

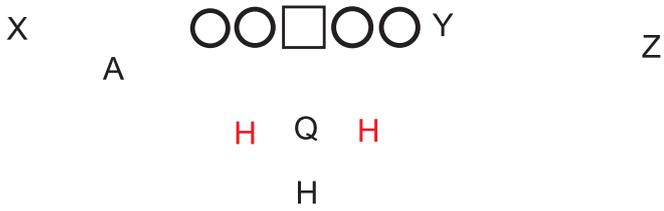
Playbook Ataque

Reptiles 2017

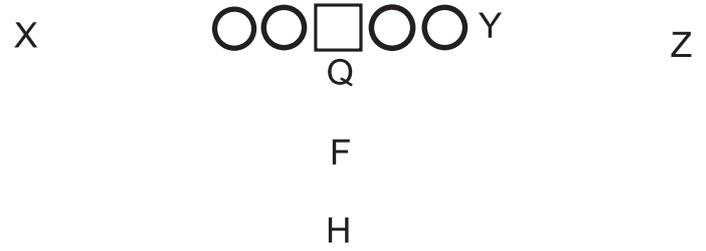


Formações

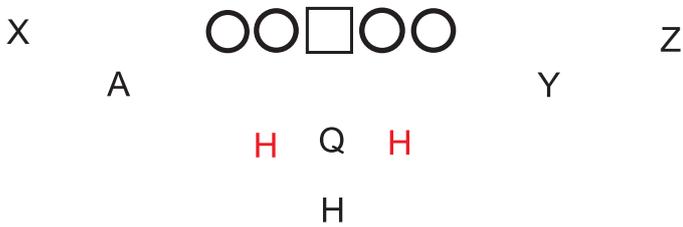
Single Back



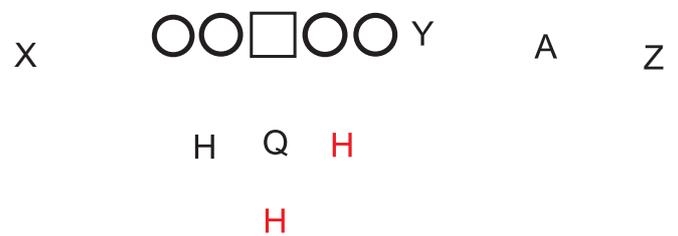
I formation



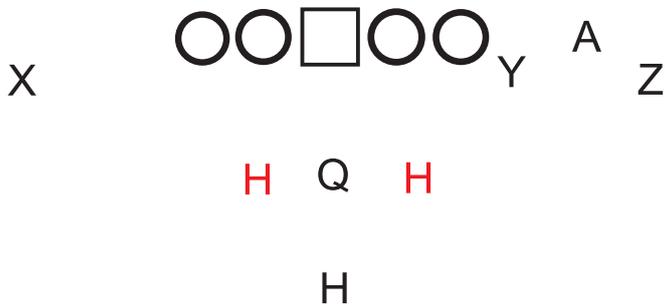
Split



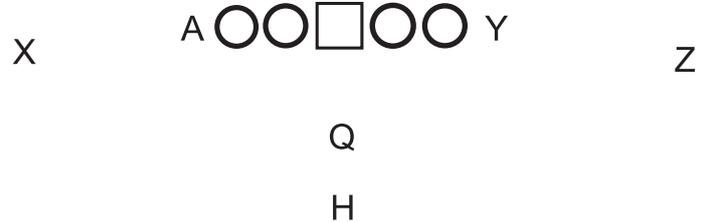
Trips



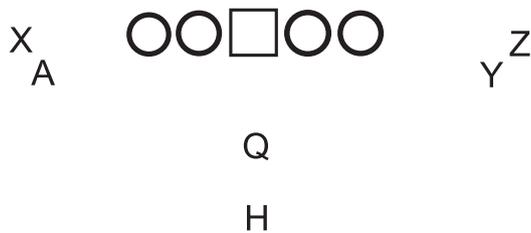
Bunch



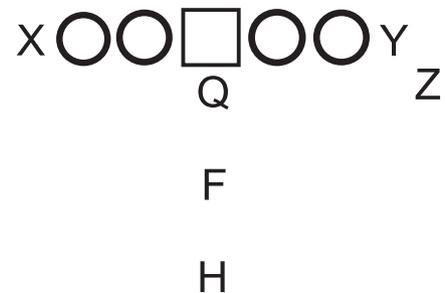
2TE



Stack



Jumbo



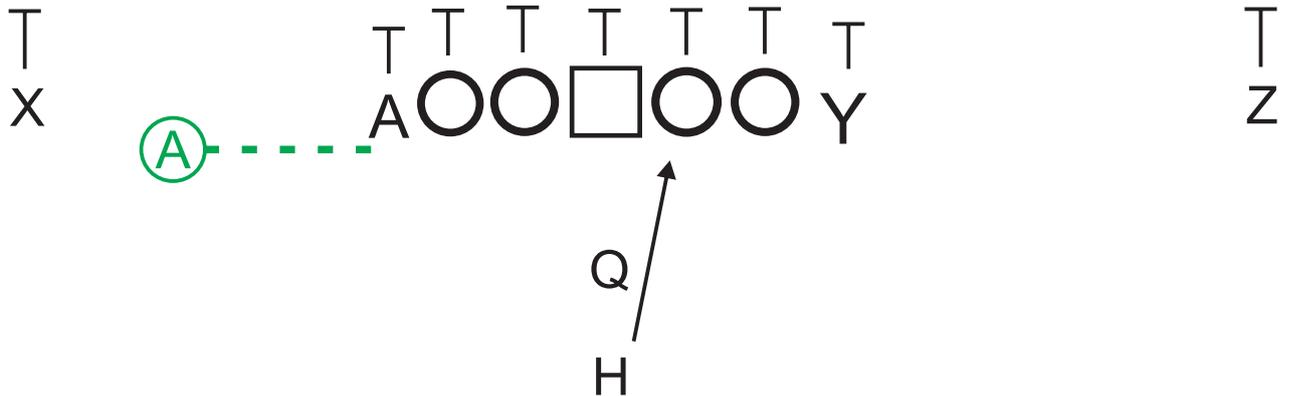
As formações Jumbo e I formation só podem ser usadas under center.
 O alinhamento do H vai ser sempre indicado pelo QB após o Huddle.
 Toda formação com TE ele tem preferencia em ficar na Linha de Scrimage.

