

# BRASIL ONÇAS

CONFEDERAÇÃO  
BRASILEIRA DE  
FUTEBOL AMERICANO



FUTEBOL AMERICANO

**PLAYBOOK**  
**ATAQUE**  
**CAMPS 2016**

## **COMISSÃO TÉCNICA**

**Gabriel Mendes – Head Coach**

**Brian Guzman – Coordenador Ofensivo / Quarterbacks**

**Kevin Veloso – Wide Receivers**

**Anselmo Brauer – Offensive Linemen**

**Bertu Fernandez – Tight Ends**

**Bruno Rocha – Runningbacks**

03 de Julho de 2015

## **PRINCÍPIOS OFENSIVOS**

### **DISCIPLINA**

Em todos os aspectos do jogo. Do respeito à autoridade dos treinadores, às regras do jogo, à organização na Sideline, pré-jogo, treinos e reuniões. A DISCIPLINA sempre afiada nos permitirá eliminar os pequenos erros que fazem a diferença no final.

### **EXECUÇÃO**

Temos um sistema, e iremos executá-lo da melhor forma possível. Para isso precisamos SABER o que estamos fazendo, DOMINAR todas as nuances do sistema e afiar nossos fundamentos nos treinos e na sala de aula.

### **RESPONSABILIDADE**

Se algo nos for designado como missão, iremos cumpri-la e assumir a RESPONSABILIDADE por nossos erros e acertos. Desde a PONTUALIDADE em todos os compromissos, até a SEGURANÇA DA POSSE DE BOLA dentro do campo.

### **RESILIÊNCIA**

Frente às adversidades que certamente surgirão. Nenhum erro ou falha pode ser grande o bastante para nos impedir de levantar e seguir em frente. Depois que o apito soar, nosso foco deve estar na próxima jogada.

## **OBJETIVOS OFENSIVOS**

### **ELIMINAR TURNOVERS**

Nunca deveremos ser os responsáveis por perder a batalha dos Turnovers. Podemos tolerar sacks e Punts, mas não iremos tolerar Turnovers, com a bola sob nossa posse. A SEGURANÇA DA BOLA, É A SEGURANÇA DA SUA VAGA.

### **PERMANECER ACIMA DE 80% NA REDZONE**

Isso significa que nossa margem de erro é minúscula quando entrarmos na linha de 20 jardas do adversário. Queremos, em primeiro lugar, sair de lá com 6 pontos, mas é nosso dever garantir que em último caso, estaremos bem posicionados para o Field Goal.

### **CONTROLAR A POSSE DE BOLA E RELÓGIO DO JOGO**

Não deixaremos que o jogo venha a nós, iremos impor nosso ritmo. Se o momento exigir que sangremos o relógio, faremos isso da forma mais metódica e eficiente possível, sempre protegendo a posse da bola. Se as circunstâncias exigirem que atuemos rapidamente, seremos ágeis tanto na comunicação, quanto na execução.

### **DOMINAR O FUTEBOL AMERICANO SITUACIONAL**

Esse importante aspecto entra como OBJETIVO, não como Princípio, para enfatizarmos o quanto isso será cobrado. Iremos esgotar nosso conhecimento do jogo, das regras e das situações para agirmos de acordo e com extrema eficiência em cada uma delas. Entenderemos o que cada circunstância exige de nós enquanto equipe, e estaremos todos na mesma página.

## Nomenclatura por Posição e Personnel Groupings

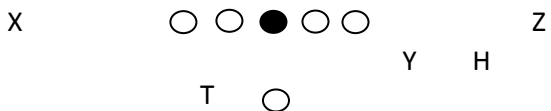
<b>PACOTES</b>			
<i>Nomenclatura</i>	<i>Wide Receiver</i>	<i>Tight End</i>	<i>Running Back</i>
"Águia" = [EA]	X, Z, Y, H		T
"Zebra" = [ZB]	X, Z, H	Y	T
"Pro" = [B]	X, Z	Y	T, F
"Tigre" = [T]	X, Z	Y, H	T
"U" (Goaline)		Y, U, V	T, F
"Estrela"	X, Z, Y, H, T		

## Formações

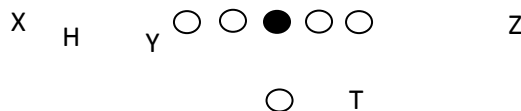
<b>ÁGUIA (4 WRs, 1 RB)</b>	
<p><b>TWINS RIGHT</b></p>	<p><b>TRIO LEFT</b></p>
<p><b>BUNCH RIGHT</b></p>	<p><b>BUNCH LEFT</b></p>

### ZEBRA (3 WRs, 1 TE, 1 RB)

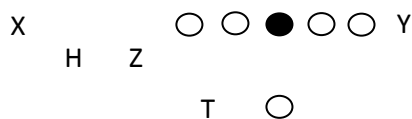
#### TRIO RIGHT



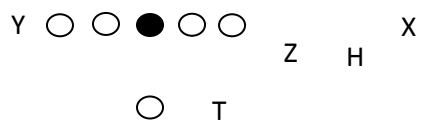
#### TRIO LEFT



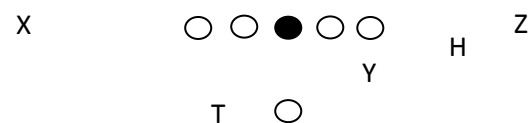
#### SOLO RIGHT



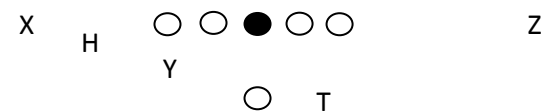
#### SOLO LEFT



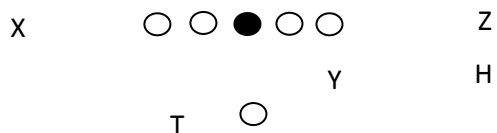
#### GUN RIGHT



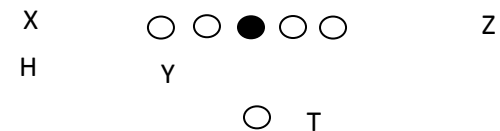
#### GUN LEFT



#### STACK RIGHT

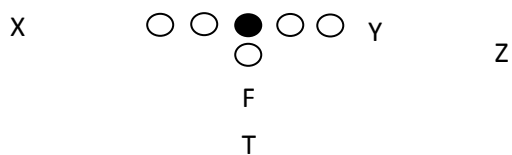


#### STACK LEFT

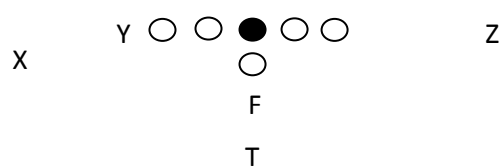


### PRO (2 WRs, 1 TE, 2 RBs)

#### I RIGHT



#### I LEFT



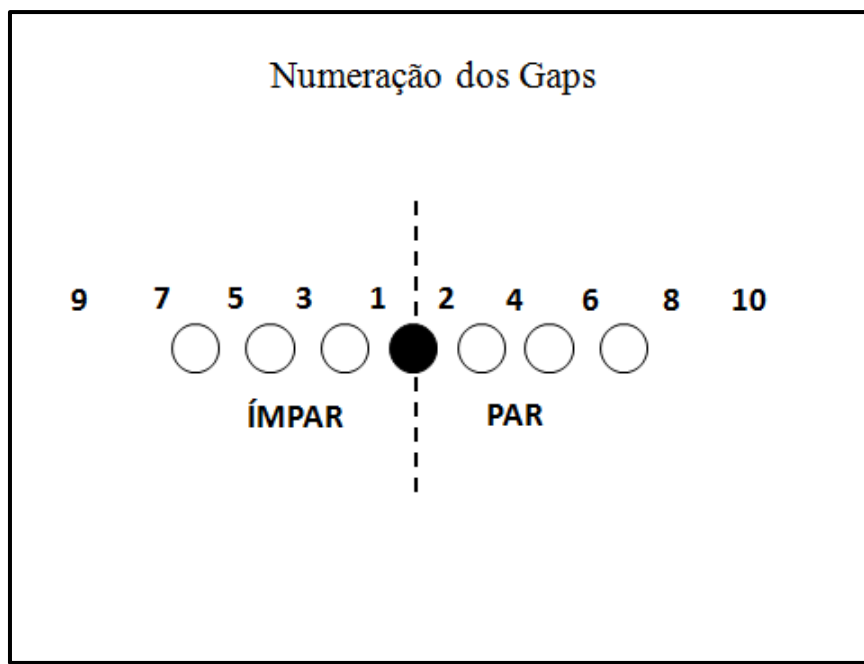
<b>I RIGHT OVER</b>	<b>OFF LEFT</b>

<b>TIGRE (2 WRs, 2 TEs, 1 RB)</b>	
<b>ACE RIGHT</b>	<b>TREY LEFT</b>

<b>U – GOALINE (3 TEs, 2 RBs)</b>	
<b>U RIGHT</b>	<b>U LEFT</b>

<b>ESTRELA (5 WRs)</b>	
<b>HOUSE LEFT</b>	<b>SPREAD RIGHT</b>

<b>WALSH (DESBALANCEADO) (3 WRs, 1 TE, 1 RB)</b>	
<b>ODD LEFT</b>	<b>ODD RIGHT</b>



## **ESTRUTURA DO PLAYBOOK**

### **Jogo Aéreo:**

#### **1 – Proteção de Passe**

#### **2 – Conceitos de Passe**

- Drag (1)
- Vertical (6)
- Quick Game (0)
- Stick (2)
- Smash (7)
- Horizontal (3)
- Flood (8)

#### **3 – Screen Game**

#### **4 – Play Action**



## **Jogo Terrestre:**

### **5 – Nomenclatura de corridas**

### **6 – Conceito de bloqueios**

- Power 24/25
- Zona 21/22 ; 28/29
- Sweep 28/29 ; 38/39
- Counter 25/26
- Catra 25/26

### **7 - Motions**

## **JOGO AÉREO**

### **1 – PROTEÇÃO DE PASSE**

Dois aspectos desse sistema de proteção de passe devem ser observados: **Ritmo** e **Números**. O Dropback bem sucedido depende em grande medida do entrosamento entre o Quarterback e seus recebedores, de forma que cada um desempenhe sua função na medida e momento certo. Rotas desviadas e obstruídas, ou mecânica falha por parte do QB são tão prejudiciais ao jogo aéreo quanto um defensor que invade o backfield sem qualquer bloqueio.

Os números, por outro lado, são os fundamentos para a existência desse sistema. Cada tipo de proteção irá prever a quantidade inicial de bloqueadores disponíveis e o direcionamento que terão imediatamente após o snap. O QB tem a responsabilidade de saber quando sua proteção está em desvantagem numérica, fazer os ajustes necessários para preservar a jogada, e utilizar suas Hot Reads como complemento à proteção.

