

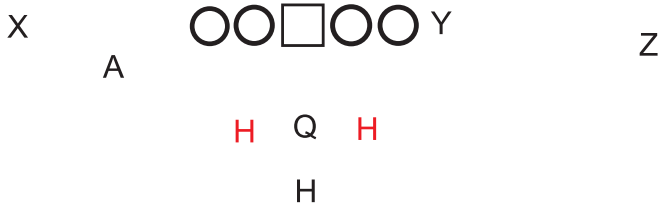
# Playbook Ataque

## Reptiles 2017

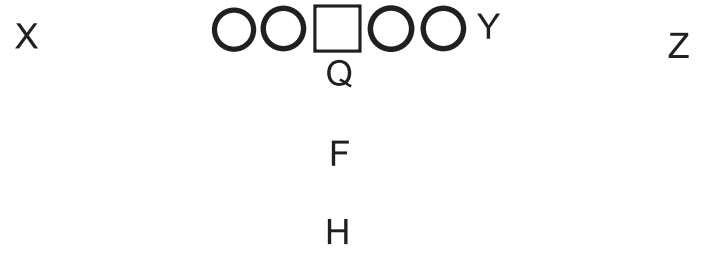


# Formações

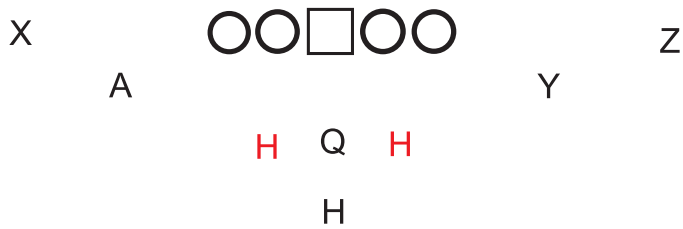
## Single Back



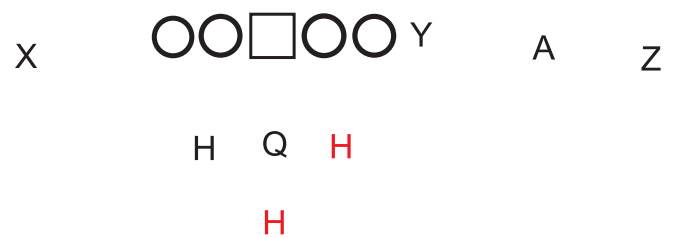
## I formation



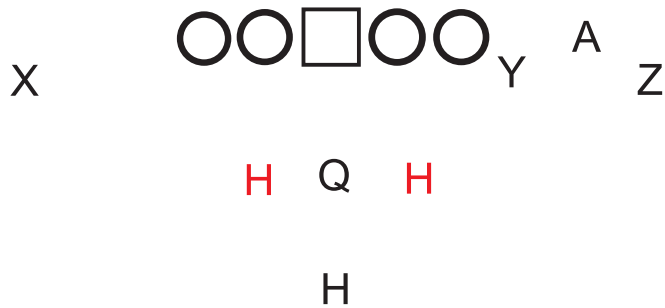
## Split



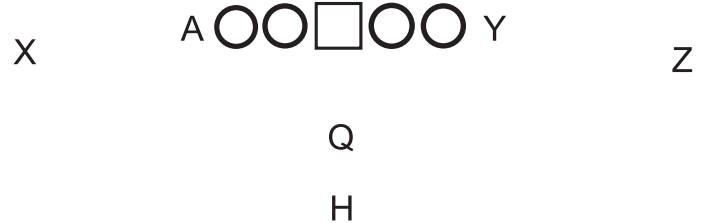
## Trips



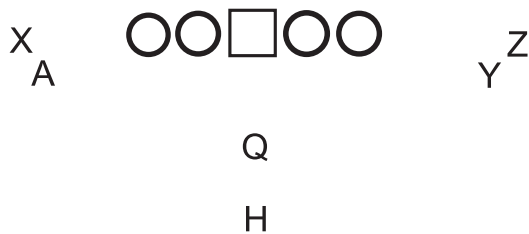
## Bunch



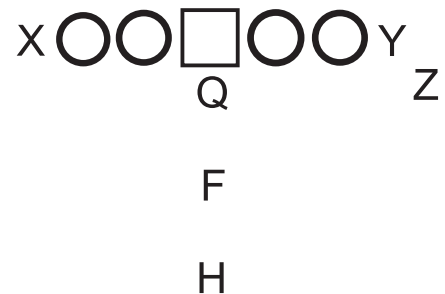
## 2TE



## Stack



## Jumbo



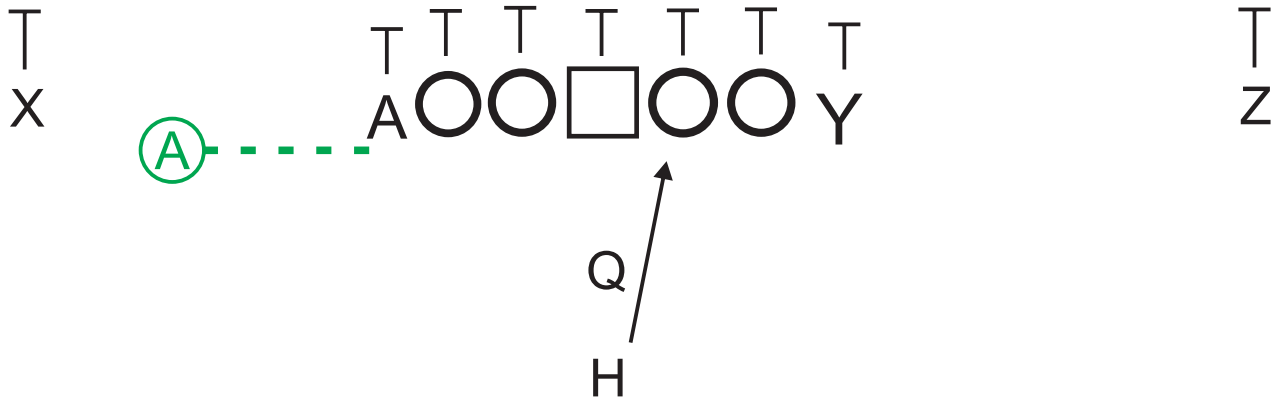
As formações Jumbo e I formation só podem ser usadas under center.  
 O alinhamento do H vai ser sempre indicado pelo QB após o Huddle.  
 Toda formação com TE ele tem preferência em ficar na Linha de Scrimage.

