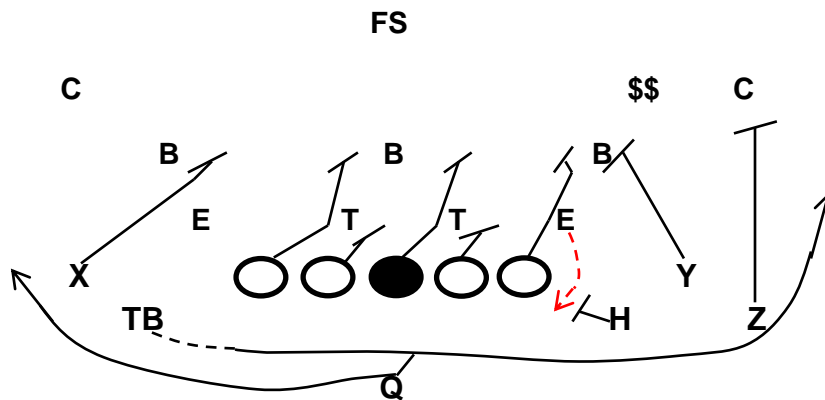
STACK DIREITA INDIO HITCH SCREEN



OL – Inside Zone Direita, “Indio Rambo”.	Z – Stalk block o corner.
TB – Inside Zone Direita. Ler o bloqueio do DT no lado oposto.	Y - Rota Hitch, entre 3 e 5 jardas.
H – Rota Hitch, entre 3 e 5 jardas.	X - Stalk block o corner.
QB – Presnap ver qual lado a gente tem o vantagem contra o 2 WRs. Se tem 2 contra 1, lança pra esse lado. Se não tem o vantagem em os dois lados dar a bola para o TB no Inside Zone.	

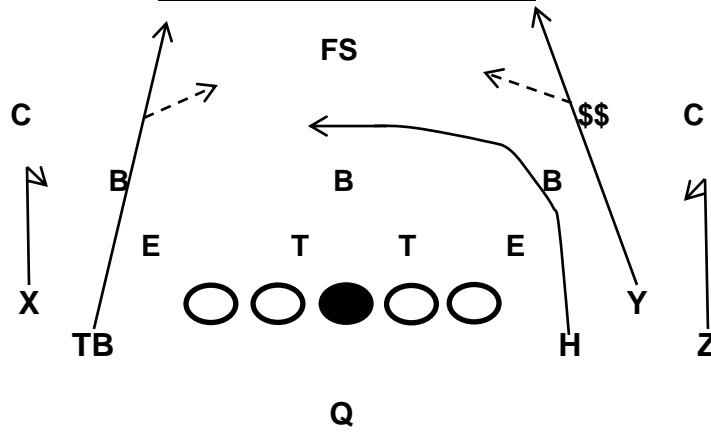
WING FORMATION

WING DIREITA TB JET TOSS



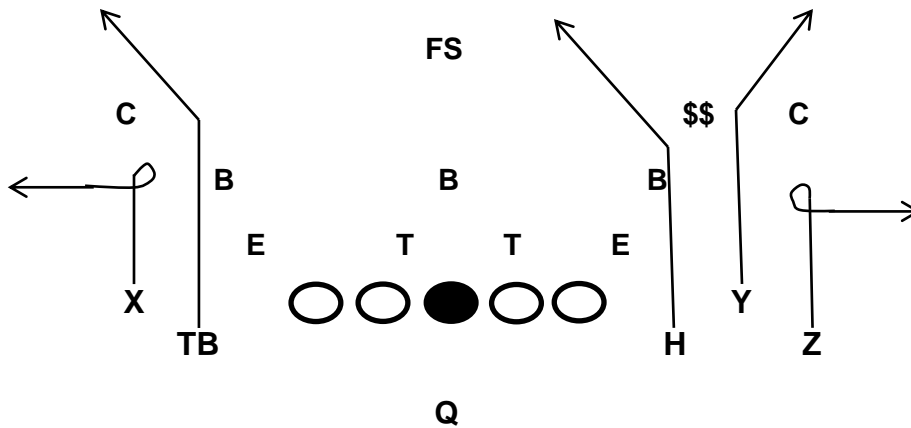
OL – Outside Zone Direita, “Ozonio Rambo”. PST deixa o DE e subir.	Z – Direto para o corner, stalk block pra dentro.
TB – Jet motion 100%, cruzar em frente do QB e receber o toss. Corre pra fora.	Y – Direto para o Segundo nível, primeiro cara que vem na sua frente pra dentro. Bloquiar pra dentro.
H – Crack block no DE. Pode cut se precisa.	X – Deixa o corner e vai para o segunda nível.
QB – Chamar o TB em motion. Ele vem rapido em motion e vc precisa fazer o snap count mais rapido possivel. Quando vc receber o snap vc dar com o toss imediatamente. Boot depois toss.	