Motion

Usaremos 3 tipos de motions, quando um jogador de ataque muda de posição antes jogada ser iniciada.

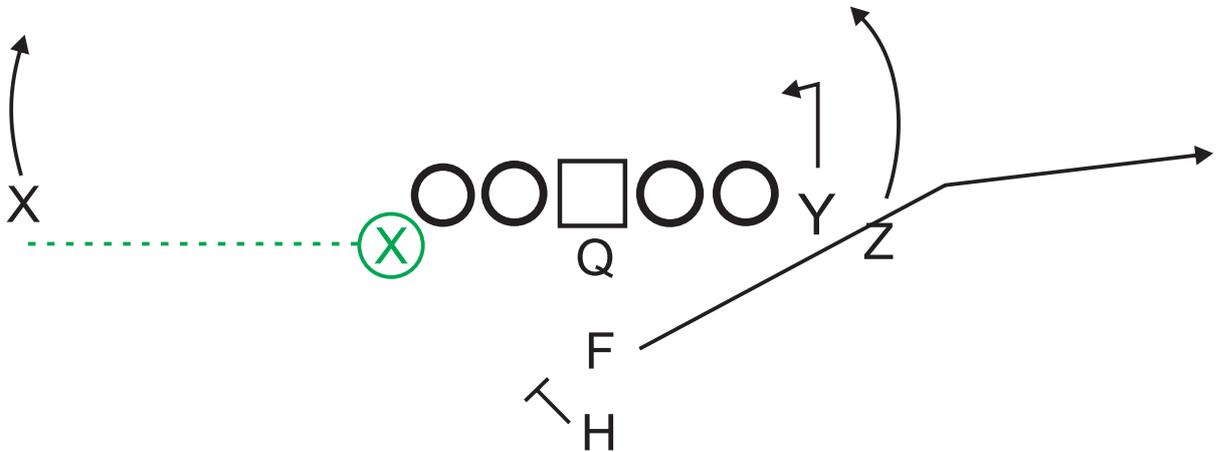
+ - O simbolo MAIS indica que o jogador selecionado deve se aproximar da LOS e parar antes da jogada ser iniciada.

EX: Single Direita A + Dive 22.



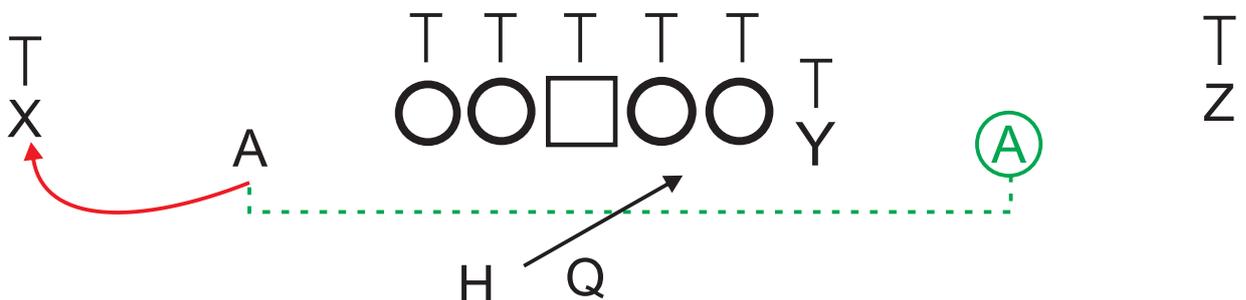
- - O simbolo MENOS indica que o jogador selecionado deve se afastar da LOS e parar antes da jogada ser iniciada

EX: Jumbo Direita X- Stick X Fade



FLY - A palavra fly indica que o jogador selecionado deve mudar de lado na formação, alinhando sempre da mesma maneira inicial, Slot ou TE.

EX: Trips Direita A fly Power 24 A Bubble

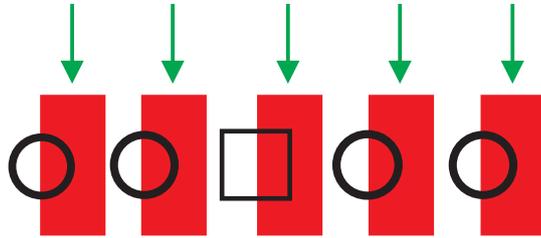


Proteção de Passe

Base

Jogadores de linha bloqueiam os defensores a sua frente ou mais a direita, deixando o jogador a sua esquerda para o outro jogador de linha.

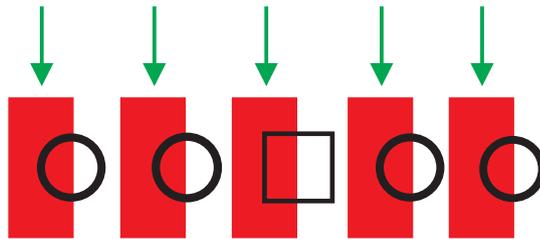
Obs: Esses tipos de coberturas podem ser chamados no Huddle ou por Audible.



Sorin

Jogadores de linha bloqueiam os defensores a sua frente ou mais a esquerda, deixando a sua direita para o outro jogador de linha.

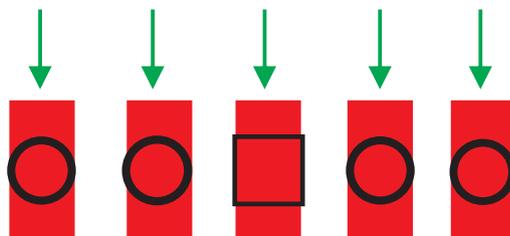
Obs: Esses tipos de coberturas podem ser chamados no Huddle ou por Audible.



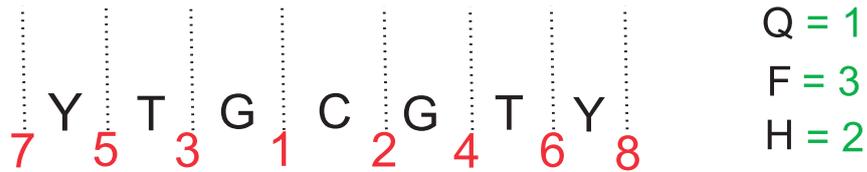
UFC

Jogadores de linha bloqueiam os defensores a sua frente de forma individual.