# Motion

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

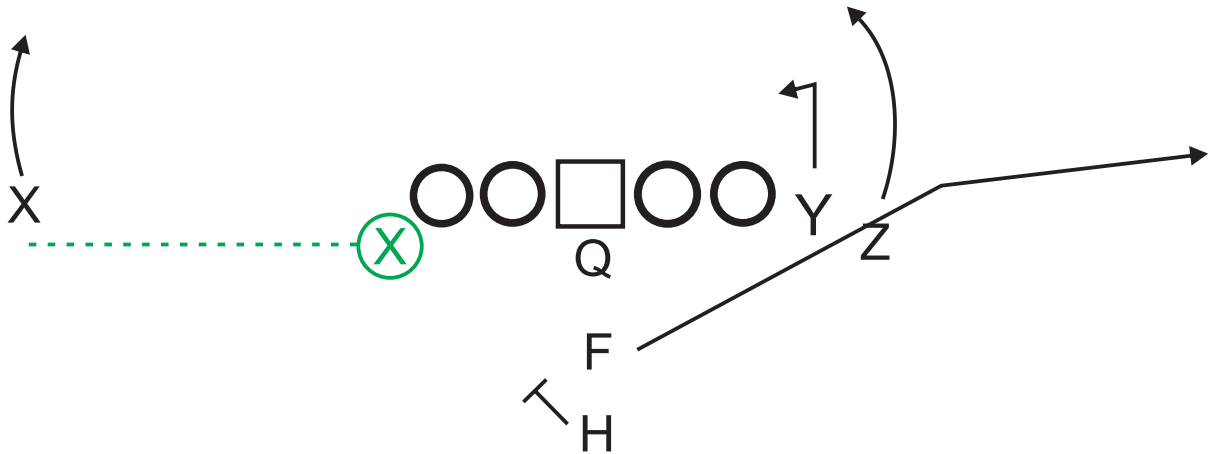
**+** - O simbolo MAIS indica que o jogador selecionado deve se aproximar da LOS e parar antes da jogada ser iniciada.

EX: Single Direita A + Dive 22.



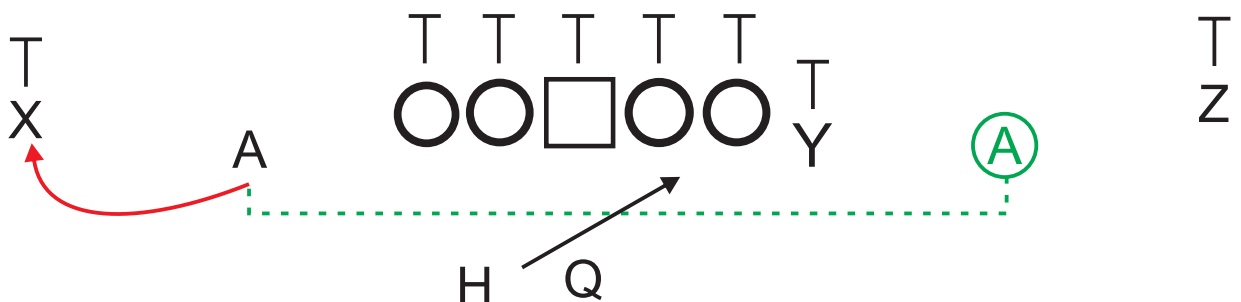
**-** - O simbolo MENOS indica que o jogador selecionado deve se afastar da LOS e parar antes da jogada ser iniciada

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

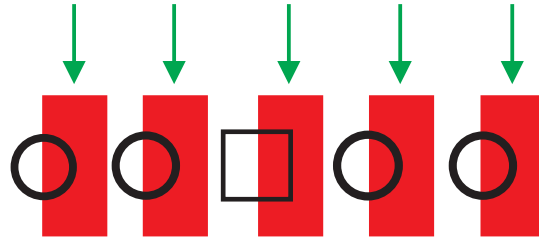


# Proteção de Passe

## 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.

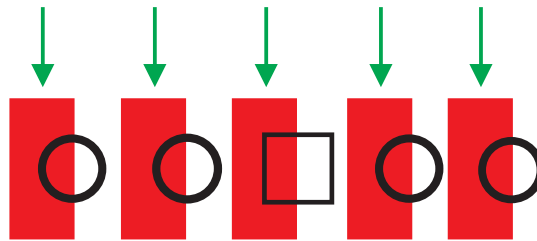
Obs: Esses tipos de coberturas podem ser chamados no Huddle ou por Audible.