### **PROTEÇÃO 60/70 (6 bloqueadores)**

O Esquema 60/70 prevê a utilização de 6 bloqueadores para a proteção de passe (Linha Ofensiva + Recebedor da Proteção). O bloqueador extra será um dos RBs da formação, notadamente, o Recebedor da Proteção do Conceito de Passe utilizado. Os seguintes pontos são as chaves para essa proteção:

- 🏈 60 direciona a proteção para a Direita / 70 direciona a proteção para a esquerda
- 🏈 Os OLs sempre devem observar se estão cobertos (DL alinhado a sua frente) ou não.
- 🏈 O OL descoberto do Playside (Guard ou Center) fará uma leitura dupla, começando pelo LB identificado como "Mike" até o próximo defensor externo na direção da proteção.
- 🏈 O Recebedor da Proteção (RB) sempre será direcionado para o Backside (Lado oposto da Proteção) e deverá ler os LBs de fora para dentro. Se nenhuma blitz vier, ele deverá correr a rota prevista pelo Conceito de Passe.
- 🏈 A proteção 60/70 é capaz de lidar com 3 Defensores de cada lado (Trace uma linha imaginária a partir do Center). O Quarterback pode (e DEVE!) redirecionar os bloqueios na linha para se ajustar a overloads (defensores extras) de um lado ou de outro.

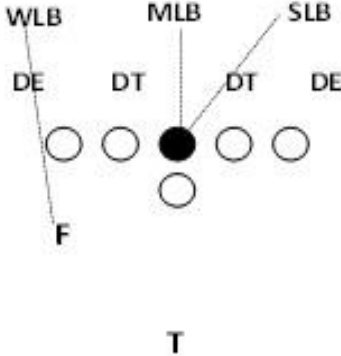
### **PROTEÇÃO 60/70 vs FRENTE DE 4 HOMENS**

- 🏈 OLs Cobertos estão B.O.B (Big on Big)
- 🏈 Center descoberto no Playside com Leitura Dupla (MLB e SLB)
- 🏈 Runningback em proteção no backside com Leitura no WLB

# PROTEÇÃO - 60/70

H LEFT 60

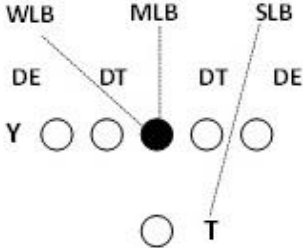
Vs Frente de 4 Homens



# PROTEÇÃO - 60/70

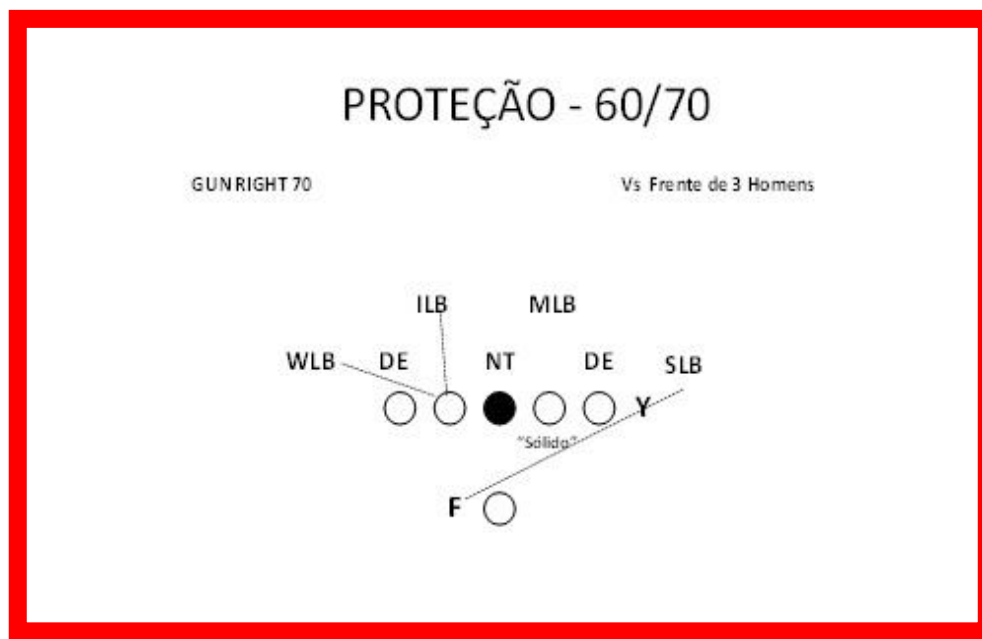
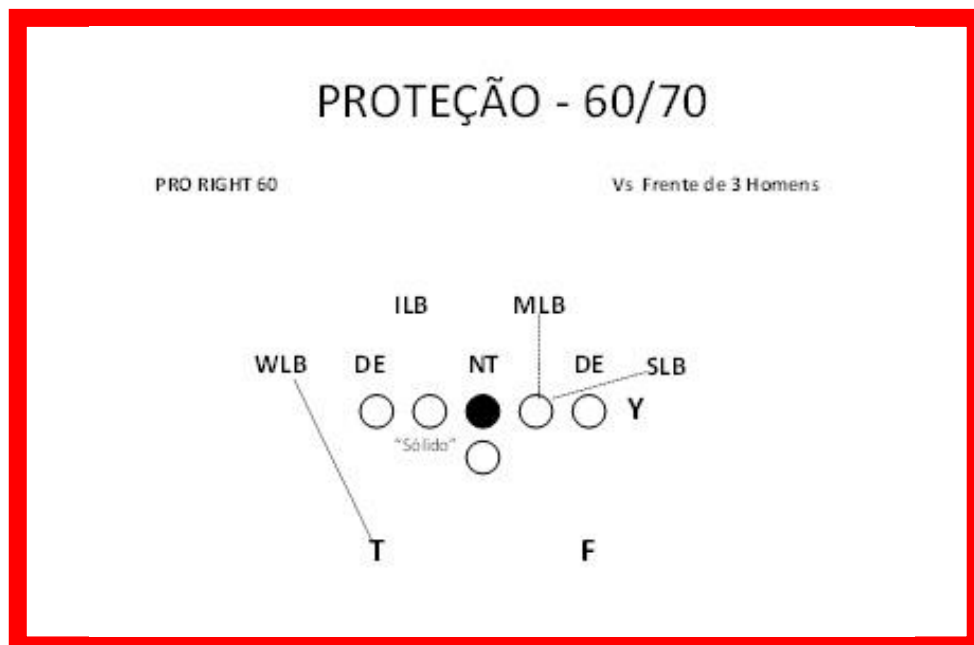
GUN LEFT 70

Vs Frente de 4 Homens



## PROTEÇÃO 60/70 vs FRENTE DE 3 HOMENS

- 🏆 Ols Cobertos estão B.O.B (Big on Big)
- 🏆 Guard descoberto no Playside com Leitura Dupla (MLB e SLB)
- 🏆 Guard descoberto no backside deve alertar "Sólido" se ler ILB. Caso Contrário deve alertar "Big" e assumir o DE.
- 🏆 Tackle no backside está B.O.B no DE. Se Guard alertar "Big" Tackle deve assumir WLB
- 🏆 Runningback em proteção no backside com Leitura no WLB. Se Guard alertar "Big" sua leitura passar a ser ILB ou qualquer outro defensor no Gap A.



## PROTEÇÃO 60/70 vs FRENTE DE 5 HOMENS

- 🏈 OLS estão Um-a-Um com DL (B.O.B)
- 🏈 Runninback está Costa-a-Costa, responsável por assumir qualquer defensor vindo do segundo nível. O direcionamento deve ser dado pelo QB.



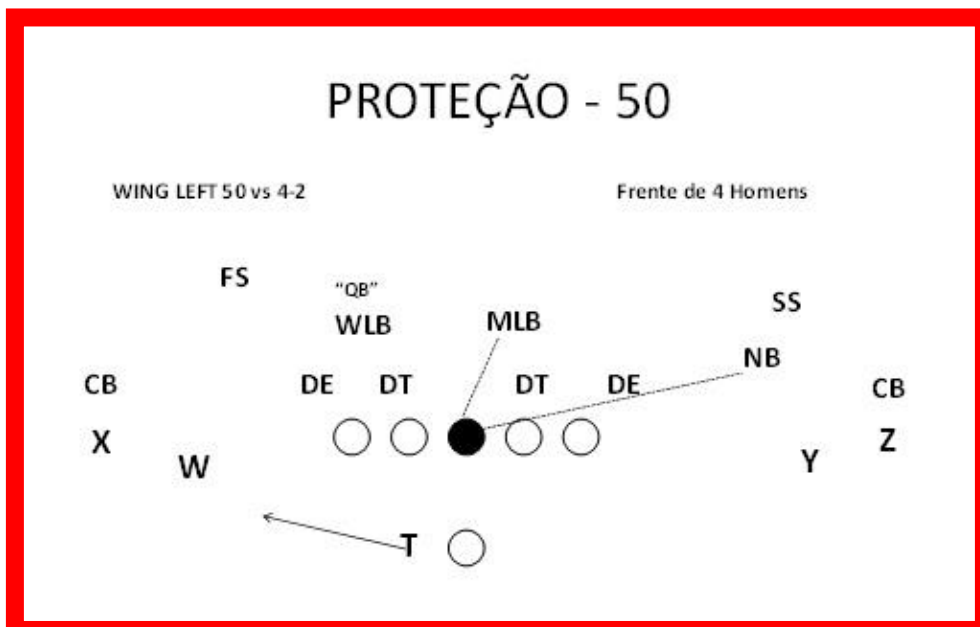
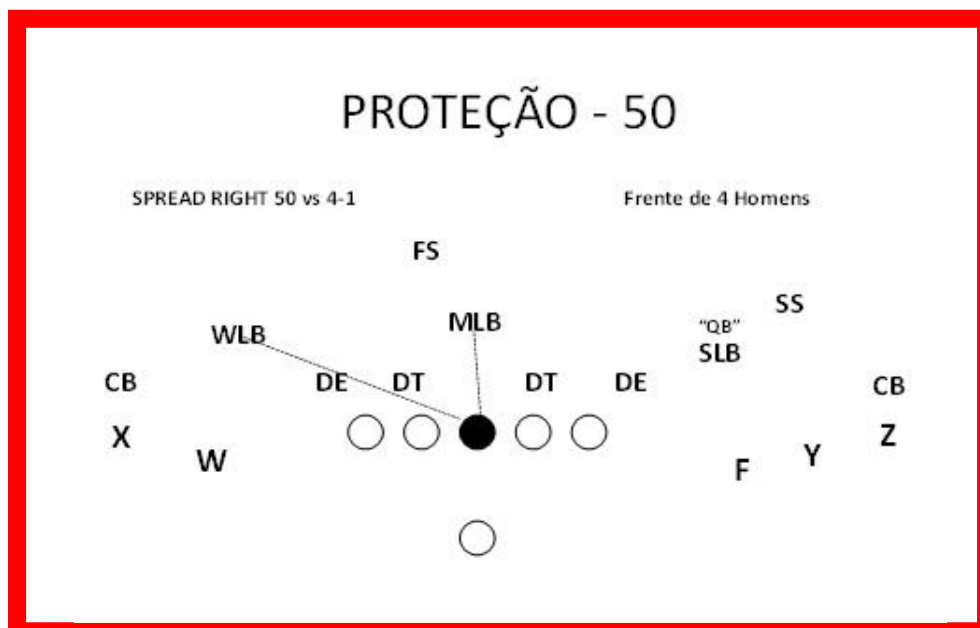
## PROTEÇÃO 50 (5 bloqueadores)

Esse esquema dispõe de 5 bloqueadores para montar a proteção, ou seja, baseia-se exclusivamente no trabalho da Linha Ofensiva. A ausência de bloqueadores extras gera uma quantidade maior de leituras duplas por parte dos OLS descobertos (Guards e Center). As chaves dessa proteção são:

- 🏈 A proteção é direcionada para o Backside da jogada, de modo que o QB passa a ser responsável por qualquer defensor extra no Playside.
- 🏈 Os jogadores descobertos (Center e Guards) podem e devem ser redirecionados pelo QB de acordo com o alinhamento defensivo.