Obs: Esses tipos de coberturas podem ser chamados no Huddle ou por Audible.



Gaps de corrida e numeração



Cada gap tem um numero e os jogadores do backfield também.

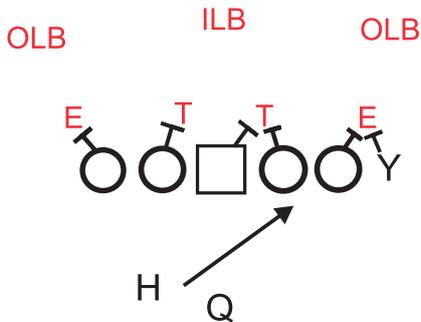
As jogadas de corridas serão chamadas por uma combinação de 2 numeros

Ex: **Power 24** -> **Jogador 2 no gap 4**

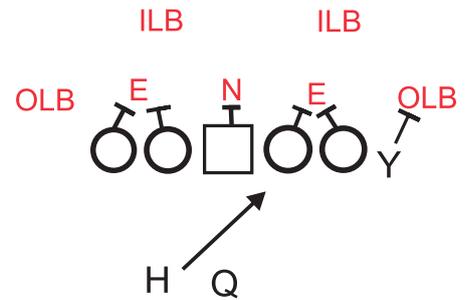
OBS: A unica corrida que sera chamada de maneira diferente sera o 'Fly Sweep' pois sera sempre no Gap mais aberto 7 ou 8