WING DIREITA HAMMER



OL – Proteção 50.	Z – Conceito Hammer, rota Hitch.
TB – Conceito Hammer, rota Seam.	Y - Conceito Hammer, rota Seam.
H – Conceito Hammer, rota middle drag de 10j.	X - Conceito Hammer, rota Hitch.
QB – Presnap leitura dos corners. Progressão 1-X/Z, 2- TB/Y, 3- H.	

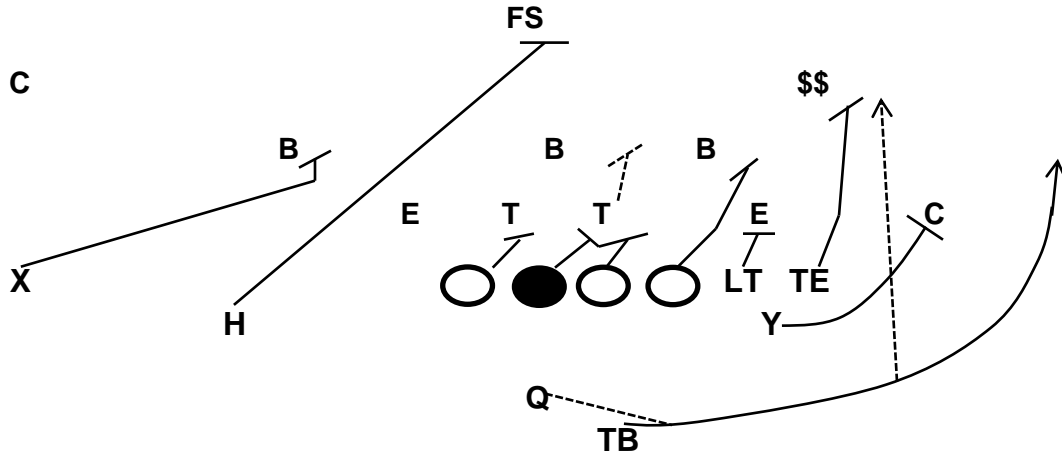
WING DIREITA PIVOT SMASH



OL – Proteção 50.	Z – Rota Pivot. 5 jardas.
TB – Rota Corner.	Y - Rota Corner.
H – Rota Post.	X - Rota Pivot. 5 jardas.
QB - Presnap leitura dos corners. Progressão 1- X/Z, 2- TB/Y, 3- H.	