## Sorin

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

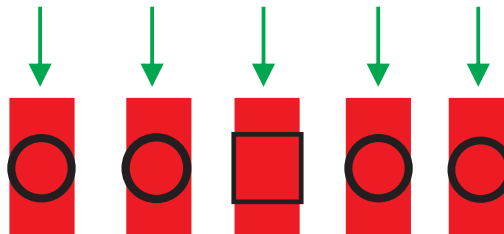
Obs: Esses tipos de coberturas podem ser chamados no Huddle ou por Audible.



## 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.

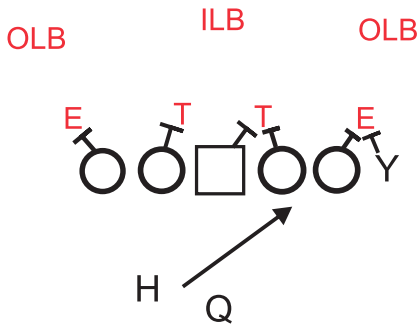
As jogadas de corridas serão chamadas por uma combinação de 2 numeros

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

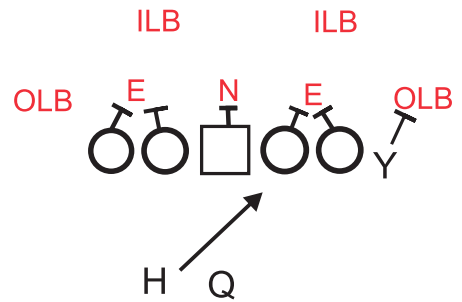
**OBS:** A unica corrida que sera chamada de maneira diferente sera o 'Fly Sweep' pois sera sempre no Gap mais aberto 7 ou 8