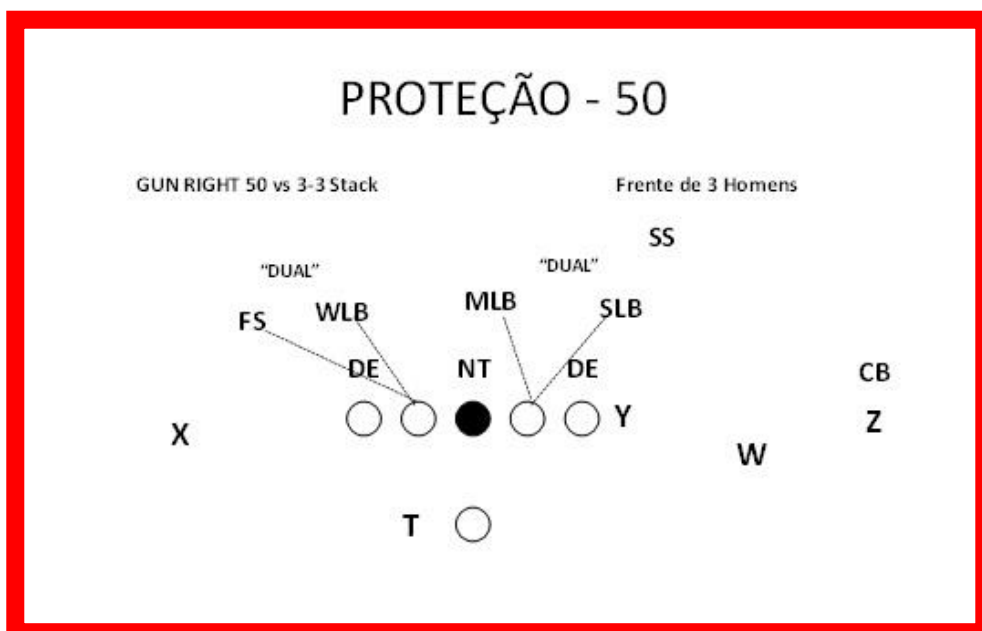
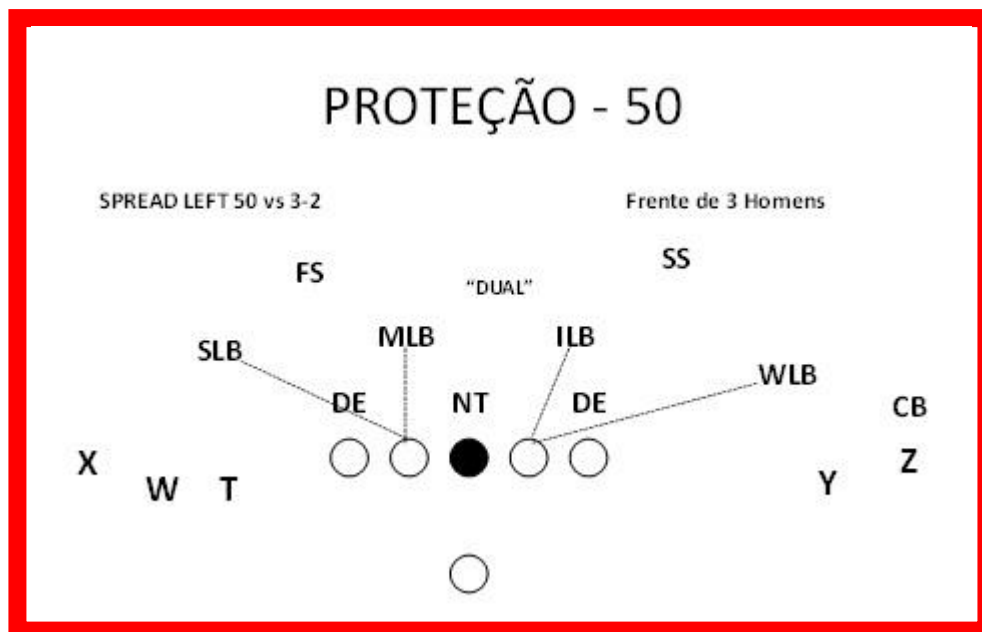
## PROTEÇÃO 50 vs FRENTE DE 4 HOMENS

- OL está B.O.B em DL
- Center trabalhará em direção ao Backside a menos que o Conceito de Passe seja "Weak". Nesse caso Center será direcionado para o Playside.



## PROTEÇÃO 50 vs FRENTE DE 3 HOMENS

- 🏆 OLS cobertos estão B.O.B com DL.
- 🏆 O Guard do Playside fará uma leitura dupla (Mike para Strong) assim como o Guard do Backside (Inside para Weak).
- 🏆 Em pacotes com menos Linebackers, os Guards devem orientar suas leituras da mesma forma (de dentro para fora).

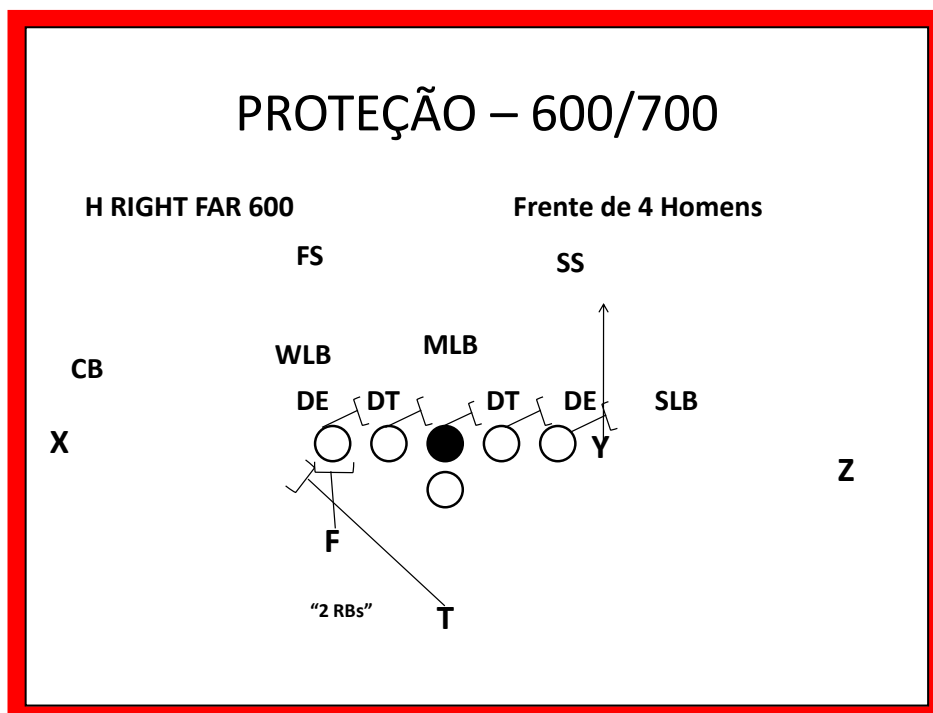


## PROTEÇÃO 600/700 (SLIDE PROTECTION)

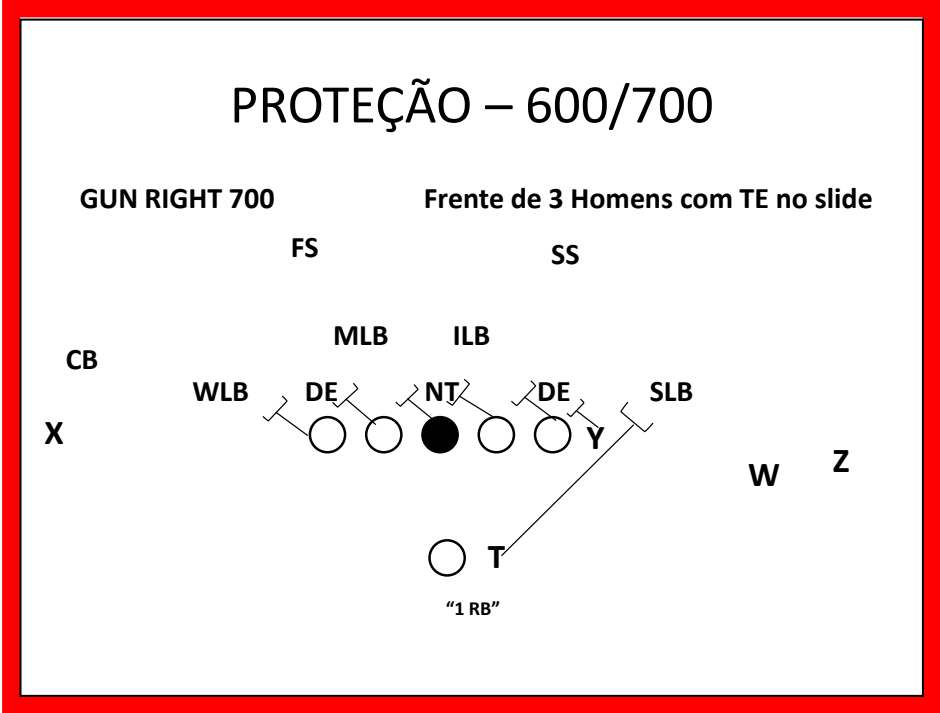
Esse esquema é baseado na técnica de "slide", os bloqueadores são responsáveis por uma área, não um homem específico. A orientação é semelhante à do esquema 60/70, com as seguintes chaves:

- 🏴󠁧󠁢󠁥󠁮󠁧󠁿 A OL bloqueia em direção à chamada (600 direita / 700 esquerda). A linha deve deslizar um gap na direção chamada.
- 🏴󠁧󠁢󠁥󠁮󠁧󠁿 O RB ou RBs protegerão o backside. O primeiro back deverá atacar o primeiro homem por fora do Tackle. O segundo back se encaixará no perímetro, observando o último homem da linha e buscando alguma blitz externa. Se não houver nenhuma, ele deve procurar um "scraper" (ombro de algum defensor sendo bloqueado).
- 🏴󠁧󠁢󠁥󠁮󠁧󠁿 O TightEnd irá liberar na rota se estiver no frontside, ou fazer parte do slide se estiver no backside.

**OBS.:** Com um só RB, o slide deve ir para o lado oposto do TightEnd e o back em direção a ele. Com dois RBs, o slide será na direção do TightEnd e os backs irão para o lado oposto. Quando não houver TightEnds na formação, não importa.