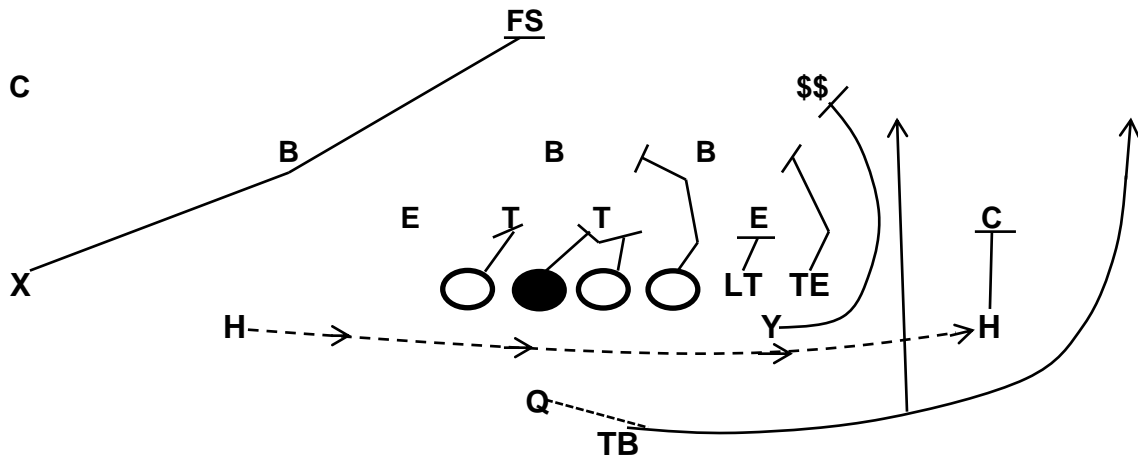
TEXAS FORMATION

TEXAS DIREITA OZONIO DIREITA



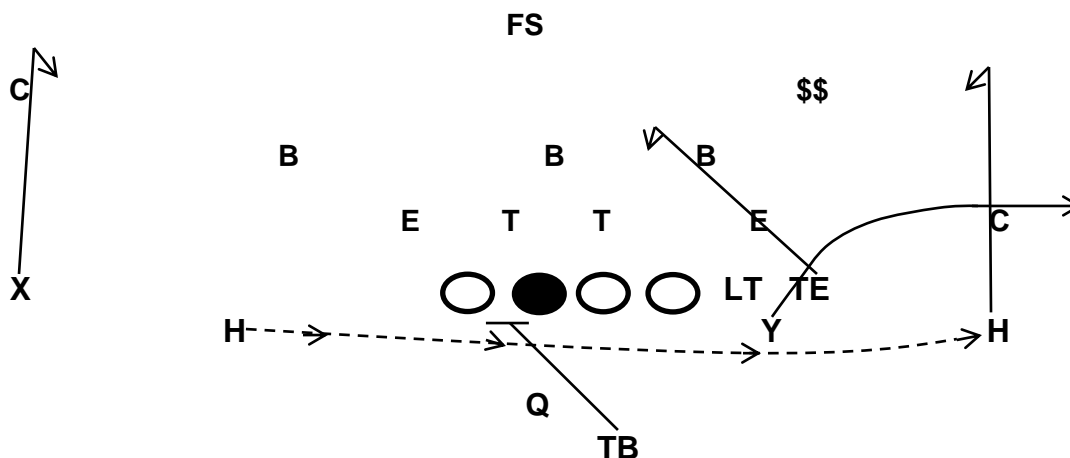
OL – Outside Zone Direita, “Ozonio Rambo” .	TE – Ozonio Direita. Se tem ninguem fora de vc na linha, subir para a segunda nivel ou o primeiro q vem na sua frente.
TB – Outside Zone Direita. Sai um pouco mais devagar pra não deixa o toss muito longe. Ler o bloquio do ultimo defensor.	Y – Começar pra fora. Se tem um corner fora bloqueiar ele, se não vira pra dentro.
H – Sai direto para o safety, stalk block.	X – Deixa o corner e corre pra dentro, chegar em frente do LB marcando o H.
QB – Receber o snap e faz o toss para o TB.	