## Tipos de Corrida

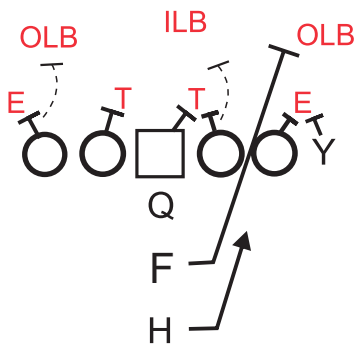
Dive 24



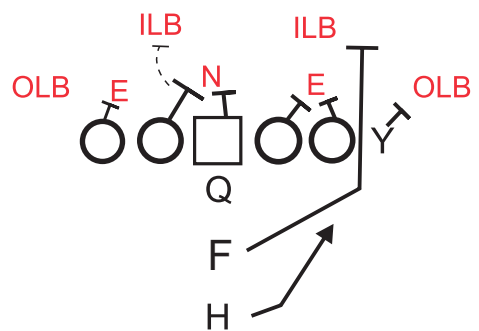
Dive 22



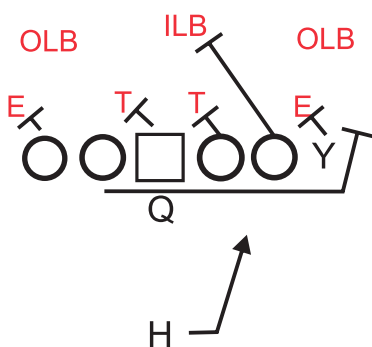
Lead 24



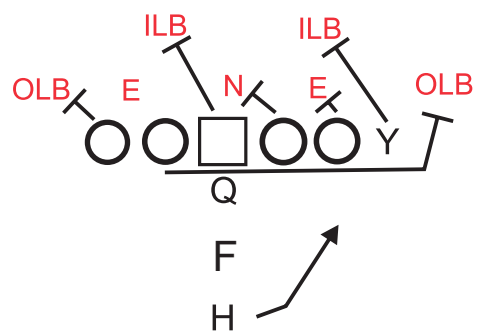
Lead 26



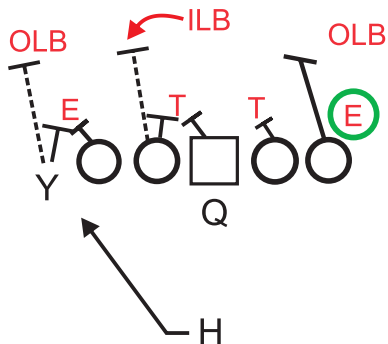
Power 26



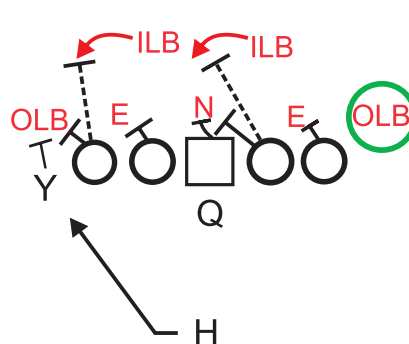
Power 26



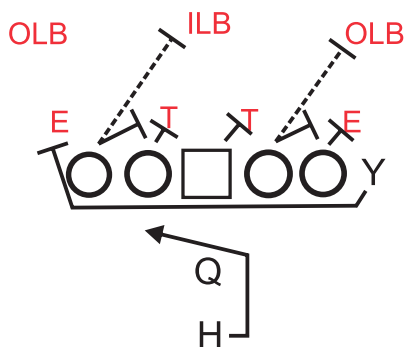
### Zona 27



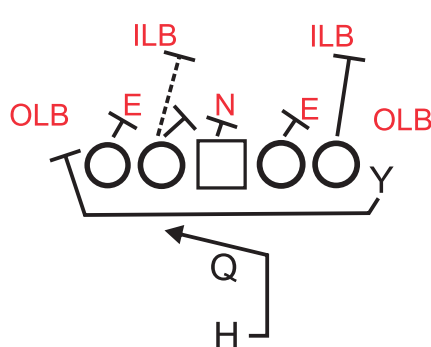
### Zona 27



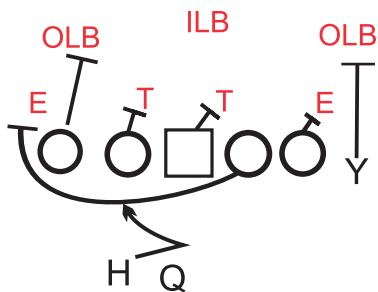
### Inside Zone 25



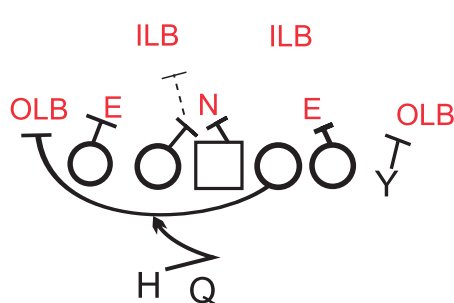
### Inside Zone 25



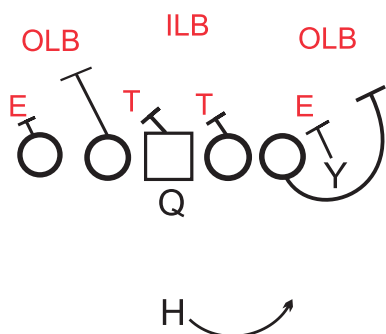
### Counter 25



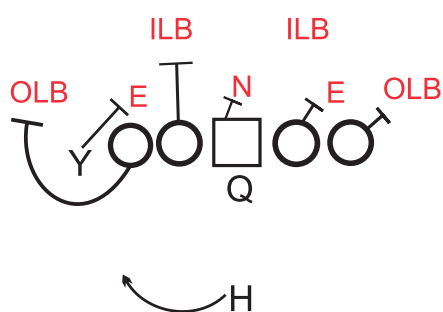
### Counter 25




### 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 - \*

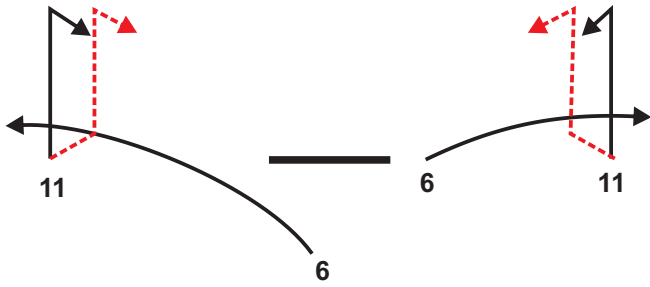
# Combos de Rotas

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.