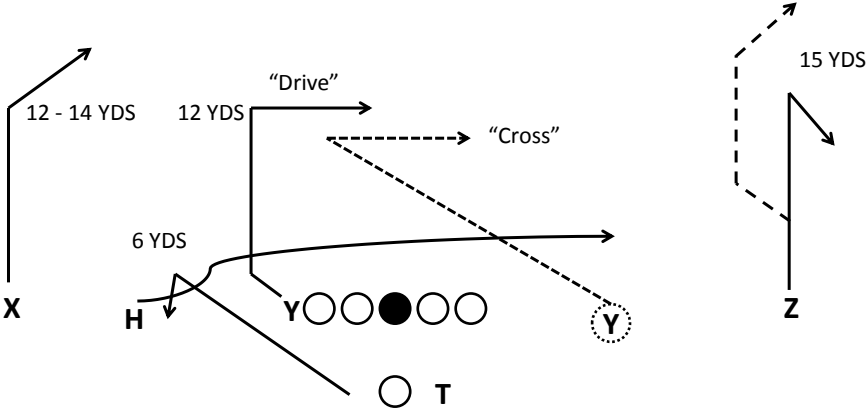






## 2 – CONCEITOS DE PASSE

### Conceito Drag (1)



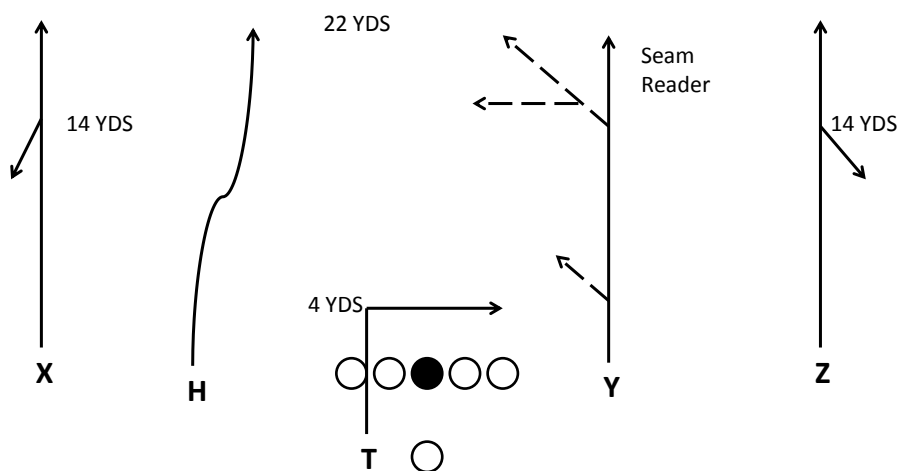
Trio Left 61 H Drive  
Twins Right 61 H Cross

**Recebedor primário:** Deve executar um “drag”, cruzando o campo à uma profundidade de 6 jardas. Se a defesa mostrar zona, ele deverá sentar nos espaços e virar seu número para o QB. Se a defesa estiver homem-a- homem ele

deverá ganhar separação de seu marcador e esperar a bola no frontside flat. **Essa rota é a opção primária do Quarterback.**





- 🏈 **Recebedor Interno:** É responsável por executar a **rota secundária** desse conceito. Se o tag for “Drive” ele deverá correr um Dig de 12 jardas com outside release no marcador. Se o tag for “Cross” (situação em que ele estará posicionado no lado oposto ao recebedor primário) ele deverá alcançar o ponto imediatamente à frente do backside Guard a uma profundidade de 12 jardas e quebrar abruptamente em direção à lateral.
- 🏈 **Recebedor do Frontside:** É o recebedor de vantagem. Ele deve executar um “Comeback” de 15 jardas vs homem ou cobertura soft. Se a defesa estiver em Cover 2, ele deverá alterar sua rota para um “Corner” e esperar a bola a 20 jardas entre as hashes e a lateral.
- 🏈 **Recebedor do Backside:** Deve executar um “Post” de 12 a 14 jardas. É imprescindível que o recebedor ganhe profundidade em direção ao Goalpost.
- 🏈 **Recebedor de Proteção:** O RB de proteção deve checar sua responsabilidade de blitz, se nenhum defensor vier, ele deve executar um “stop” a 3 jardas de profundidade e 3 jardas para fora do último homem da linha.

## Conceito Vertical (6)



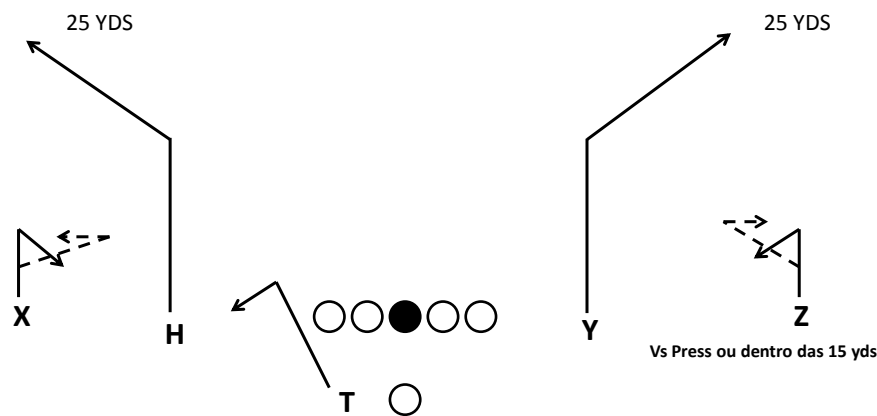
Twins Right 66 Y

- 🏈 **Recebedor primário:** É chamado de Seam Reader (Leitor do Seam), e sua função é reagir de acordo com o posicionamento dos defensores em sua hash mark. Ele deverá dominar a hash e liberar na rota de forma mais vertical possível. O Seam Reader deverá esperar a bola assim que ultrapassar a cobertura “under” ou a um teto máximo de 22 jardas. As variações de slant, post e dig devem ser aplicadas de acordo com o posicionamento dos safeties.



- 
**Seam Oposto:** É responsável por executar um Seam secundário na hash oposta ao seam reader. Sua função é dominar a hash e esperar a bola a um teto máximo de 22 jardas. Não importa se ele estiver alinhado longe de sua hash, desde que sua trajetória o coloque exatamente sobre a hash a 22 jardas.
- 
**Recebedor do Frontside:** Deve liberar na rota vertical com um outside release e se ajustar à técnica do defensor. Se sua distância para o defensor estiver intacta a 10 jardas (cushion ou homem) ele deverá executar um comeback abrupto a 14 jardas. Caso ele vença o cushion do defensor, sua rota vertical deverá ser executada normalmente.
- 
**Recebedor do Backside:** Deve liberar na rota vertical com um outside release e se ajustar à técnica do defensor. Se sua distância para o defensor estiver intacta a 10 jardas (cushion ou homem) ele deverá executar um comeback abrupto a 14 jardas. Caso ele vença o cushion do defensor, sua rota vertical deverá ser executada normalmente. É importante entender que ele é uma opção viável para o QB.
- 
**Recebedor de Proteção:** O RB de proteção deve checar sua responsabilidade de blitz, se nenhum defensor vier, ele deve executar um “drag” a 4 jardas de profundidade. Seu ponto de passagem deverá ser o primeiro espaço aberto na linha de scrimmage.

## Conceito Smash (7)

PACOTE 1 - “Formações 2x2 e 3x1”

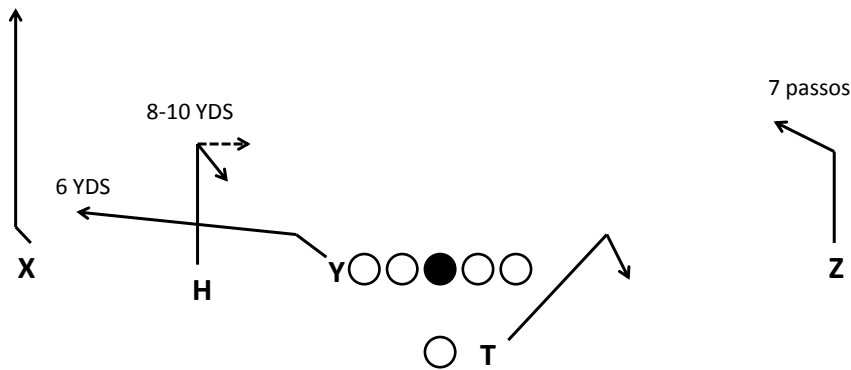


Twins Right 67

- 
**Recebedor do Hitch:** Conceito Espelhado. Deve correr um Hitch de 5 jardas e esperar a bola imediatamente. Sua quebrada deve colocá-lo entre o QB e o Defensor. Contra Press Coverage, deve converter para um Pivot.
- 
**Recebedor do Corner:** Conceito Espelhado. Deve verticalizar até uma altura de 12 Jardas e quebrar para fora em direção ao Pylon de trás da Endzone, ou um ponto na lateral a 25 Jardas da LOS. Deve estar preparado para uma bola “com ar” ou que o amasse em direção à lateral.

- 🏈 **Recebedor de Proteção:** O RB de proteção deve checar sua responsabilidade de blitz, se nenhum defensor vier, ele deve executar um “stop” a 3 jardas de profundidade e 3 jardas para fora do último homem da linha.

## Conceito Stick (2)

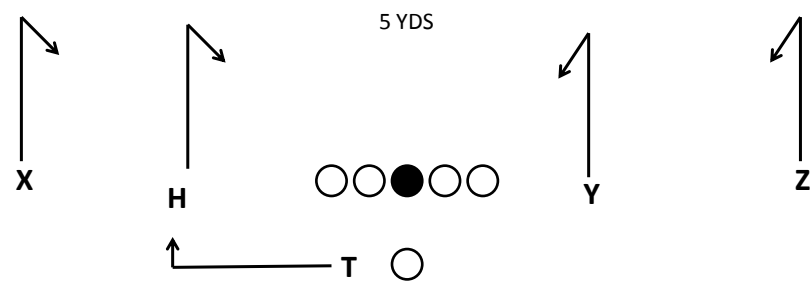


Trio Left 72 H Stick

- 🏈 **Recebedor primário:** Sempre será o recebedor correndo a Flat Route ele poderá ser o Y ou o T (RB) dependendo do pacote. Seu release deve ser limpo em direção à lateral e a rota deve levá-lo a sair de campo a uma profundidade de 6 Jardas. O QB sempre deve soltar a bola no flat, a menos que a defesa impeça.
- 🏈 **Recebedor do Stick:** Pode ser o H ou Y dependendo do pacote. Será sempre a leitura secundária, e deverá estar livre baseado na reação do Defensor no Flat. O Stick deverá ter a profundidade de 8 a 10 jardas e a bola deve ser antecipada na janela entre o Defensor do Flat e o ILB mais próximo.
- 🏈 **Recebedor do Frontside:** Deve liberar na rota vertical com um outside release e empilhar o defensor.
- 🏈 **Recebedor do Backside:** É o recebedor de vantagem nesse conceito. Sua rota é um Glance de aproximadamente 7 jardas. O Recebedor deve verticalizar mirando a perna de dentro do CB e no sétimo passo, quebrar abruptamente para dentro como se estivesse correndo um Slant. A bola deverá chegar imediatamente após a quebra.
- 🏈 **Recebedor de Proteção:** O RB de proteção deve checar sua responsabilidade de blitz, se nenhum defensor vier, ele deve executar um “stop” a 3 jardas de profundidade e 3 jardas para fora do último homem da linha.