TEXAS DIREITA H JET OZONIO DIREITA



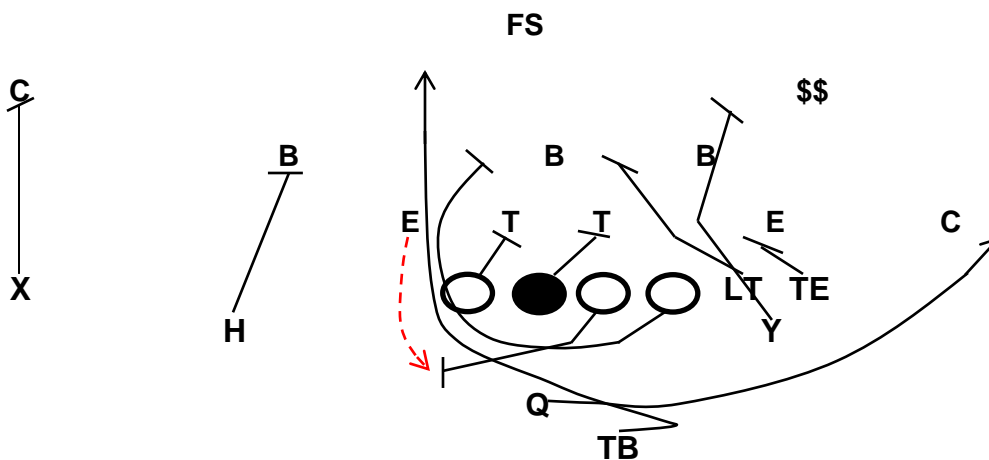
OL - Outside Zone Direita, “Ozonio Rambo” .	TE - Ozonio Direita. Se tem ninguem fora de vc na linha, subir para a segunda nivel ou o primeiro q vem na sua frente.
TB - Outside Zone Direita. Sai um pouco mais devagar pra não deixa o toss muito longe. Ler o bloquio do ultimo defensor.	Y – Arc block. Fora do TE, primeiro q vem na sua frente.
H – Vem em motion para o lado oposto. Pare 5-7 jardas fora do TE. Stalk block o corner ou OLB que marcar vc.	X – Deixa o corner e vai direto para o OLB ou safety. Stalk block.
QB – Chamar o H em motion, quando ele está set/parado receber o snap e faz o toss para o TB.	

TEXAS DIREITA H JET COLORADO



OL – Proteção 60, “60 Rambo”	TE - Conceito Colorado, rota Stab.
TB – Proteção 60, “60 Rambo”	Y - Conceito Colorado, rota Speed Out.
H - Vem em motion para o lado oposto. Pare 5-7 jardas fora do TE. Conceito Colorado, Curl de 12-15.	X - Conceito Colorado, Curl de 12-15.
QB - Chamar o H em motion, quando ele está set/parado receber o snap. Conceito Colorado, progressão 1- TE, 2- Y, 3- X/H.	

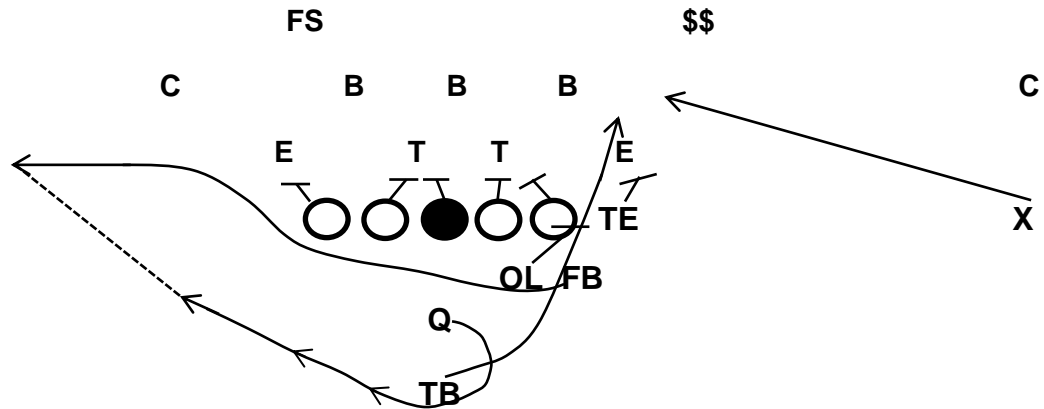
TEXAS DIREITA BRAUER ESQUERDA



OL – Counter Esquerda, “Brauer lury”. LT extra não faz o pull. Subir angulada para chegar em frente do SAM.	TE – Counter Esquerda, “Brauer lury”. Sela o DE pra fora.
TB – Counter Esquerda. 2 passos no lado oposto, planta e cruzar em frente do QB. Receber a bola e corre atrás os pulling OLs.	Y – Corre atrás o extra OL(LT), subir e bloquear o primeiro q vem na sua frente.
H – Bloquiar pra fora o LB/S marcando vc.	X – Stalk block o corner.
QB – Counter Esquerda. Receber o snap e faz o shuffle/side step com o TB, dar a bola pra ele e boot.	