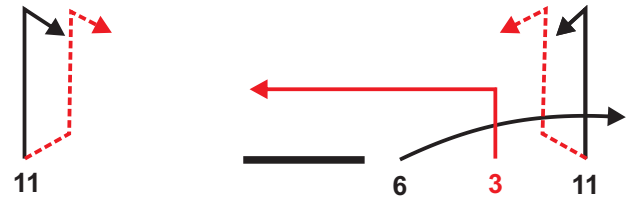
11 	33 	56 
55L 	54L 	86 
39 	57L 	99 

# Conceitos de Passe

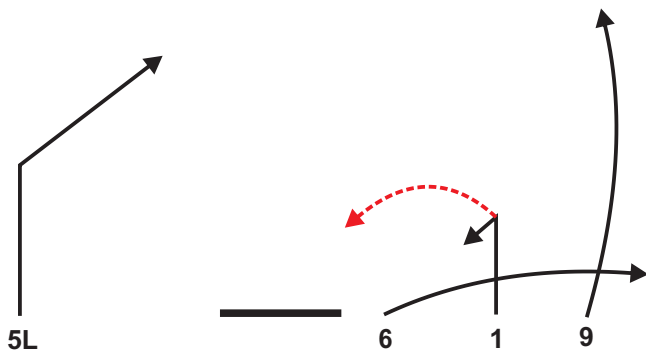
CURL - 2/2



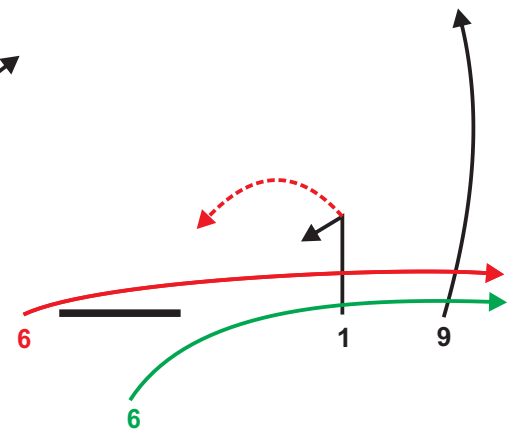
CURL - 3/1



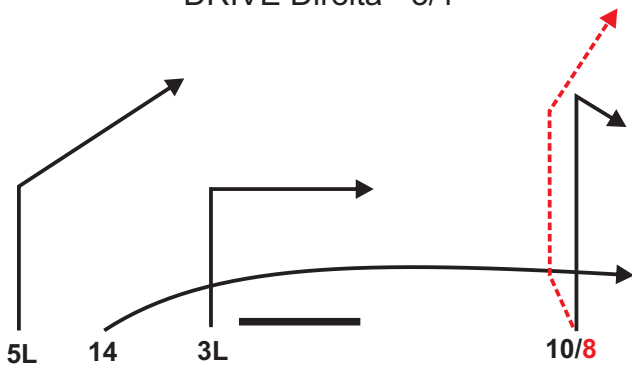
STICK - 3/1



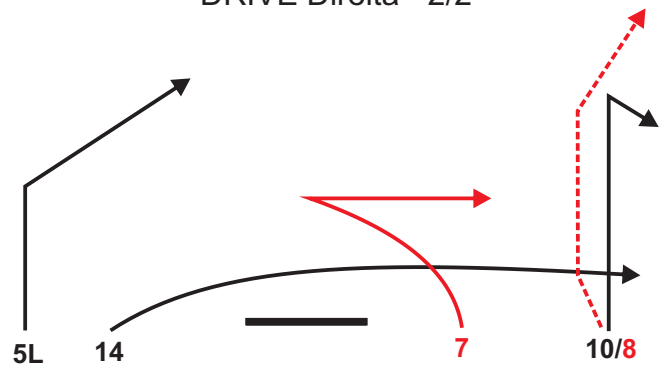
STICK - 2/2



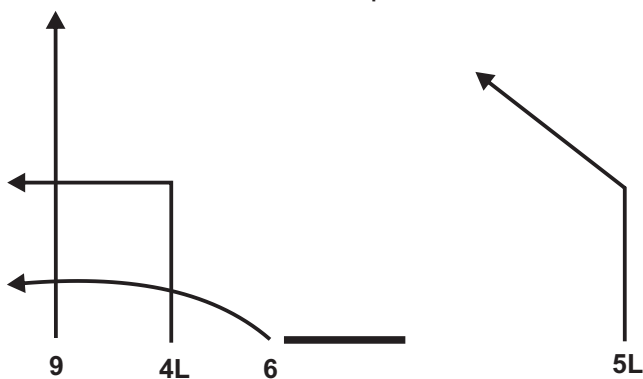
DRIVE Direita - 3/1



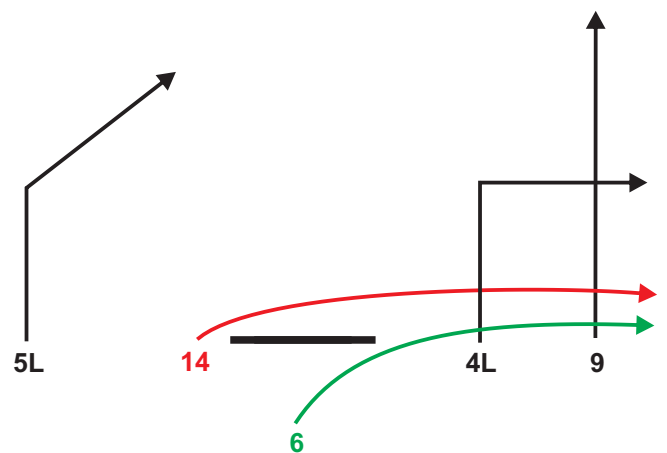
DRIVE Direita - 2/2



FLOOD Esquerda - 3/1



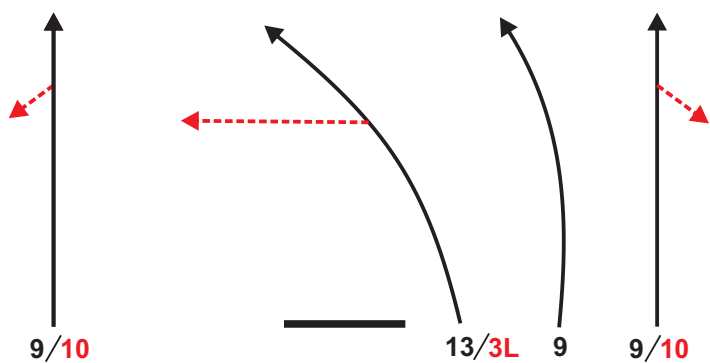