## Conceito Quick Game (0)

SEM TAG = CURLS EM TODA A FORMAÇÃO



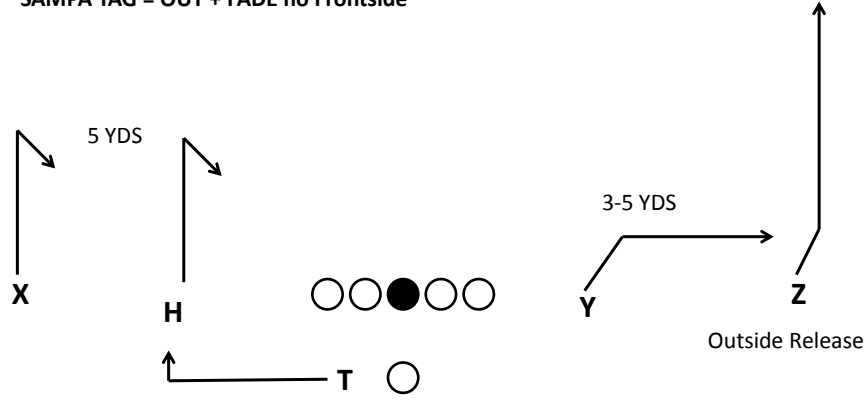
Twins Right 60

🏈 O Conceito de Quick Game é ideal para o ataque no huddle. Esse esquema parte do princípio de que é necessário ter uma formação 2x2 para que suas combinações sejam efetivamente utilizadas. Se nenhum tag de combinação for usado, todos os recebedores deverão correr Curls de 5 jardas, mirando o ombro interno de seu defensor. O quarterback que domina esse conceito é capaz de selecionar a combinação ideal na linha de scrimmage, após ler a defesa. A dupla que irá executar a combinação é determinada pelo frontside da jogada (60 a proteção e a visão do QB estão na direita, 70 na esquerda). O backside deverá sempre executar os Curls a menos que tenha suas rotas alteradas. O RB de proteção deverá correr um “Flare”, explodindo em direção à lateral e virando-se para o QB após 5 jardas. Ele deverá manter-se paralelo à LOS e nunca ultrapassá-la. As combinações do Quick Game são:

- 🏈 **SAMPA:** Out + Fade
- 🏈 **MINAS:** Flat + Slant
- 🏈 **ACRE:** Fade + Stutter Slant
- 🏈 **CUIABÁ:** Fade + Pivot

## Conceito Quick Game (0)

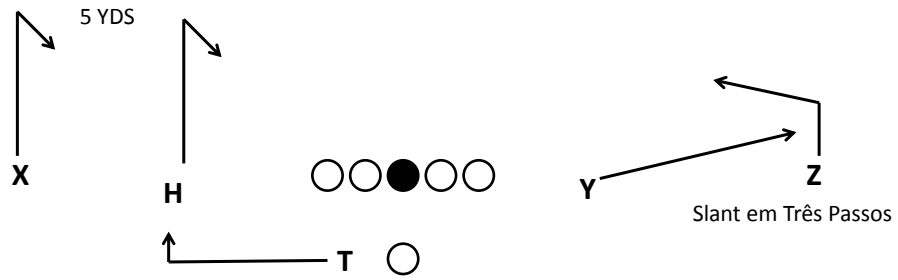
SAMPA TAG = OUT + FADE no Frontside



Twins Right 60 Sampa

## Conceito Quick Game (0)

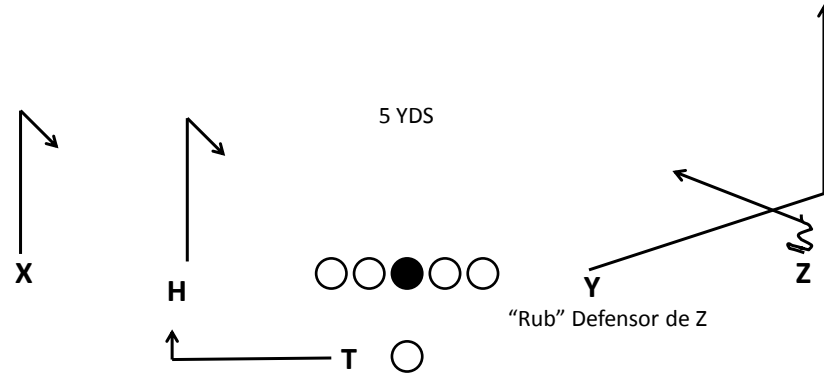
MINAS TAG = FLAT + SLANT no Frontside



Twins Right 60 Minas

## Conceito Quick Game (0)

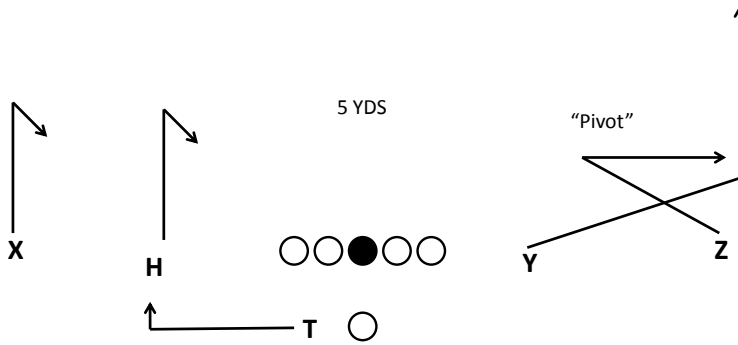
ACRE = FADE + STUTTER SLANT no Frontside



Twins Right 60 Acre

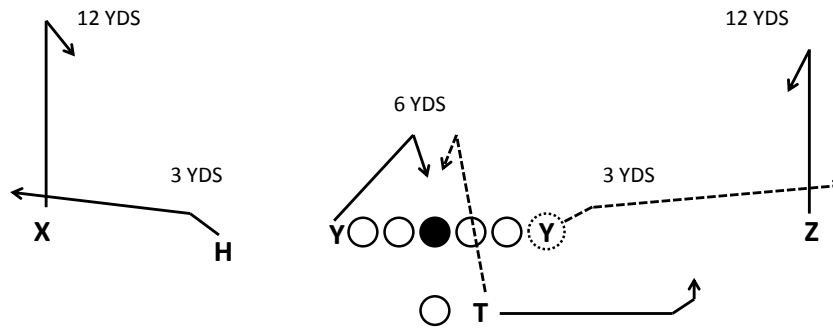
## Conceito Quick Game (0)

CUIABÁ TAG = FADE + PIVOT no Frontside



Twins Right 60 Cuiabá

## Conceito Horizontal (3)



Trio Left 73 Y Choice

Twins Right 73 T Choice

🏆 O Conceito Horizontal é semelhante ao stick no sentido de esticar determinados defensores horizontalmente. Ele também é um conceito espelhado, como o Smash, nos dando uma vantagem contra half-coverages e coberturas roladas. Em sua essência, o Horizontal é executado de formações 2x2 e 3x1 com um ou mais recebedores marcados com algum Tag. Em ambos os casos o objetivo é esticar o flat defender e influenciar a ajuda vindo do meio do campo para fora. Os elementos básicos do conceito são o Hook de 12 a 15 jardas dos recebores externos, os flats ou swings dos RBs, e o choice no meio do executado pelo Y ou pelo T, dependendo da formação.

🏆 **Recebedor do Hook:** Serão os recebedores externos, X e Z, responsáveis por esticar verticalmente a lateral da defesa e atacar o buraco na zona de transição entre LBs e Safeties. Devem sair em um inside release sempre que possível, quebrar em 15 jardas no hook para dentro do campo e voltar a 12 jardas esperando a bola.

🏆 **Recebedor Horizontal:** Pode correr o Flat ou Swing dependendo do pacote. Geralmente será o H e Y ou o T (RB) dependendo do pacote. No caso do Flat, seu release deve ser limpo em direção à lateral e a rota deve levá-lo a sair de campo a uma profundidade de 6 Jardas. O QB sempre deve soltar a bola no flat, a menos que a defesa impeça. No caso do Swing o RB deve acelerar em direção aos números e virar-se procurando a bola assim que alcançá-los, olhando pelo seu ombro de dentro e verticalizando à medida que se aproxima da lateral.

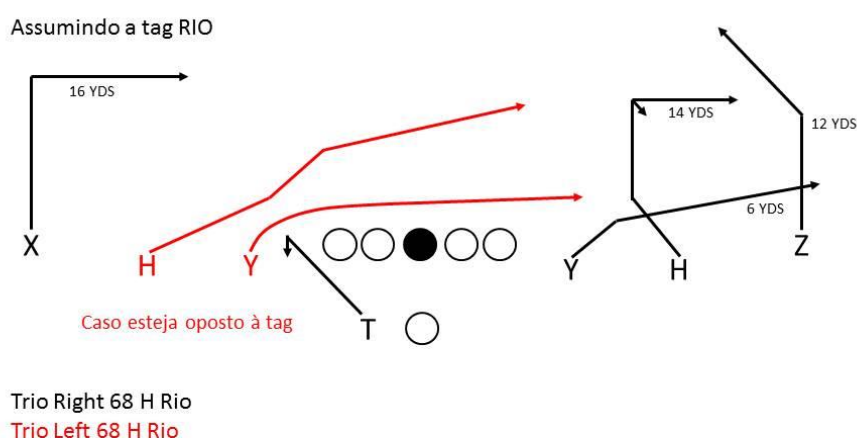
🏆 **Recebedor do Choice:** É o responsável por influenciar o drop do Mike ou defensor cobrindo o meio do campo. Se for o Y, deve sair em um release interno ao defensor mais próximo e sentar imediatamente à frente do Center de 5 a 7 jardas de profundidade. Se for o RB saindo do backfield, deve procurar a raia



aberta mais próxima ao Center e sentar em frente a ele de 5 a 7 jardas de profundidade.




- 🏈 **Recebedor de Proteção:** O RB de proteção deve checar sua responsabilidade de blitz, se nenhum defensor vier, ele deve executar a rota determinada pela chamada da jogada. ATENÇÃO PARA O USO DE PROTEÇÕES 50, onde o T não tem responsabilidade de bloqueio e deve liberar imediatamente na rota.

### Conceito Flood (8)



- 🏈 O Conceito Flood tem por objetivo criar um overload de rotas isolando um terço do campo. O resultado final é uma expansão oblíqua da cobertura, com recebedores posicionados em Três Níveis distintos, curto, intermediário e profundo. Os Tags “Rio” (Direita) e “Lago” (Esquerda) sempre determinarão o lado para onde as rotas estão convergindo, de forma que as diferentes formações e alinhamentos permitirão métodos diversos de esticar a cobertura no terço desejado do campo.
- 🏈 **Recebedor aberto do frontside:** Esse recebedor fará um post. É importante que ele ganhe dos defensores em profundidade ou eleve a cobertura isolando, assim, o defensor do flat. Ele correrá reto por 12 jardas, cortará em direção ao goal-post mais próximo e virará os olhos “para o céu” esperando a bola em uma distância de 40 jardas. O objetivo desse recebedor é levar dois defensores de profundidade com ele.
- 🏈 **Recebedor aberto do backside:** Responsável por executar um dig de 16 jardas de profundidade. Sua corrida deve ameaçar o defensor que irá cobri-lo em

profundidade. O corte deve ser um speed cut mantendo-o em movimento até receber a bola.

-  **Recebedor interno com tag:** Esse recebedor deve alinhar-se à formação chamada e executar a rota longa em direção ao fluxo do conceito (Rio = Direita, Lago = Esquerda), que deve ser uma rota cruzando o campo ou um hook/out dependendo do lado em que ele se encontra. Se ele está alinhado do lado da tag, ele deve correr reto por 14 jardas, se seu marcador dropar em zona funda, ele executa o hook, caso a cobertura seja homem-a-homem, executa o out. Alinhado oposto à tag, ele deve sair em direção ao ombro interno do primeiro linebacker, assim que chegar lá deve subir numa profundidade de 8 jardas e cortar para a lateral num ângulo que o faça sair do campo numa profundidade de 25 jardas.
-  **Recebedor interno sem tag:** Ele fará a rota curta, que deve ser um drag ou um flat dependendo do lado que está em campo. No lado da tag, ele deve executar um flat, no lado contrário, um drag. Em ambos os casos ele deve mirar numa profundidade de 6 jardas.
-  **Recebedor de proteção:** O RB de proteção deve checar sua responsabilidade de blitz, se nenhum defensor vier, ele deve executar um “stop” a 3 jardas de profundidade e 3 jardas para fora do último homem da linha.