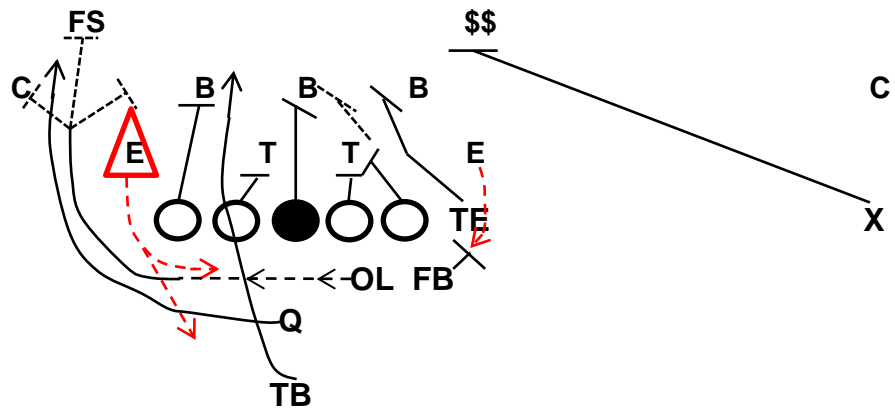
MONTANHA FORMATION

MONTANHA FAKE 26 FB SNEAK



OL – Playaction Inside Zone Direita, “P Indio Rambo”	TE – Playaction Inside Zone Direita, “P Indio Rambo”
TB – Playaction 26, VENDER.	X – Rota quick slant. Precisa chagar no outro lado mais rapido possivel.
FB – Na saida da bola, escapar no lado oposoto, fazendo a rota Flat.	Backfield OL - Playaction Inside Zone Direita, “P Indio Rambo”. Trabalhar de gap B á C.
QB – Playaction 26, mesh e vender. Boot depois mesh olhando para o FB no flat. Progressão 1- FB, 2- X, 3- Voce.	