FLOOD Direita - 2/2



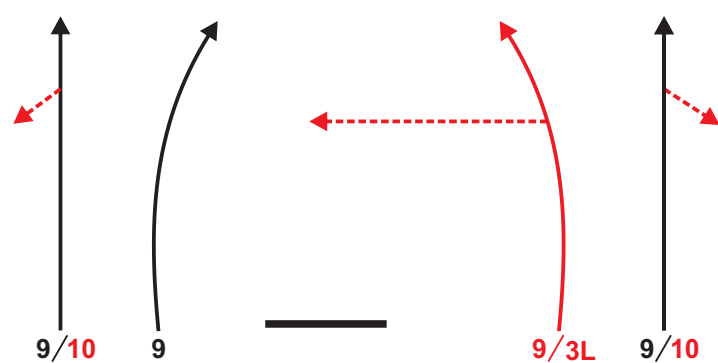


# Conceitos de Passe

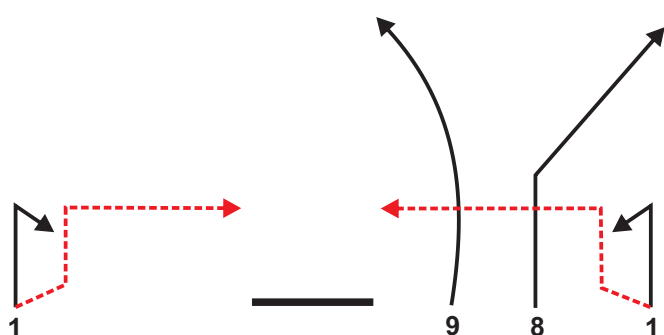
VERTICAL - 3/1



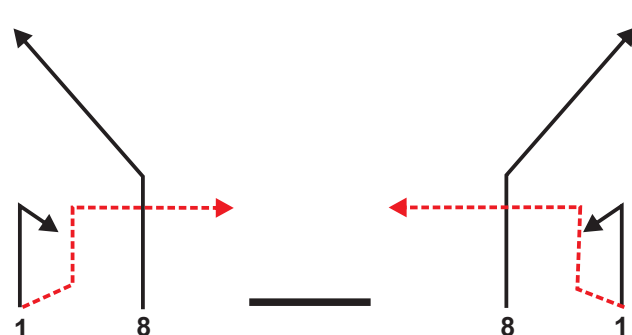
VERTICAL - 2/2



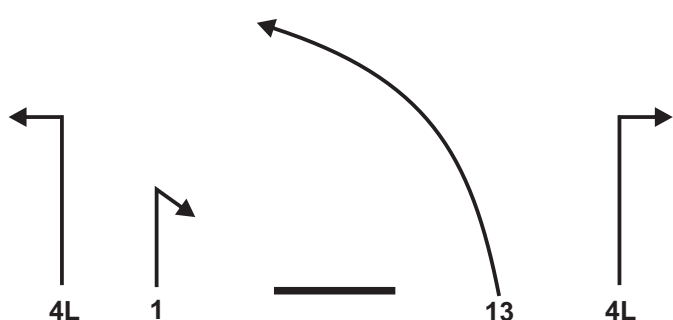
SMASH - 3/1



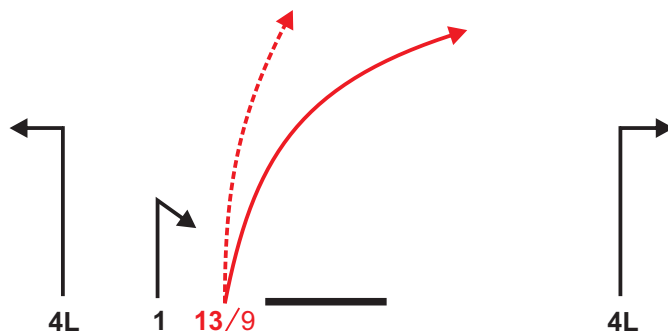
SMASH - 2/2



OUT - 2/2



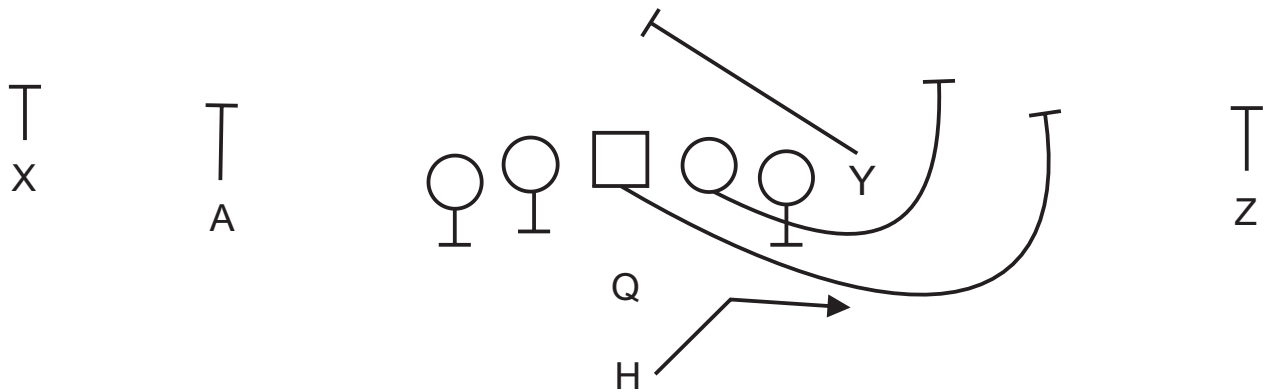
OUT - 3/1



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.

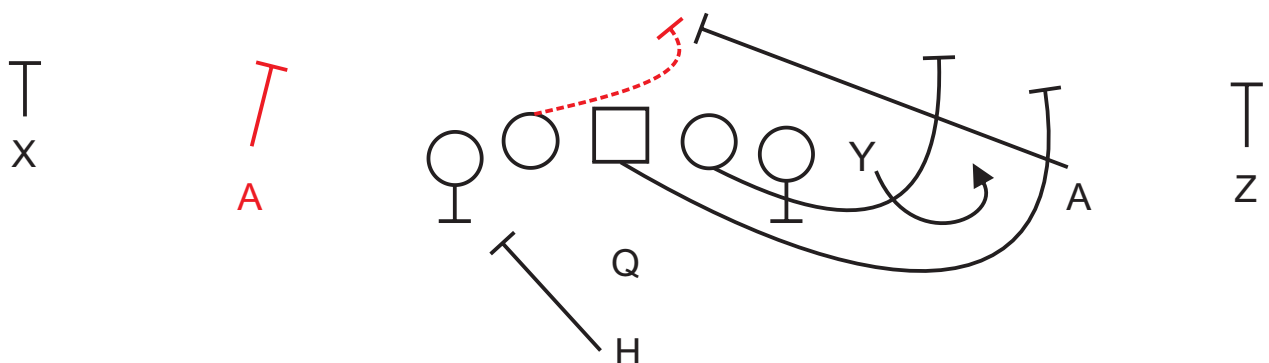
OT Lado Fraco: Movimentação de Pocket.