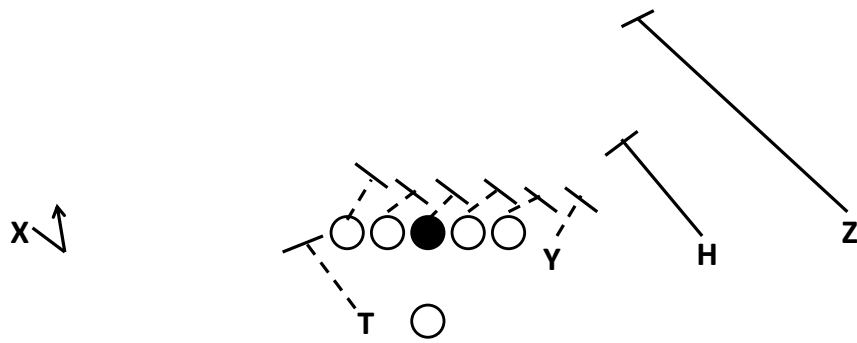
### 3 – Screen Game

#### Solo Screen

Recebedor Isolado em 3x1

OL + TE deslizam agressivamente simulando Rollout pro lado oposto

RB ataca a LOS no ombro externo do backside Tackle



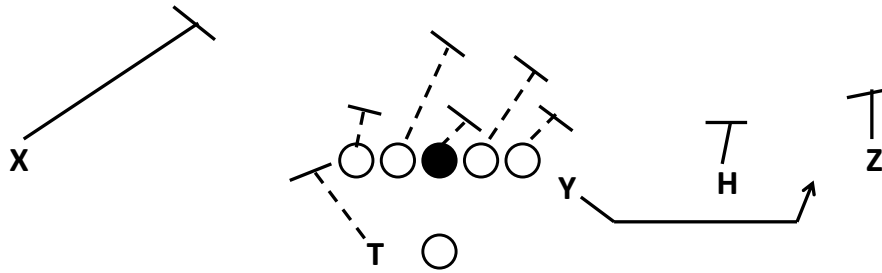
Trio Direita Solo

## Bubble Screen

Recebedor Y em 3x1

OL utiliza regra de bloqueio em zona, sem double team. Descoertos avançam imediatamente para o segundo nível atacando o ombro externo do defensor.

RB ataca a LOS no ombro externo do backside Tackle. "Alerta para possibilidade de PLAY ACTION."



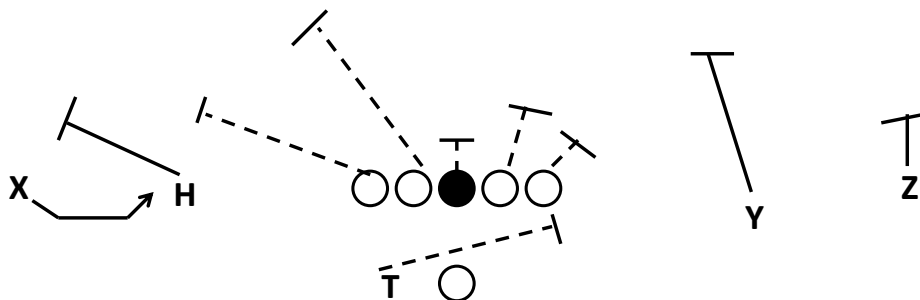
Trio Direita Bubble

## Deuce Screen

Recebedor Externo em 2x2 – Deve receber bola movimentando-se em direção ao QB

Playside T e G liberam imediatamente em busca do Defensor do Slot e LB/S mais próximo, respectivamente. C e OL no backside utilizam regra de Zona para lado oposto.

RB SEMPRE cruza o rosto do QB em Flash Fake e finge que está com a bola.



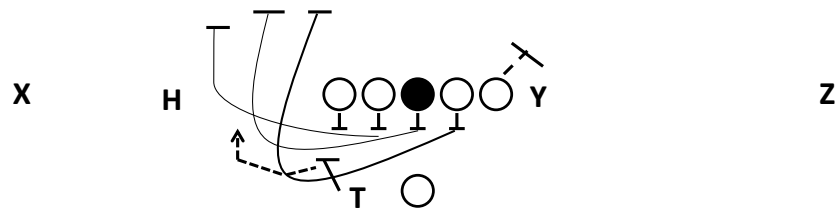
Twins Direita X Deuce

## T Screen

T RB – Deve montar bloqueio no weakside, pausar 2 segundos e liberar para fora do box procurando a bola.

Weakside G, C e Strongside G desaceleram seus defensores com um contato inicial e liberam para o lado fraco. Importante dar os passos de proteção e vender o passe.

Weakside T é o guarda-costas do screen. Se o outside rusher entrar ele deve seguir as regras normais; se o outside rusher sentar em leitura ele deve engajá-lo imediatamente protegendo a recepção do RB.

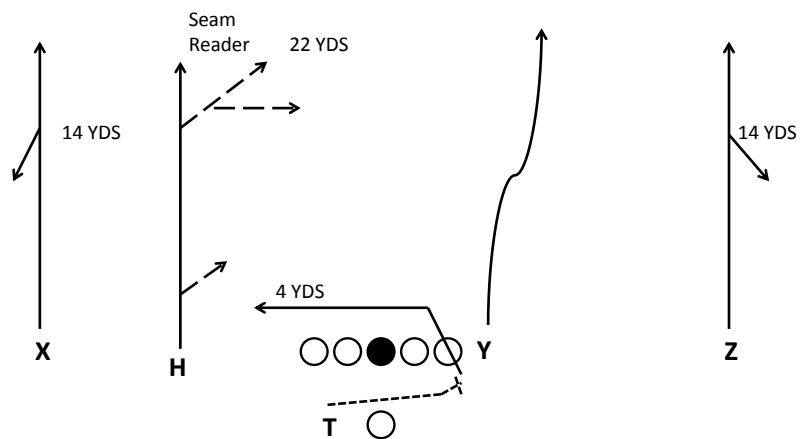


Twins Direita T Screen

## 4 – Play Action

Nosso Play Action sempre será sinalizado pela letra “P” na chamada da jogada. O conceito de passe e a proteção serão mantidos de acordo com a chamada, sendo o Fake responsabilidade do QB e do RB. Ex.:

### Conceito Vertical (6)



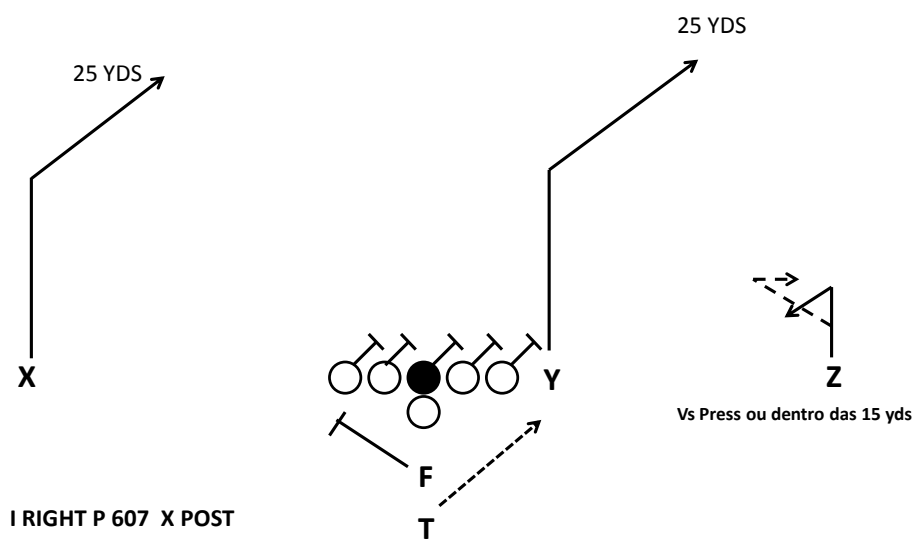
Twins Right P 76 H

Twins Right **P** 76 H

Se o Play Action estiver associado à proteção 600/700, o RB (T) sempre fará o fake NO SENTIDO do slide, sendo responsabilidade do FB (F) ou TE (Y ou F) fazer parte do slide. Ex.:

## I Right P 607 Smash X Post

### Conceito Smash (7)

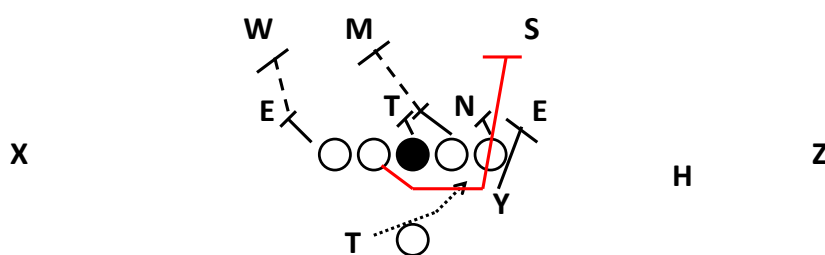


# Jogo Corrido

## 5 – Conceitos de bloqueio

### POWER 24 / 25

Zebra Personnel

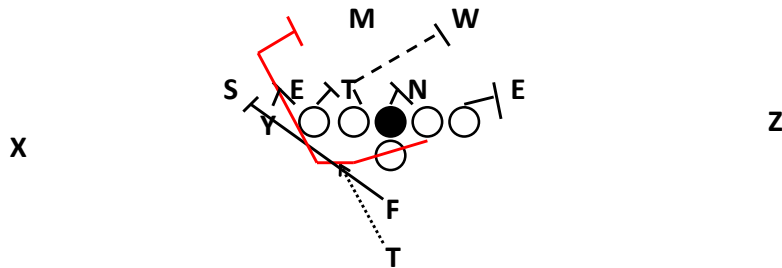


Gun Direita 24 Power

<b>BST</b>	Downblock para o lado oposto no EMLOS se estiver em 5, ou check and go se o defensor estiver em 9, buscando o OLB do backside. Nunca permitir penetração no GAP do pull.
<b>BSG</b>	Skip Pull no snap, verticalizando em direção ao ponto de ataque imediatamente. Se o kickout block funcionar, deve buscar o corredor entre ele e o T. Se o ponto de ataque congestionar, deve contornar a formação. Seu bloqueio sempre deve buscar o OLB do playside.
<b>C</b>	Downblock para o lado oposto em qualquer defensor em shade fraco ou alinhado no GAP do Pull. Trabalhar Double team com PSG. Pegar acesso livre até MLB quando existir.
<b>PSG</b>	Downblock para o lado oposto em qualquer defensor em shade forte no C. Trabalhar Double team com o C e escalar no MLB quando pegar acesso livre. Usar técnica de "U em out" se LB ultrapassar seu ângulo de bloqueio.
<b>PST</b>	Downblock para o lado oposto em qualquer defensor no seu ombro de dentro. Trabalhar Double team com o PSG e escalar no MLB quando pegar acesso livre. Usar técnica de "U em out" se LB ultrapassar seu ângulo de bloqueio.
<b>Y</b>	Kickout Block no defensor do GAP C/D. Power step no snap e pé de dentro levando o quadril para repor o defensor.