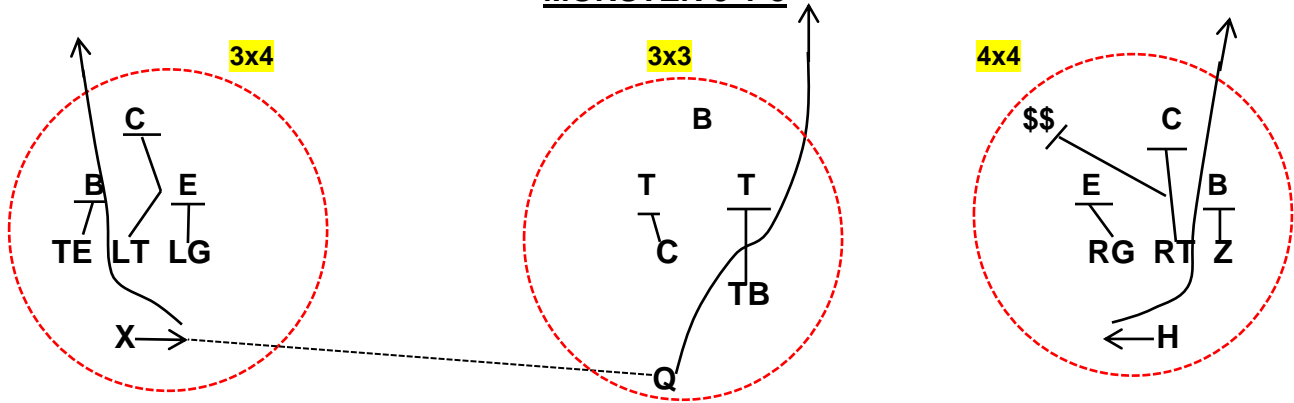
MONTANHA OL FLY 23 READ OPTION



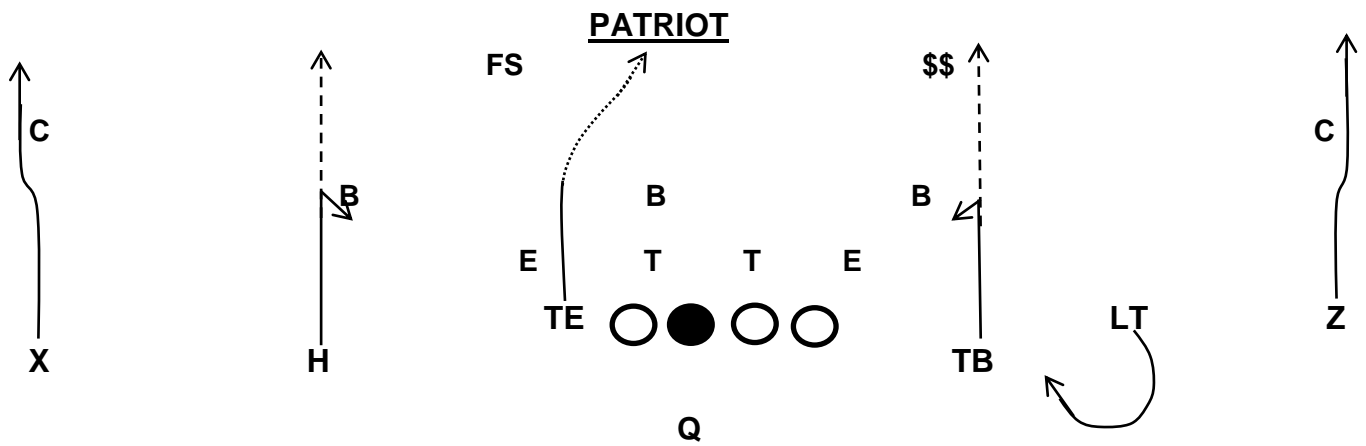
OL – Inside Zone Esquerda, “Indio lury”. PST Deixa o DE e subir direto para o OLB.	TE - Inside Zone Esquerda, “Indio lury”. DEIXA O DE e subir.
TB – Inside Zone Esquerda.	X – Deixa o corner e corre pra dentro pra bloquear o safety.
FB – Kickout block no backside DE. Cut se possivel.	Backfield OL – Vem em motion para o outro lado, ombro de fora do PST. Deixa o DE e bloqiar o corner o primeiro que vem pra dentro.
QB – Chamar o backfield OL em motion até o ombro de fora do PST. Faz o Inside Zone Esquerda olhando o DE. Se ele senta ou abri dar a bola. Se ele fecha, puxa a bola e corre pra fora.	