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.**

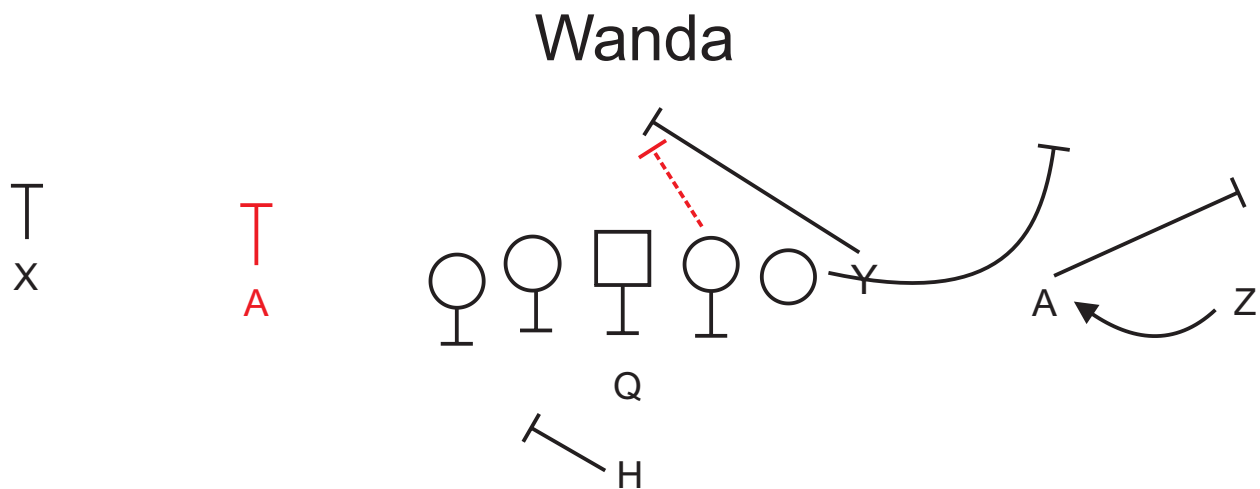
OT Lado Fraco: Movimentação de Pocket.

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



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.

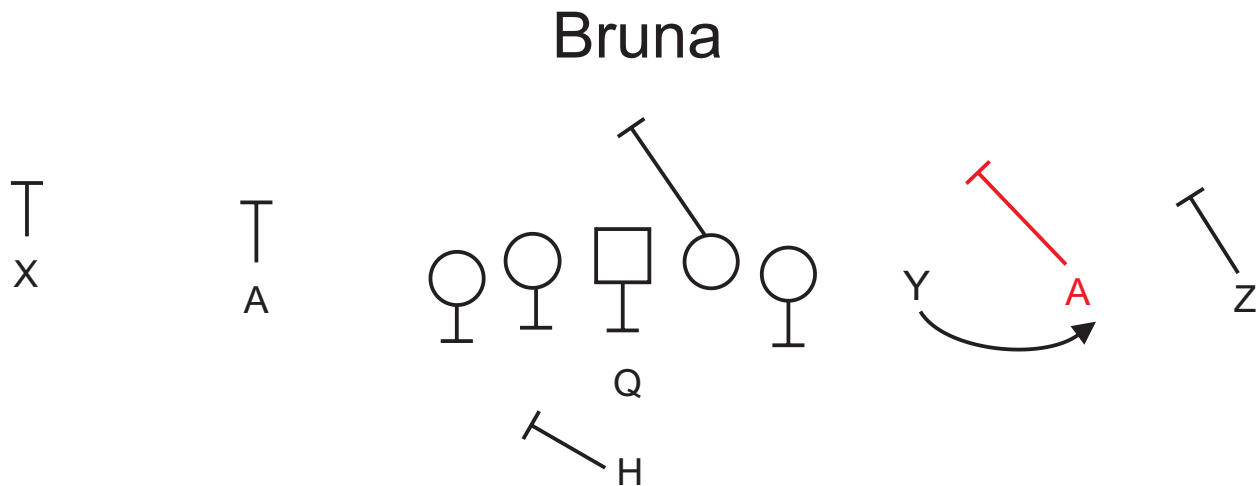
OG Lado Fraco: Movimentação de Pocket.

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.**



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.

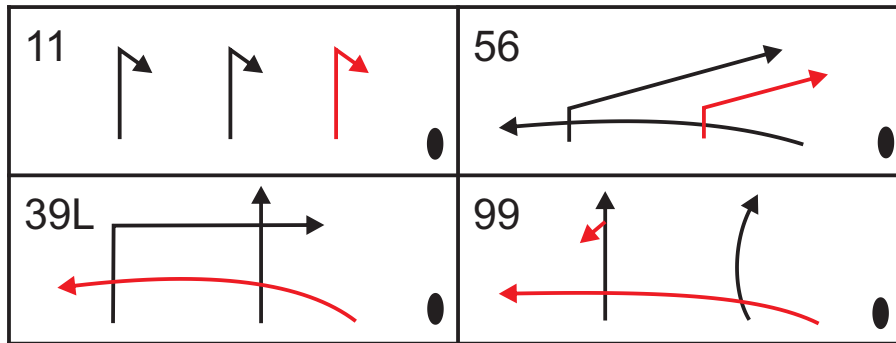
WR Lado Forte: Bloqueia seu marcador para dentro do campo.