Tipos de Corrida

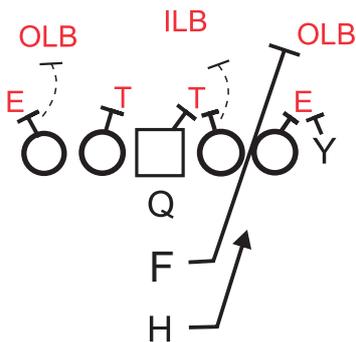
Dive 24



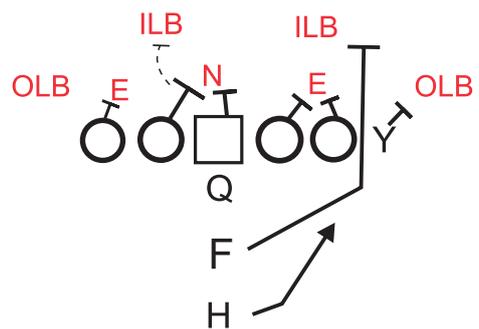
Dive 22



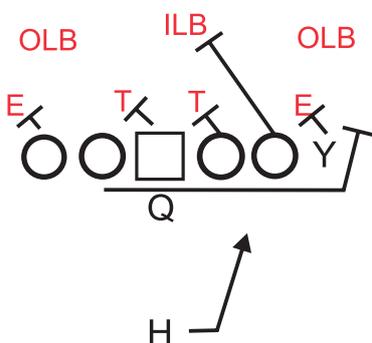
Lead 24



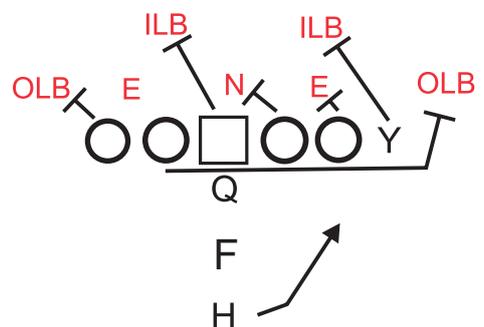
Lead 26



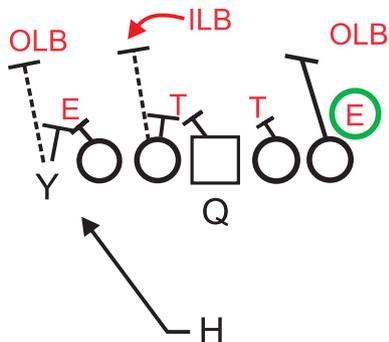
Power 26



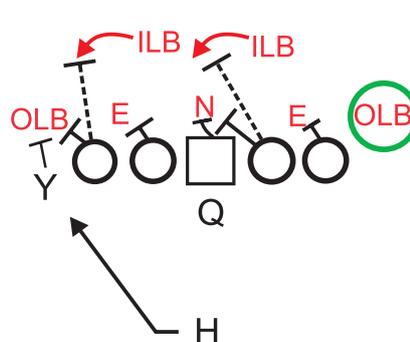
Power 26



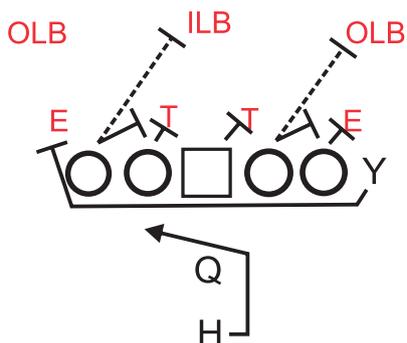
Zona 27



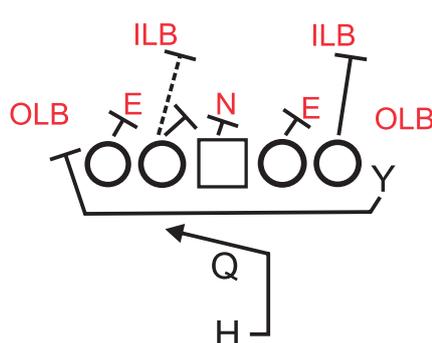
Zona 27



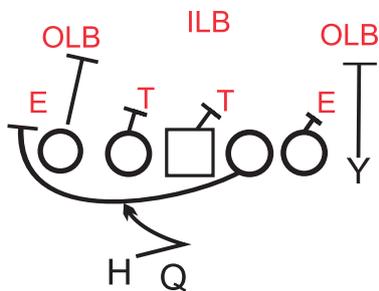
Inside Zone 25



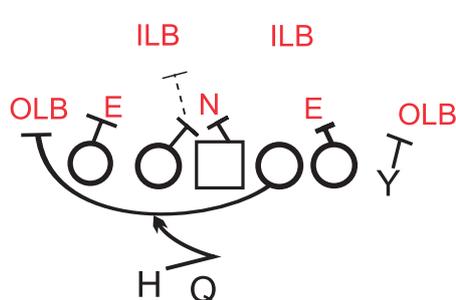
Inside Zone 25



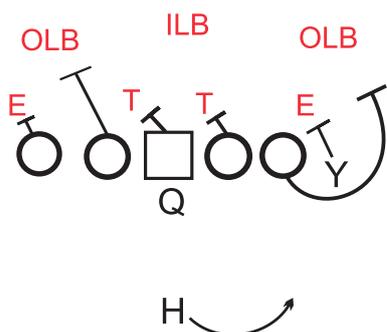
Counter 25



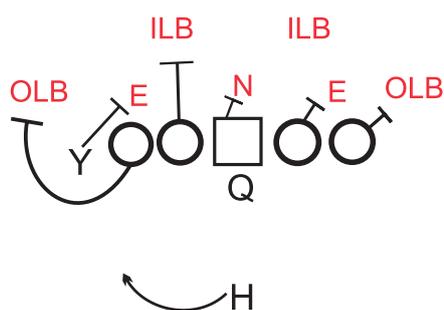
Counter 25



Sweep 28



Sweep 27



Obs: Todas as corridas em Zona tem leitura do QB o  representa o jogador a ser lido pelo QB, sera sempre o ultimo jogador dentro do Box da defesa.

Obs2: Em caso de Sweep com o WR, o H deve virar bloqueador no frontside da jogada buscando bloquear o ultimo homem.

Rotas

1 	2 	3 	4 	5 	6
7 	8 	9 	10 	5L 	4L
11 	3L 	12 	13 		

obs: todas as rotas levam em consideração o QB a direita do receptor.

Todas as rotas tem um numero e nome, é de responsabilidade de todos os elegiveis, decorarem esses nomes e numeros.

Em todas as jogadas do PB podemos 'Tagiar' um jogador em especial, mudar apenas uma rota usando esses nomes ou numeros.

ex: Single Direita Smash Z IN.

1 - Hit - 5j

2 - Hit out - 5j

3 - In - 5j

4 - Quick out - 5j

5 - Slant - 3j

6 - Flat - 2j

7 - Pivot - 5j

8 - Corner - 7/8j

9 - Go - *

10 - Comeback - 12/13j

5L - Post - 7/8j

4L - Out - 10j

11 - Curl - 10j

3L - Dig - 12/13j

12 - Wheel - 5j

13 - Arrow - *

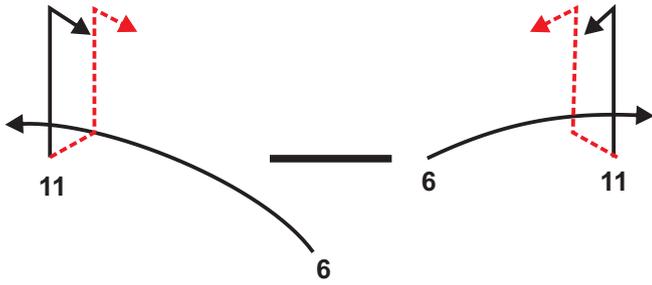
Combos de Rotas

Os combos de rotas podem ser usados em qualquer situação, em audibles e chamados no huddle. São rotas pre definidas usadas em apenas um lado do campo.