JOGADAS TRICK / GADGET

MONSTER 3-1-3

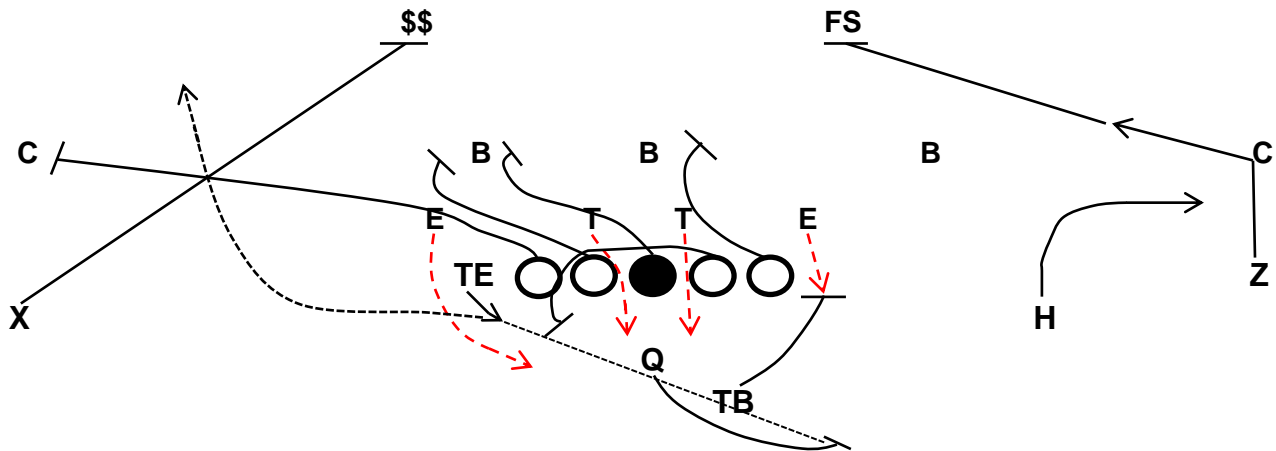


<p>OL – Vai direto nos posições abertos, só o center fica em o posição normal. LT e LG no lado esquerda, RG e RT no lado direita. Bloquio de corrida.</p>	<p>Z – Bloquiar o homem marcando voce. Pra dentro se possivel.</p>
<p>TB – Alinhar 2 jardas fora e 2 jardas atrás do center. Bloquiar o primeiro defensor que vem na sua frente ao dentro.</p>	<p>TE - Bloquiar o homem marcando voce. Pra dentro se possivel.</p>
<p>H – No snap, vira pra dentro para receber o quick pass. Corre atrás os bloquios, pra fora.</p>	<p>X - No snap, vira pra dentro para receber o quick pass. Corre atrás os bloquios, pra fora.</p>
<p>QB – Leitura presnap para descobrir nossa vantagem. Se tem fora, faz o quick pass para o X ou H. Se tem o vantagem no meio chama “Indio” e corre no meio atrás o center e TB.</p>	



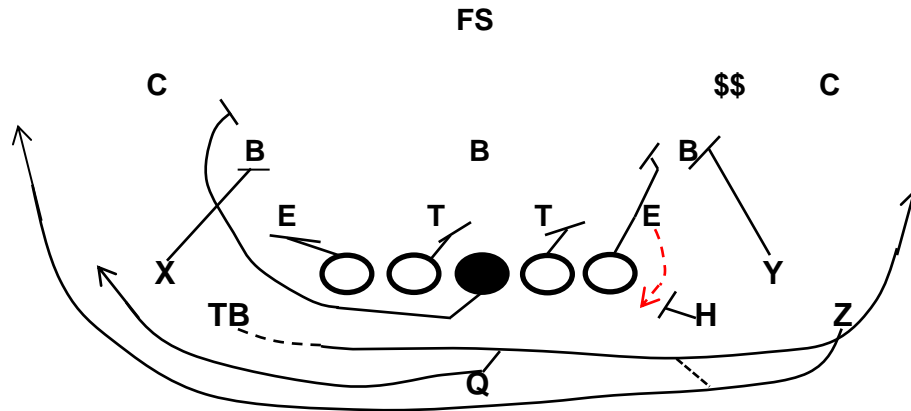
OL – Proteção 50, B.O.B.. LT abri em um posição to WR entri o Z e o TB. Rota Bubble, só pode mover atrás a linha. Precisa chamar muito atenção.	Z – Rota Fade. Outside release.
TB – Rota opção. Se vc está contra press ou o defensor está menos de 4 jardas a rota é GO. Se o defensor está 5 ou mais jardas de vc a rota é Hitch de 3 a 5 jardas.	TE – Rota Peak. Tentar esconder seu numero na linha, release dentro do DE. No 5 jardas angular pra dentro, meio redonda com 50% de velocidade olhando para a bola.
H - Rota opção. Se vc está contra press ou o defensor está menos de 4 jardas a rota é GO. Se o defensor está 5 ou mais jardas de vc a rota é Hitch de 3 a 5 jardas.	X - Rota Fade. Outside release.
QB – Presnap leitura dos LBs marcando o TB e H para saber qual rota eles vão correm. Progressão: com press 1- Y, 2- X/Z, 3- H/TB. Sem press 1- TB/H, 2- Y, 3- X/Z.	