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 \*

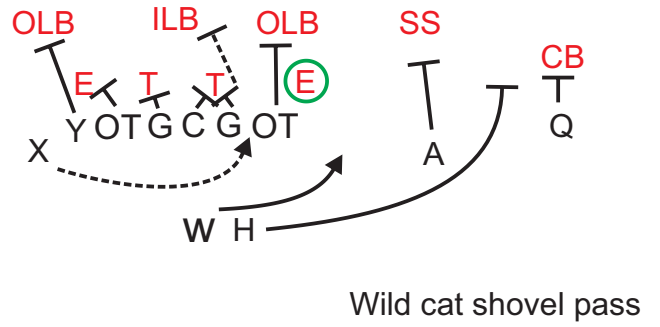
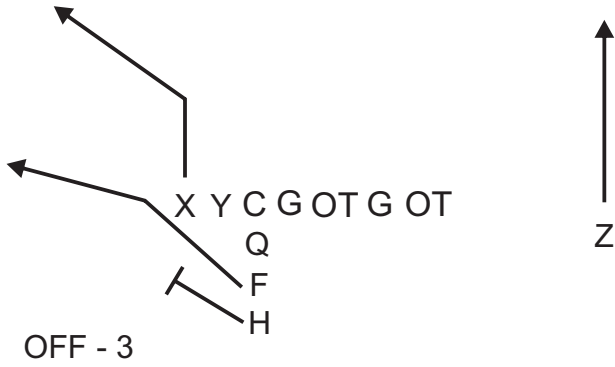
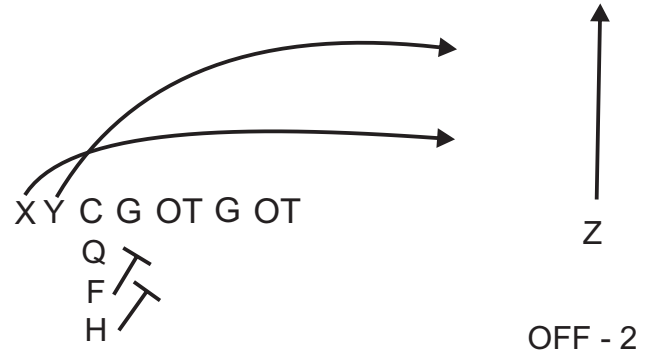
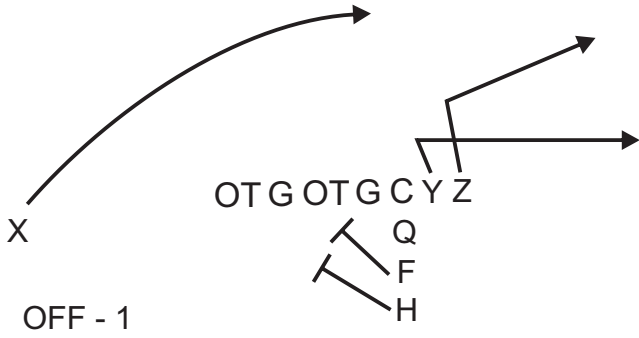
Tipo de Corrida em **Zona** = **Mosaico, 4x4, Centauro.**

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

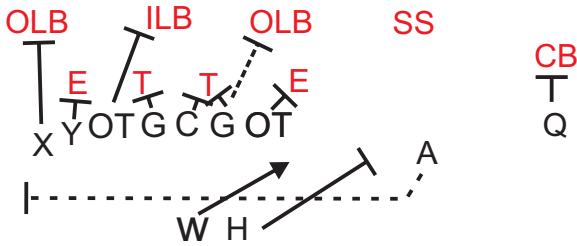
EX: **Preto 4x4 28 = Zona do Running Back no Gap 8.**

**Verde Barra 14 = Power do QB no gap 4.**

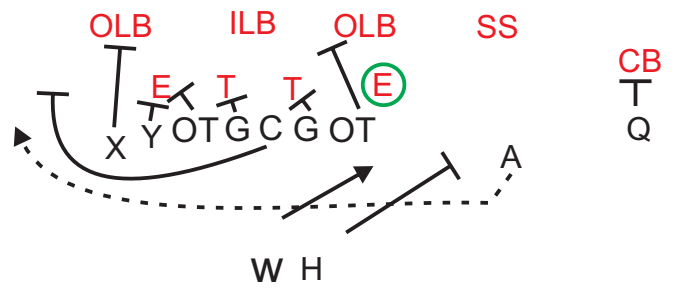
# Pacote Trick Plays



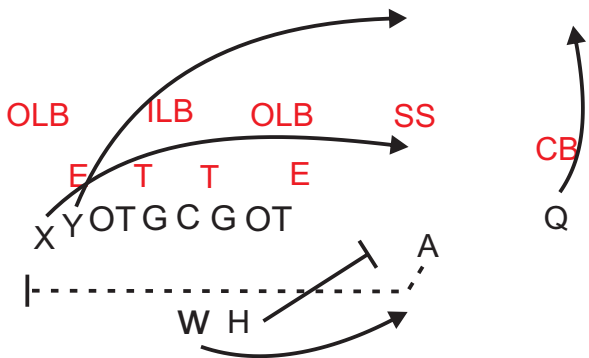
Wild cat shovel pass



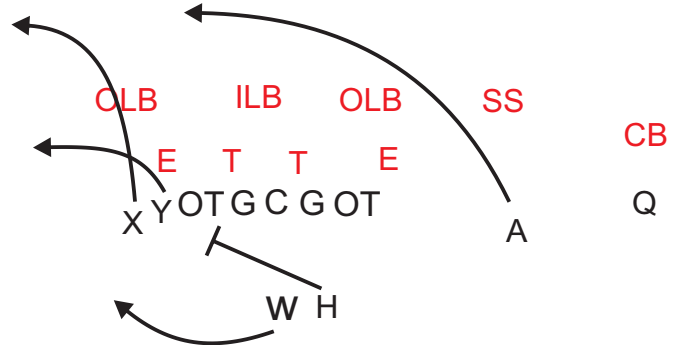
Wild cat fake A reverse zona 18



Wild cat A reverse



Wild cat fake A reverse pass



Wild cat pass