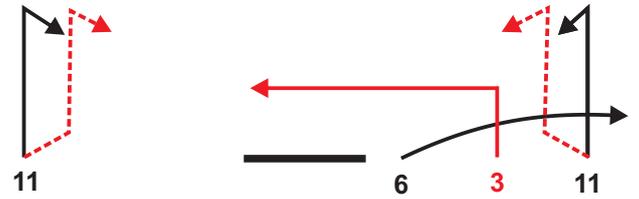
11 	33 	56
55L 	54L 	86
39 	57L 	99

Conceitos de Passe

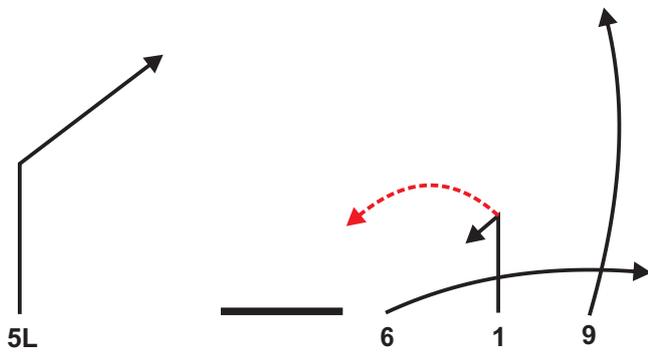
CURL - 2/2



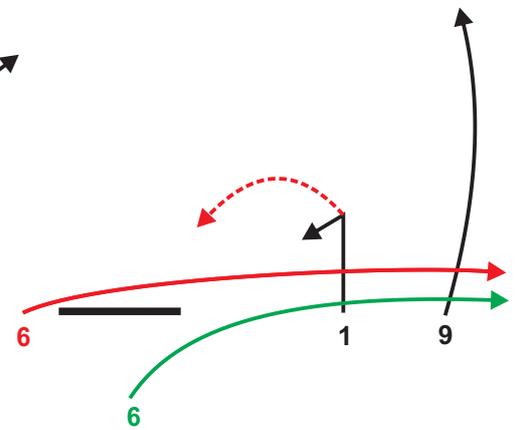
CURL - 3/1



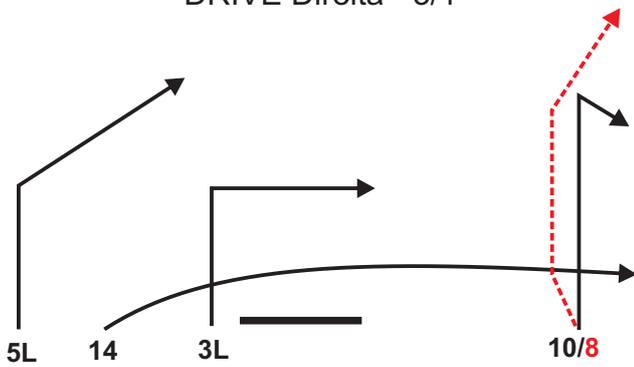
STICK - 3/1



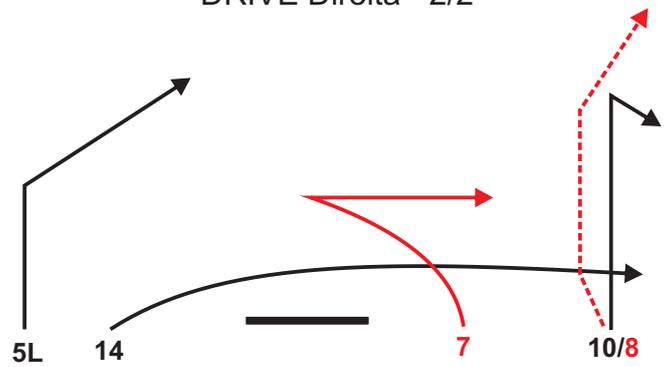
STICK - 2/2



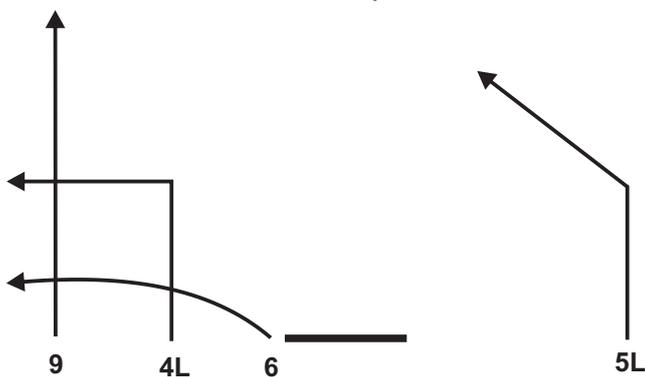
DRIVE Direita - 3/1



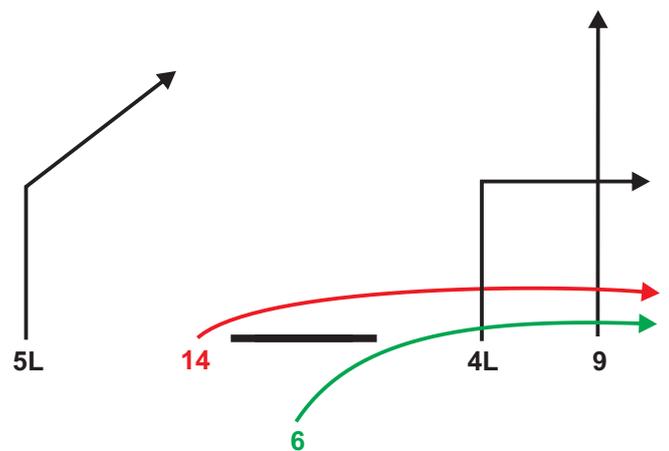
DRIVE Direita - 2/2



FLOOD Esquerda - 3/1

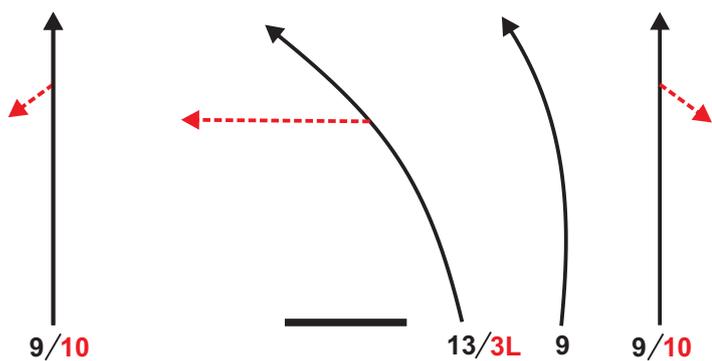


FLOOD Direita - 2/2

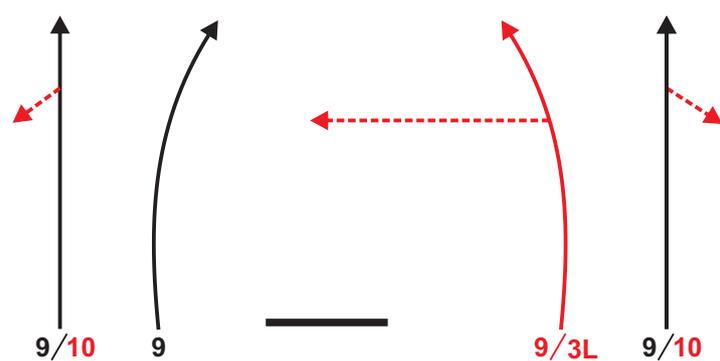


Conceitos de Passe

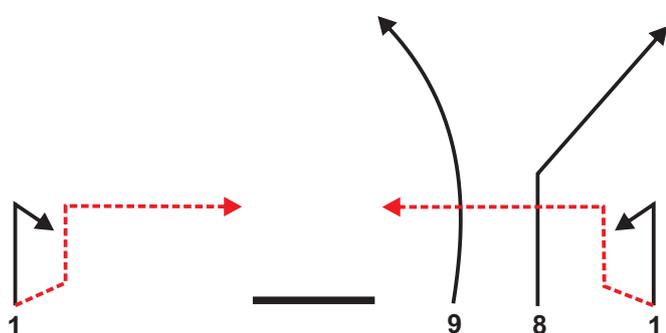
VERTICAL - 3/1



VERTICAL - 2/2



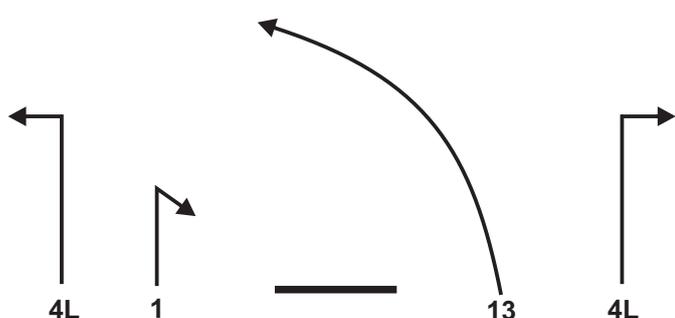
SMASH - 3/1



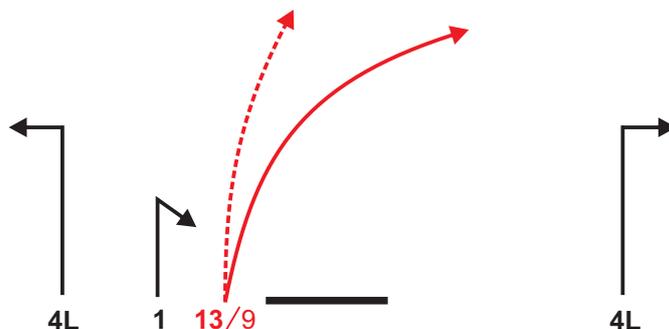
SMASH - 2/2



OUT - 2/2



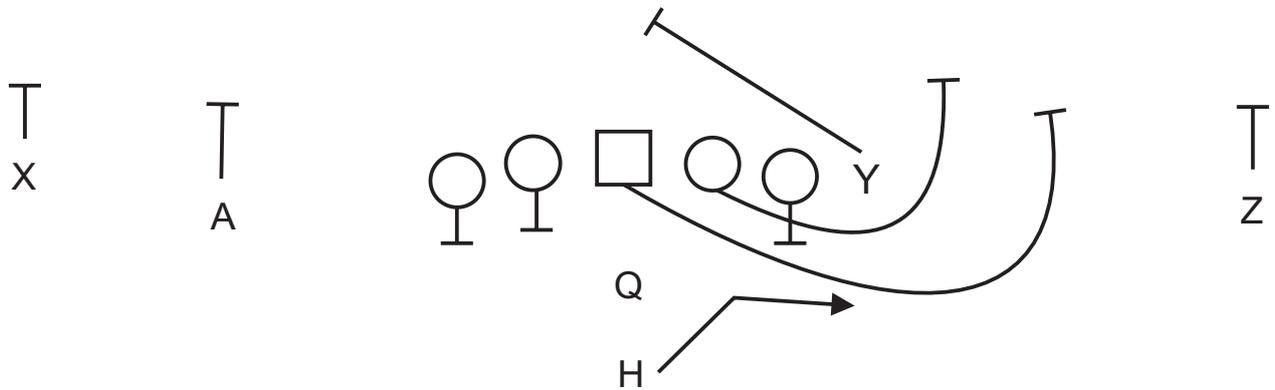
OUT - 3/1



Todos os conceitos podem ser usados em todas as formações, e para os dois lados do campo. Sempre que um legível for **Taguiado** com uma rota ele deve ignorar o conceito. Rotas com **leitura** o receptor deve ajustar na hora da jogada, caso o QB não avise no huddle. Todas