## POWER 24 / 25

Pro Personnel



I Left 25 Power

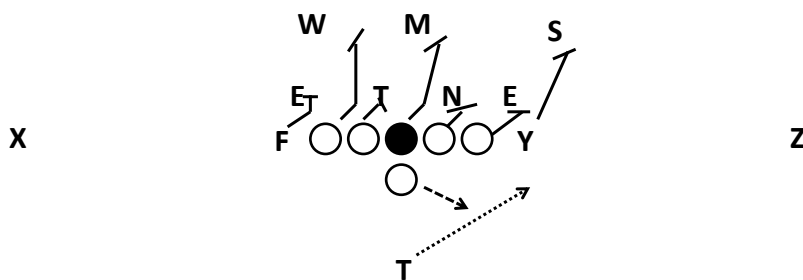
<b>F</b>	Kickout Block no defensor do GAP C/D. Ponto de mira deve ser o pé de fora do Y. Seu pé de dentro leva o quadril para repor o defensor.
<b>BST</b>	Downblock para o lado oposto no EMLOS se estiver em 5, ou check and go se o defensor estiver em 9, buscando o OLB do backside. Nunca permitir penetração no GAP do pull.
<b>BSG</b>	Skip Pull no snap, verticalizando em direção ao ponto de ataque imediatamente. Se o kickout block funcionar, deve buscar o corredor entre ele e o T. Se o ponto de ataque congestionar, deve contornar a formação. Seu bloqueio sempre deve buscar o LB do playside.
<b>C</b>	Downblock para o lado oposto em qualquer defensor em shade fraco ou alinhado no GAP do Pull. Trabalhar Double team com PSG. Pegar acesso livre até MLB quando existir.
<b>PSG</b>	Downblock para o lado oposto em qualquer defensor em shade forte no C. Trabalhar Double team com o C e escalar no MLB ou BLB quando pegar acesso livre. Usar técnica de "U em out" se LB ultrapassar seu ângulo de bloqueio.
<b>PST</b>	Downblock para o lado oposto em qualquer defensor no seu ombro de dentro. Trabalhar Double team com o PSG e escalar no MLB quando pegar acesso livre. Usar técnica de "U em out" se LB ultrapassar seu ângulo de bloqueio.
<b>Y</b>	Downblock para o lado oposto em qualquer defensor no seu ombro de dentro. Trabalhar Double team com o PST e escalar no MLB ou BLB quando pegar acesso



livre. Usar técnica de “U em out” se LB ultrapassar seu ângulo de bloqueio.

## ZONA 28 / 29

Tigre Personnel



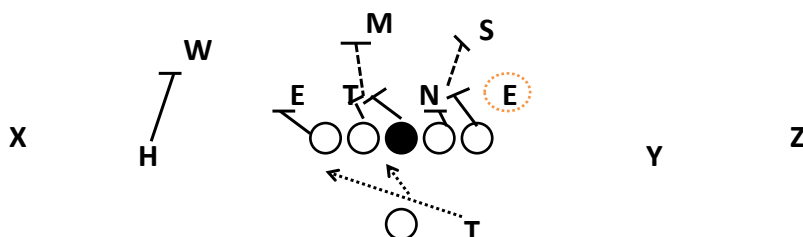
Ace Direita 28 Zona

<b>F</b>	Reach block no primeiro downlinemen do playside. Cortar se julgar que defensor está inalcançável. Zone step obrigatório, abandonar defensores no ombro de fora.
<b>BST</b>	Passo de zona para o playside. Reach block em downlinemen em 3 ou stunt vindo do Playside. Escalar buscando BLB em acesso livre. Cortar se julgar que defensor está inalcançável.
<b>BSG</b>	Passo de zona para o playside. Reach block em downlinemen em 1 ou stunt vindo do Playside. Escalar buscando BLB em acesso livre ou trabalhar com C coberto.
<b>C</b>	Passo de zona para o playside. Reach block em downlinemen em shade para o playside ou stunt vindo do Playside. Escalar buscando LB fluindo em acesso livre ou trabalhar com PSG coberto.
<b>PSG</b>	Passo de zona para o playside. Reach block em downlinemen em 3 ou stunt vindo do Playside. Escalar buscando LB fluindo em acesso livre ou trabalhar com PST coberto.

<b>PST</b>	Passo de zona para o playside. Reach block em downlinemen em 5,6 ou 7 ou stunt vindo do Playside. Escalar buscando LB fluindo em acesso livre ou trabalhar com Y coberto.
<b>Y</b>	Passo de zona para o playside. Reach block em defensores em 7 ou 9. Escalar buscando LB fluindo ou defensor do alley em acesso livre. Responsável por selar o ponto de ataque e dar a leitura para o RB. Se o reach block não for possível, deve levar o defensor para a lateral e abrir o corredor para o cutback.

## ZONA 28 / 29

### Águia Personnel



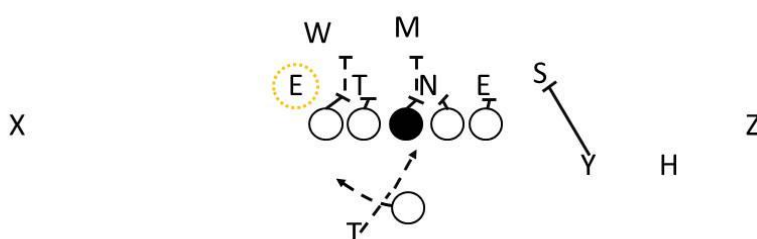
### Twins Direita 29 Zona

<b>BST</b>	Passo de zona para o playside. Reach block em downlinemen em 3 ou stunt vindo do Playside. Escalar buscando BLB em acesso livre. Cortar se julgar que defensor está inalcançável. Nunca bloquear o EMLOS sendo lido pelo QB
<b>BSG</b>	Passo de zona para o playside. Reach block em downlinemen em 1 ou stunt vindo do Playside. Escalar buscando BLB em acesso livre ou trabalhar com C coberto. Cortar se julgar que defensor está inalcançável
<b>C</b>	Passo de zona para o playside. Reach block em downlinemen em shade para o playside ou stunt vindo do Playside. Escalar buscando LB fluindo em acesso livre ou trabalhar com PSG coberto.

<b>PSG</b>	Passo de zona para o playside. Reach block em downlinemen em 3 ou stunt vindo do Playside. Escalar buscando LB fluindo em acesso livre ou trabalhar com PST coberto.
<b>PST</b>	Passo de zona para o playside. Reach block em downlinemen em 5,6, 7 ou 9.. Escalar buscando LB fluindo ou defensor do alley em acesso livre. Responsável por selar o ponto de ataque e dar a leitura para o RB. Se o reach block não for possível, deve levar o defensor para a lateral e abrir o corredor para o cutback.
<b>H</b>	Bloquear o defensor da Força. Atacar ombro de fora e abrir o corredor externo.

### Zona 21/22

Águia Personnel



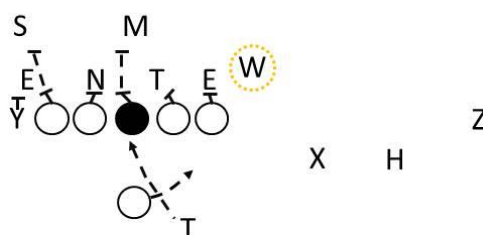
Trio Right 22 Zona

<b>BST</b>	Passo curto de zona para o playside. Combo com o BSG em qualquer defensor em 3. Se coberto, substituir quadril do BSG e assumir defensor. Escalar para LB em caso de acesso livre. Nunca bloquear o EMLOS sendo lido pelo QB.
<b>BSG</b>	Passo curto de zona para o playside, assumindo qualquer defensor em 1 ou shade do backside. Se GAP do playside não estiver ameaçado, deve trabalhar Combo com BST (stiff arm – progressão corpo /olhos). Se descoberto deve bloquear o downlineman com o corpo e o LB com os olhos. Desengajar e escalar quando “sentir hálito do LB”.
<b>C</b>	Passo curto de zona para o playside, assumindo qualquer defensor em 1 ou shade do playside. Se GAP do playside não estiver ameaçado, deve trabalhar Combo com BSG

	(stiff arm – progressão corpo /olhos). Se descoberto deve bloquear o downlineman com o corpo e o LB com os olhos. Desengajar e escalar quando “sentir hálito do LB”.
<b>PSG</b>	Passo curto de zona para o playside, assumindo qualquer defensor em 3 . Se GAP do playside não estiver ameaçado, deve trabalhar Combo com C (stiff arm – progressão corpo /olhos). Se descoberto deve bloquear o downlineman com o corpo e o LB com os olhos. Desengajar e escalar quando “sentir hálito do LB”.
<b>PST</b>	Dig step obrigatório com pé de dentro. Garantir que nada penetre seu ombro interno vindo de fora. Gerar kickout em defensores no GAP C.
<b>Y</b>	Bloquear o jogador da Força. Buscar ombro interno do defensor, ou executar o crack block quando isso não for viável.

## Zona 21/22

Águia Personnel



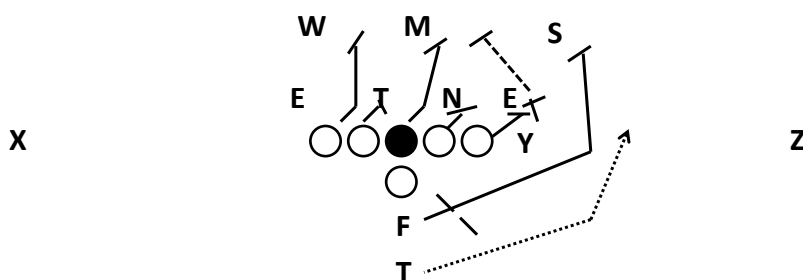
Solo Left 21 Zona

<b>BST</b>	Passo curto de zona para o playside. Combo com o BSG em qualquer defensor em 3. Atacar ombro interno de qualquer defensor em 4 ou 5. Se coberto, substituir quadril do BSG e assumir defensor. Escalar para LB em caso de acesso livre. Nunca bloquear o EMLOS sendo lido pelo QB.
<b>BSG</b>	Passo curto de zona para o playside, assumindo qualquer defensor em 1 ou shade do backside. Se GAP do playside não estiver ameaçado, deve trabalhar Combo com BST (stiff arm – progressão corpo /olhos). Se descoberto deve bloquear o downlineman com o corpo e o LB com os olhos. Desengajar e escalar quando “sentir hálito do LB”.

<b>C</b>	Passo curto de zona para o playside, assumindo qualquer defensor em 1 ou shade do playside . Se GAP do playside não estiver ameaçado, deve trabalhar Combo com BSG (stiff arm – progressão corpo /olhos). Se descoberto deve bloquear o downlineman com o corpo e o LB com os olhos. Desengajar e escalar quando “sentir hálito do LB”.
<b>PSG</b>	Passo curto de zona para o playside, assumindo qualquer defensor em 3 ou cobrindo-o . Se GAP do playside não estiver ameaçado, deve trabalhar Combo com C (stiff arm – progressão corpo /olhos). Se descoberto deve bloquear o downlineman com o corpo e o LB com os olhos. Desengajar e escalar quando “sentir hálito do LB”.
<b>PST</b>	Passo curto de zona para o playside, assumindo qualquer defensor em 5,6 ou 7. Trabalhar Combo com Y. Se GAP do playside não estiver ameaçado, deve trabalhar Combo com C (stiff arm – progressão corpo /olhos). Se descoberto deve bloquear o downlineman com o corpo e o LB com os olhos. Desengajar e escalar quando “sentir hálito do LB”.
<b>Y</b>	Dig step obrigatório com pé de dentro. Garantir que nada penetre seu ombro interno vindo de fora. Gerar kickout em defensores no GAP C.