TREY ESQUERDA TE FREEZE SCREEN



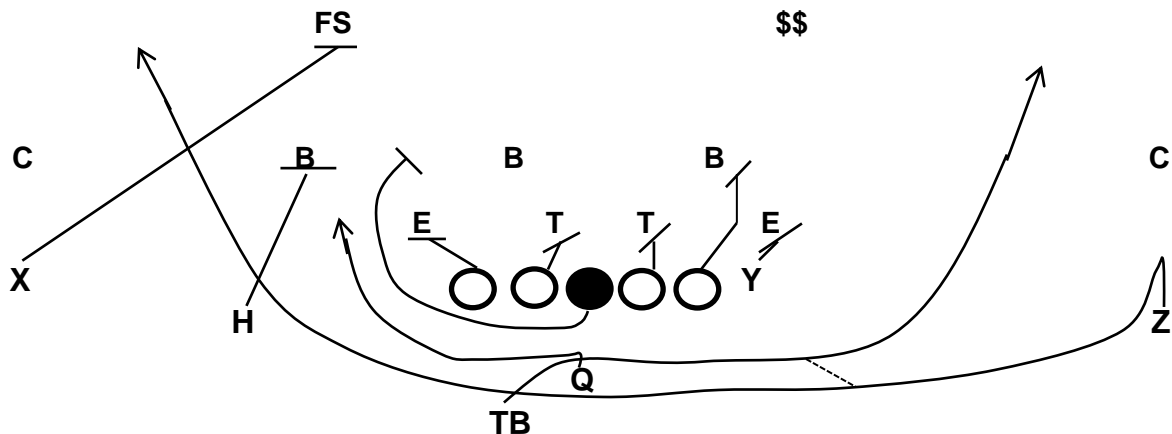
OL – Uma forma de “Zika” com os 5 OLs. Deixa os DLs passar vcs, fica em seu stance. Quando eles passam vcs pode sair. PST no flat defender, PSG no SAM, center no MIKE, BSG para os trailing defenders e BST para limpar o resto do lixo que vem.	Z – Conceito Steeler, Slant. Continuar para bloquear o FS.
TB – No snap, abri e bloquear o DE. Cut block se precisa.	TE – Fica em seu stance, 2 pontos, até o DE passa vc. Depois ele passa vira pra dentro para receber o passe. Corre pra fora.
H – Conceito Steeler, Speed Out.	X – Direto para o SS, crack block. Se não possivel, stalk block.
QB – Roll Out rapido, olhando o conceito no backside. Quando vc chegar fora do RT vira e lança para o TE. Lança com ar, em cima do backside DE.	

WING DIREITA TB JET TOSS REVERSE



OL – LG, RG e RT faz “Ozonio Rambo”. LT Sela o DE, cut block se precisa e center faz pull na esquerda pra fora.	Z – No snap vira pra dentro e fazer o reverse. Corre pra FORA do TB e continuar pra fora.
TB – Vem em motion 100% e receber o toss. Olhar para o Z, quando ele chega perto fa o toss, pra fora, pra ele e continuar correndo.	Y – Bloquiar o OLB/SS marcando vc.
H – Crack block no DE, cut block se precisa.	X - Vira pra dentro, bloquiar o OLB pra dentro.
QB – Chamar o TB em motion, receber o snap e faz o toss pra ele imediatamente. Boot depois no lado oposto e bloquiar o primeiro homem que vem.	

TREY DIREITA 210 SWEEP Z REVERSE



OL - LG, RG e RT faz “Ozonion Rambo”. LT sela o DE, cut block se precisa e center pull na esquerda pra fora.	Z – 2 passos reto, planta e vira pra dentro full speed. Corre pra fora do TB pronto para receber o toss. Corre pra fora no outro lado lendo os bloquios.
TB – Receber a bola e corre pra fora mas dentro do Z. Quando ele chega perto faz o toss pra ele e continuar correndo.	Y – Sela o DE, cut block se precisa.
H – Bloquiar o OLB/S pra dentro.	X – Direto para o FS, stalk block.
QB – Dar a bola para o TB e sai no lado oposto. Bloquiar o primeiro que vem na sua frente.	