as rotas estão numeradas, consultem a pag.8 para confirmar todas as jardagens de rotas. Todas as rotas em verde dos RB. serão chamadas na jogada passada pelo QB. Todas as rotas com ----- são leituras feitas de acordo com o tipo de cobertura. Os conceitos DRIVE e FLOOD devem ter a direção sempre anunciada pelo QB. O conceito vertical a rota com leitura sera feita sempre pelo Y.

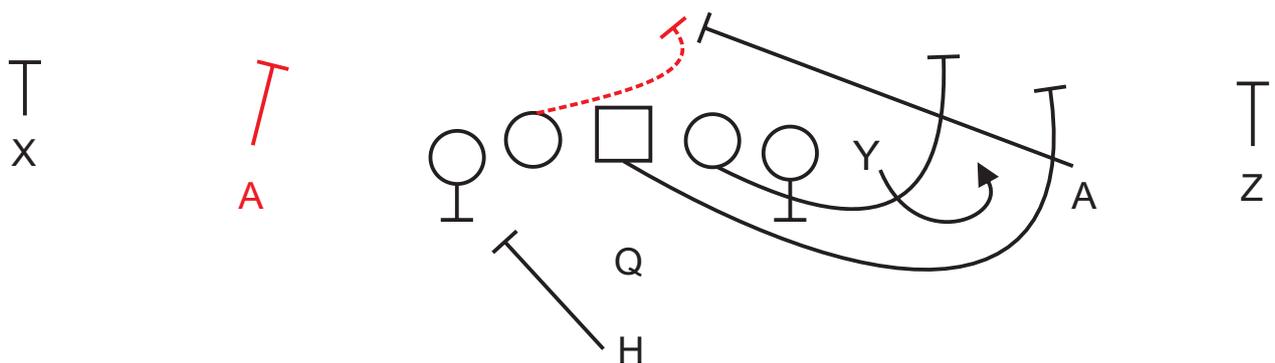
Conceitos de Screen

Helena



- Running Back: Abre em movimentação de bloqueio de passe, e abre para receber o passe.
- Y (TE ou Slot) Lado Forte: Down Bloq. Sai em diagonal para o meio do campo buscando bloquear o ILB.
- OT Lado Forte: Movimentação de Pocket, caso o DE leia o Screen sai para bloquear ele.
- OG Lado Forte: Movimentação de Pocket, sai para o bloquear o primeiro defensor (OLB ou SS)
- C: Movimentação de Pocket, sai para bloquear o segundo defensor (SS, ILB, ou FS)
- OG Lado Fraco: Movimentação de Pocket.
- OT Lado Fraco: Movimentação de Pocket.
- WR Lado Forte: Bloqueia o CB
- WR Lado Fraco: Bloqueia o CB
- Slot Receiver Lado Fraco: Bloqueia o marcador a sua frente.