## Sweep 28 / 29

Pro Personnel



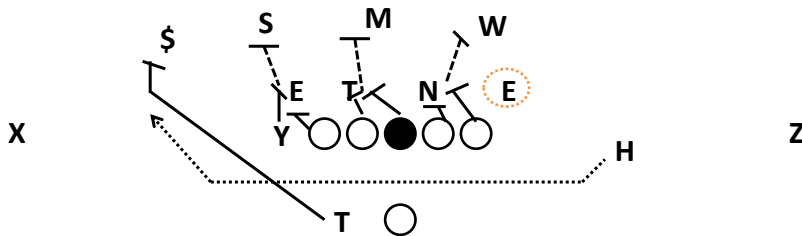
I Direita 28 Toss Sweep

<b>F</b>	Acelerar no snap buscando o ombro de fora do defensor da Força. Engajar e abrir o corredor externo selando-o para dentro. Se a Força desaparecer, buscar primeiro defensor fluindo de dentro para fora. Alertar para auxiliar PST ou Y com defensores
----------	---

	em 9, utilizar técnica de chip block no ombro de fora.
<b>BST</b>	Passo de sweep. Assumir defensor cobrindo-o no playside ou substituir BSG no bloqueio. Escalar em acesso livre. Não ultrapassar bloqueio por trás.
<b>BSG</b>	Passo de sweep. Assumir defensor cobrindo-o no playside ou substituir C no bloqueio. Escalar em acesso livre. Não ultrapassar bloqueio por trás.
<b>C</b>	Passo de sweep. Assumir defensor cobrindo-o no playside ou substituir PSG no bloqueio. Escalar em acesso livre. Não ultrapassar bloqueio por trás. Alertar para stunts vindo de fora no GAP A do playside.
<b>PSG</b>	Passo de sweep. Assumir defensor cobrindo-o no playside ou substituir PST no bloqueio. Escalar em acesso livre. Não ultrapassar bloqueio por trás. Alertar para stunts vindo de fora no GAP B do playside.
<b>PST</b>	Passo de sweep. Assumir defensor cobrindo-o no playside. Trabalhar bloqueio de selo com Y e empurrá-lo para fora do defensor. Manter ponto de ataque selado. Não ultrapassar bloqueio por trás.
<b>Y</b>	Trabalhar Combo com PST selando o último homem na LOS. Escalar buscando primeiro defensor fluindo de dentro para fora. Não deve bloquear o defensor da Força.

## Sweep 38 / 39

### Zebra Personnel

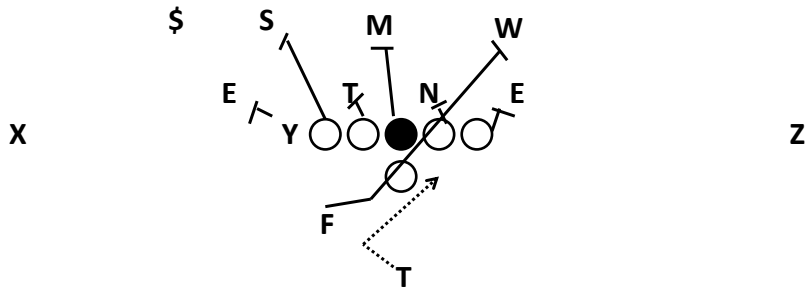


### Twins Left 39 H Fly Sweep

<b>T</b>	Acelerar no snap buscando o ombro de fora do defensor da Força. Engajar e abrir o corredor externo selando-o para dentro. Se a Força desaparecer, buscar primeiro defensor fluindo de dentro para fora. Alertar para auxiliar PST ou Y com defensores em 9, utilizar técnica de chip block no ombro de fora.
<b>BST</b>	Passo de sweep. Assumir defensor cobrindo-o no playside ou substituir BSG no bloqueio. Escalar em acesso livre. Não ultrapassar bloqueio por trás.
<b>BSG</b>	Passo de sweep. Assumir defensor cobrindo-o no playside ou substituir C no bloqueio. Escalar em acesso livre. Não ultrapassar bloqueio por trás.
<b>C</b>	Passo de sweep. Assumir defensor cobrindo-o no playside ou substituir PSG no bloqueio. Escalar em acesso livre. Não ultrapassar bloqueio por trás. Alertar para stunts vindo de fora no GAP A do playside.
<b>PSG</b>	Passo de sweep. Assumir defensor cobrindo-o no playside ou substituir PST no bloqueio. Escalar em acesso livre. Não ultrapassar bloqueio por trás. Alertar para stunts vindo de fora no GAP B do playside.
<b>PST</b>	Passo de sweep. Assumir defensor cobrindo-o no playside. Trabalhar bloqueio de selo com Y e empurrá-lo para fora do defensor. Manter ponto de ataque selado. Não ultrapassar bloqueio por trás.
<b>Y</b>	Trabalhar Combo com PST selando o último homem na LOS. Escalar buscando primeiro defensor fluindo de dentro para fora. Não deve bloquear o defensor da Força.

## Counter 25 / 26

Pro Personnel



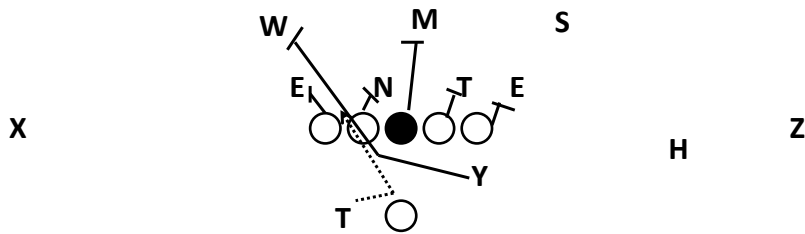
OFF LEFT 26 Counter

<b>F</b>	Acelerar no snap após passagem do QB. Ler abertura do GAP B. Buscar sempre LB do playside.
<b>BST</b>	Downblock para lado oposto à corrida. Escalar em acesso livre buscando BLB.
<b>BSG</b>	Downblock para lado oposto à corrida. Escalar em acesso livre buscando BLB.
<b>C</b>	Downblock para lado oposto à corrida. Escalar em acesso livre buscando MLB ou BLB.
<b>PSG</b>	Downblock no downlineman interno. Impedir penetração no GAP B.
<b>PST</b>	Pass set no snap, convidando o EMLOS para o Rush. Utilizar momento do defensor para alargar o ponto de ataque.
<b>Y</b>	Downblock em EMLOS. Escalar em acesso livre buscando \$ ou BLB.



## Counter 25 / 26

Zebra Personnel

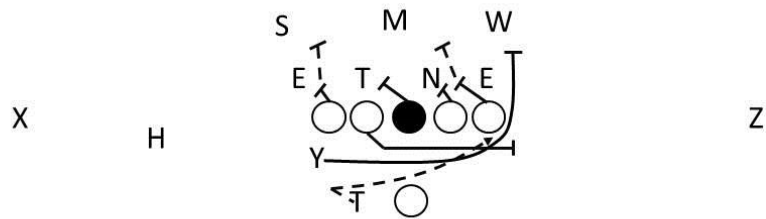


Gun Left 25 Counter

<b>BST</b>	Downblock para lado oposto à corrida. Escalar em acesso livre buscando BLB.
<b>BSG</b>	Downblock para lado oposto à corrida. Escalar em acesso livre buscando BLB.
<b>C</b>	Downblock para lado oposto à corrida. Escalar em acesso livre buscando MLB ou BLB.
<b>PSG</b>	Downblock no downlineman interno. Impedir penetração no GAP B.
<b>PST</b>	Pass set no snap, convidando o EMLOS para o Rush. Utilizar momento do defensor para alargar o ponto de ataque.
<b>Y</b>	Acelerar no snap . Ler abertura do GAP B. Buscar sempre LB do playside.

## Catra 25/26 (Counter Trap)

Zebra Personnel

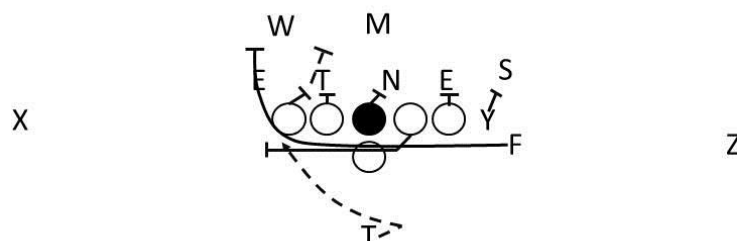


Gun Left 26 Catra

<b>BST</b>	Downblock em EMLOS em 5 ou flash and Go se estiver em 9. Buscar ombro interno do BLB.
<b>BSG</b>	Trap Pull, buscar EMLOS no ponto de ataque e atacar seu ombro interno jogando-o para fora. Passar rente à linha e utilizar quadril para tomar posse do ângulo. Se EMLOS sentar ou sumir, contornar linha e selar primeiro defensor que aparecer.
<b>C</b>	Downblock para lado oposto à corrida.
<b>PSG</b>	Downblock para lado oposto à corrida. Escalar buscando MLB em acesso livre.
<b>PST</b>	Downblock para lado oposto à corrida. Escalar buscando MLB em acesso livre.
<b>Y</b>	Acelerar no snap lendo Trap block do BSG. Se corredor abrir, verticalizar imediatamente buscando LB do playside. Se Trap contornar a linha, seguir e liderar pelo ombro de fora.

## Catra 25/26 (Counter Trap)





Tigre Personnel




Trey Right 25 Catra

<b>F</b>	Acelerar no snap lendo Trap block do BSG. Se corredor abrir, verticalizar imediatamente buscando LB do playside. Se Trap contornar a linha, seguir e liderar pelo ombro de fora.
<b>BST</b>	Downblock em EMLOS em 5 ou flash and Go se estiver em 9. Buscar ombro interno do BLB.
<b>BSG</b>	Trap Pull, buscar EMLOS no ponto de ataque e atacar seu ombro interno jogando-o para fora. Passar rente à linha e utilizar quadril para tomar posse do ângulo. Se EMLOS sentar ou sumir, contornar linha e selar primeiro defensor que aparecer.
<b>C</b>	Downblock para lado oposto à corrida.
<b>PSG</b>	Downblock para lado oposto à corrida. Escalar buscando MLB em acesso livre.
<b>PST</b>	Downblock para lado oposto à corrida. Escalar buscando MLB em acesso livre.
<b>Y</b>	Downblock para lado oposto à corrida. Escalar buscando BLB em acesso livre.

## 7 – MOTIONS

-  **JET:** Jogador designado atravessa a formação e ocupa a mesma posição do lado contrário, ou primeiro slot disponível.
-  **ZOOM:** Jogador diminui seu split em relação a linha, ocupando o próximo slot de dentro.
-  **ZIG:** Jogador aumenta seu split em relação a linha, ocupando o próximo slot de fora.
-  **HIP:** Jogador se junta ao fim da linha (fora da LOS).

 **ZAG:** Jogador se movimenta até cruzar a bola e volta.

 **BACK:** Jogador assume posição de Halfback no backfield.