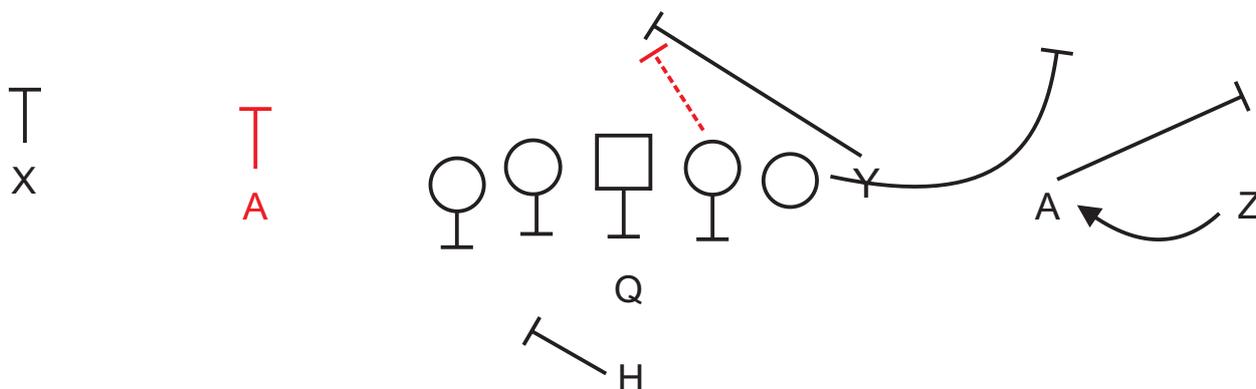
Tereza



- Running Back: Fake de corrida no lado oposto do screen, bloqueia em seguida.
- Slot Lado Forte: Down Bloq. Sai em diagonal para o meio do campo buscando bloquear o ILB.
- OT Lado Forte: Movimentação de Pocket, caso o DE leia o Screen sai para bloquear ele.
- OG Lado Forte: Movimentação de Pocket, sai para o bloquear o primeiro defensor (OLB ou SS)
- C: Movimentação de Pocket, sai para bloquear o segundo defensor (SS, ILB, ou FS)
- OG Lado Fraco: Movimentação de Pocket. **Bloqueia o ILB se o A estiver no lado fraco.**
- OT Lado Fraco: Movimentação de Pocket.
- WR Lado Forte: Bloqueia o CB
- WR Lado Fraco: Bloqueia o CB
- Slot Receiver Lado Fraco: Bloqueia o marcador a sua frente.**

Conceitos de Screen

Wanda



Running Back: Abre em movimentação de bloqueio de passe.

Y(TE) Lado Forte: Down Bloq. Sai em diagonal para o meio do campo buscando bloquear o ILB.

OT Lado Forte: Sai para bloquear o primeiro defensor (OLB ou SS)

OG Lado Forte: Movimentação de Pocket. **Down Bloq. no ILB caso não tenha o Y no lado forte.**

C: Movimentação de Pocket.

OG Lado Fraco: Movimentação de Pocket.

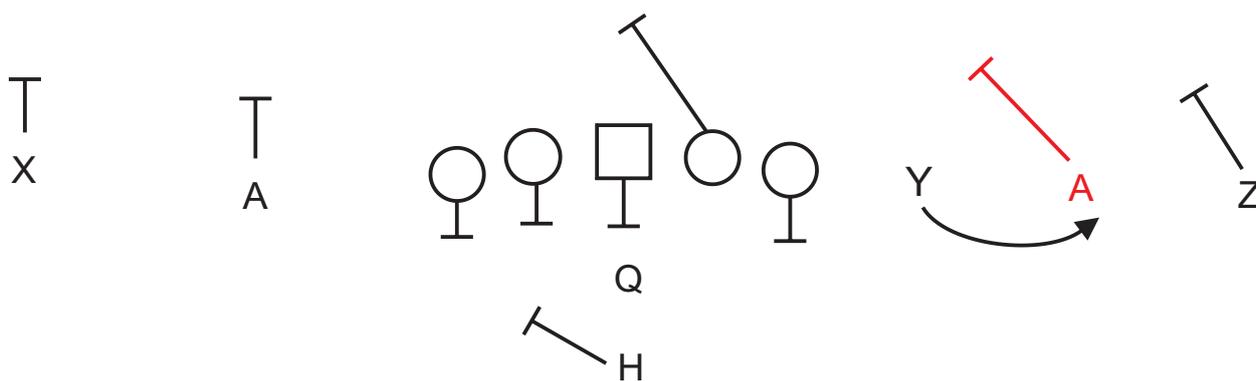
OT Lado Fraco: Movimentação de Pocket.

WR Lado Forte: Movimentação de outside screen, recebe o passe e busca os bloqueios por dentro.

WR Lado Fraco: Bloqueia o CB

Slot Receiver Lado Fraco: Bloqueia o marcador a sua frente.

Bruna



Running Back: Abre em movimentação de bloqueio de passe.

Y(Slot) Lado Forte: Movimentação de Bubble Screen, recebe o passe e busca os bloqueios por fora.

OT Lado Forte: Sai para bloquear o primeiro defensor (OLB ou SS)

OG Lado Forte: Down Bloq. no ILB caso não tenha o Y no lado forte.

C: Movimentação de Pocket.

OG Lado Fraco: Movimentação de Pocket.

OT Lado Fraco: Movimentação de Pocket.

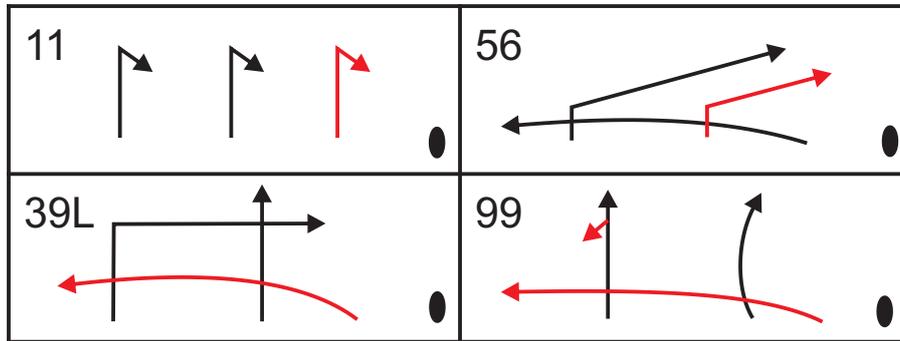
WR Lado Forte: Bloqueia seu marcador para dentro do campo.

WR Lado Fraco: Bloqueia o CB.

Slot Receiver (A) Lado Forte: Bloqueia o marcador a sua frente.

Audibles

Todos os **audibles** devem ter a **cor do dia** e depois o código para os setores.
Caso seja chamada uma cor diferente da escolhida no dia o **audible** não conta.
Os **audibles** de combos de rotas são chamados com sinais das mãos ou nomes.



11 - Peter Pan

56 - Tesoura

39L - Lagoa

99 - Olaf



Os **audibles** de screen vão ser chamados com o nome do screen + numero par(direita) ou impar(esq).
ex: **Preto Wanda 80** / **Verde Helena 50**

Os **audibles** de corrida são chamados por **cor do dia** + tipo de corrida + numero corredor + gap.
Cor do dia *

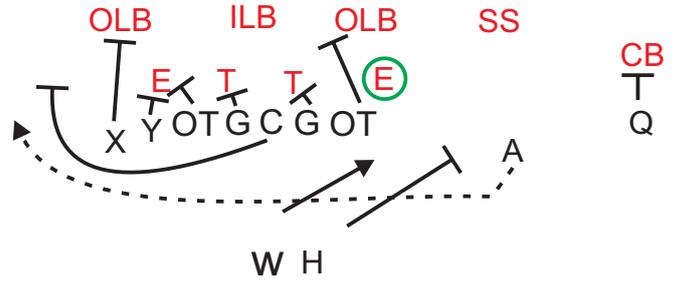
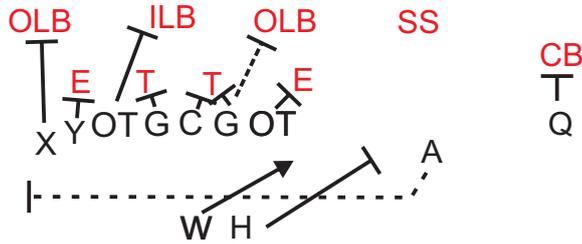
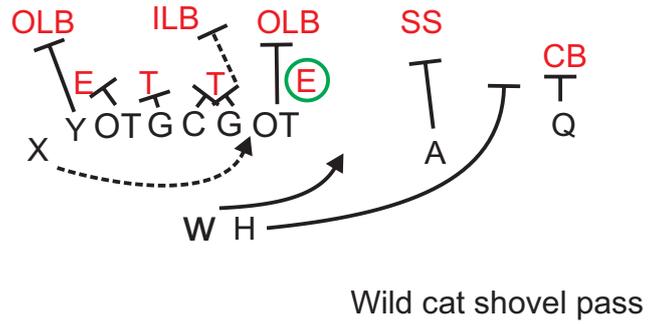
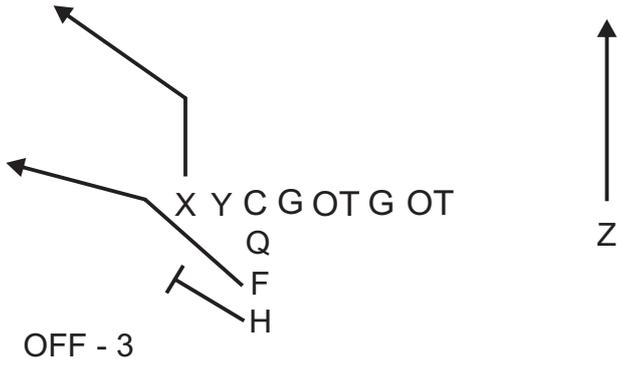
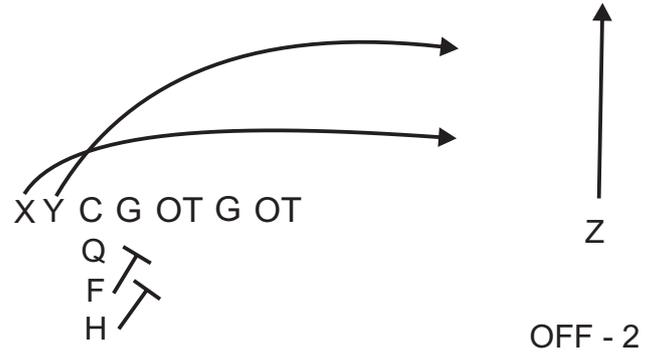
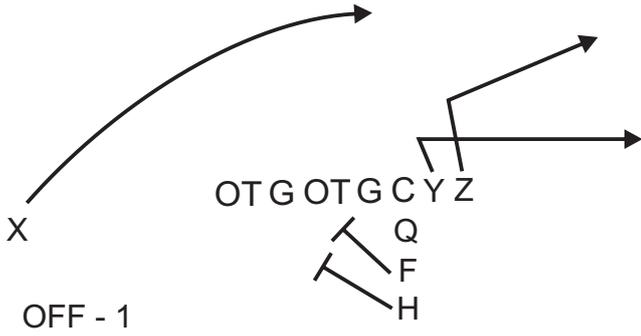
Tipo de Corrida em **Zona** = **Mosaico, 4x4, Centauro.**

Tipo de corrida em **Power** = **Ipanema, Copacabana, Barra.**

EX: **Preto 4x4 28 = Zona do Running Back no Gap 8.**

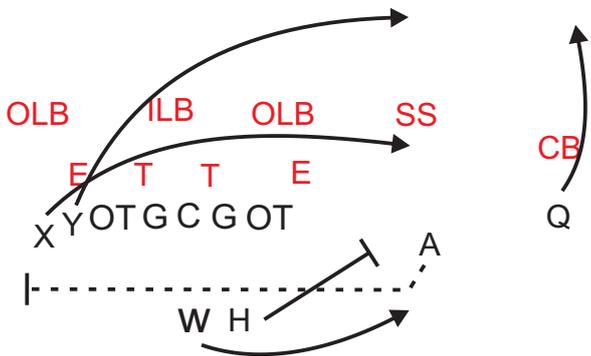
Verde Barra 14 = Power do QB no gap 4.

Pacote Trick Plays

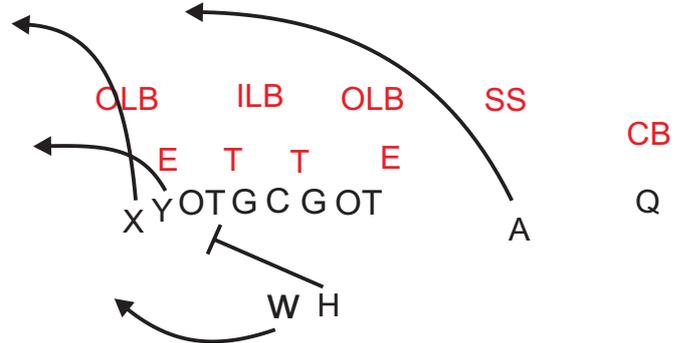


Wild cat fake A reverse zona 18

Wild cat A reverse



Wild cat fake A reverse pass



Wild cat pass