

“O Senhor abençoará o seu povo com paz”. (Salmos 29:11)

História do futebol americano

A origem

Para falarmos da história do futebol americano, precisamos passar pela origem do futebol e dar uma passadinha pela origem do rugby. Uma lenda bem difundida diz que o desporto surgiu de uma jogada irregular do futebol (*Football Association*), na qual um jogador do colégio de Rugby (situado na cidade inglesa com o mesmo nome, em Warwickshire), de nome William Webb Ellis, teria pego a bola do jogo com as mãos e seguido com ela até a linha de fundo adversária, em 1823.

Entre as décadas de 1850 e 1860, nos Estados Unidos, jovens estudantes de famílias ricas que viajavam para a Inglaterra, ao regressarem, trouxeram em suas bagagens o futebol e o rugby, esportes que já eram praticados na Europa. Os dois jogos se espalharam rapidamente nos Estados Unidos e eram praticados sem regras específicas até o ano de 1876.

Cansados de jogarem duas modalidades de maneira desorganizada, dois representantes das três universidades norte-americanas mais importantes (Harvard, Princeton e Columbia), se reuniram para padronizar as leis de um jogo. Eis que surge uma nova modalidade.

Esta nova modalidade era muito parecida com o Rugby, porém, com uma diferença peculiar: toda vez em que um atleta estivesse com a posse da bola fosse derrubado, o jogo deveria ser interrompido pelo juiz, ou seja, os dois times poderiam se realinhar, cada um no seu campo de jogo, e reiniciar a partida de forma mais organizada. O nome desta jogada era chamado de down e cada equipe tinha três downs (chances) de avançar pelo menos 5 jardas. Caso a equipe não conseguir atingir esta distância, a bola era entregue à equipe adversária.

Percebendo que não havia mais necessidade desta nova modalidade de jogo ser chamada de rugby football, foi criado o American Football, que traduzindo significa Futebol Americano. O inventor destas regras básicas do down e da distância a percorrer com a bola foi Walter Camp, conhecido pelos norte-americanos como o “pai do futebol americano”.

Década de 1900: A “quase” extinção do futebol americano

No início do século XX, o futebol americano não tinha regras específicas. No jogo, os atletas não usavam equipamentos de proteção, não podiam lançar a bola para frente, como é atualmente, e também não havia uma regra que impusesse limites aos jogadores quanto ao modo de derrubar uns aos outros, o que tornava o esporte bastante violento.

No ano de 1905, o jogo quase foi proibido de ser praticado, pois neste ano, mais de 18 universitários morreram em função do futebol americano. Esta notícia chegou aos ouvidos do então presidente da época, Theodore Roosevelt, que declarou que se não houvesse mudanças na regra, o futebol americano seria extinto.

A partir deste momento, algumas providências fundamentais foram tomadas. Uma delas foi a introdução do forward pass (passe para frente), que foi uma ideia do treinador John Heisman. Já no ano de 1906, era permitido lançar a bola para frente para um companheiro do time que estivesse se deslocando em velocidade.

Década de 1920: O surgimento da NFL

No ano de 1920, foi criada a American Professional Football Conference, que dois anos mais tarde, em 1922, foi rebatizada de National Football League (NFL).

Década de 1930: O esporte fica organizado

Após um começo conturbado e cheio de improvisos, como por exemplo, a final do campeonato nacional de 1933, entre as equipes do Chicago Cardinals e o Portsmouth Spartans (atual Detroit Lions) ter sido disputada dentro de uma arena de circo, em Chigado, pela falta de infraestrutura de estádios próprios para a prática do jogo, a casa acabou sendo colocada em ordem.

Além destas mudanças, houve também uma outra inovação importante para o equilíbrio das equipes. Foi a criação do draft universitário (principal sistema de aquisição de novos talentos feito pelos clubes) que instituiu regras quanto ao recrutamento de estudantes pelos clubes profissionais. A equipe de pior campanha na temporada anterior teria sempre a prioridade de escolher primeiro o melhor jogador universitário, mantendo assim o equilíbrio entre as equipes nas competições.

Década de 1940: Tudo muda com a guerra

Com o início da Segunda Guerra Mundial e o ataque dos japoneses à Pearl Harbor, todos os esportes nos Estados Unidos sofreram modificações radicais. Mais de 600 jogadores de futebol americano tiveram que trocar o campo de jogo pelos campos de batalhas. Muitas equipes, por falta de jogadores, acabaram.

Década de 1950: Os grandes investimentos

A década de 1950 marcou pelo início dos grandes investimentos. Com o crescimento da televisão nos Estados Unidos, milhares de pessoas passaram a acompanhar as partidas de futebol americano.

Estava consolidado o crescimento do futebol americano, ultrapassando inclusive o beisebol, esporte que até esta época era o mais popular dos norte-americanos.

Década de 1960: Surge uma nova liga

Com o crescimento do **futebol americano** na década de 1950, muitas equipes profissionais surgiram nas mais diversas cidades dos Estados Unidos. Todas elas queriam fazer parte da NFL, porém, a entidade acabou se recusando em incluir essas novas equipes.

No ano de 1960, as equipes que foram negadas a participarem da NFL, criaram uma nova associação: a American Football League (AFL).

No ano de 1966, após muitos conflitos entre a NFL e a AFL, as duas entidades

Décadas de 1970, 80 e 90: A afirmação do esporte

As três décadas seguintes foram de afirmações do futebol americano e que marcaram pelo surgimento de diversas dinastias.

Outro grande destaque ocorreu na década de 1970, com a criação do Monday Night Football. Este foi um horário televisivo das noites de segunda-feira que se tornou um recorde de audiência com a exibição, ao vivo, do melhor jogo da rodada. Além disto, a rede de TV idealizadora, ABC, inovou as transmissões com a implementação de câmeras e repórteres no campo, atrás dos gols, replays, gráficos e estatísticas.



Futebol Americano

O jogo

O jogo consiste de uma série de jogadas de curta duração. São permitidas substituições entre as jogadas, o que abre as portas a bastante especialização, uma vez que os treinadores põem em campo os jogadores que pensam servir melhor para a situação específica seguinte. O jogo é muito tático e estratégico. Com 22 jogadores dentro de campo ao mesmo tempo (11 por equipe), cada um com uma tarefa atribuída para a jogada seguinte, as estratégias são complexas.

A partida tem a duração de 60 minutos, e dividida em duas metades separadas por um intervalo. Cada metade consiste de dois quartos com a duração de 15 minutos. As equipes mudam de campo no fim do primeiro e do terceiro quartos. As prorrogações obedecem ao método de morte súbita, o que significa que a equipe que pontuar primeiro, seja de que forma for, ganha.

Um chute inicial (kickoff) é uma jogada especial usada para iniciar cada meio jogo, e também para reiniciar o jogo depois de cada Field goal ou de um touchdown.

O chutador da equipe chuta a bola, geralmente desde a sua linha de 30 jardas, embora um chute inicial possa ocorrer de outras zonas do campo devido a uma penalidade na jogada anterior.

A bola deve ser chutada a partir do chão, e deve viajar pelo menos 10 jardas. A partir do momento em que a bola tenha viajado 10 jardas para o campo adversário ou tenha sido tocada pelo time que retornará o kickoff, pode ser recolhida por qualquer uma das equipes. Em geral, a bola é simplesmente chutada com força para o campo adversário, mas por vezes uma equipe tenta recuperar o seu próprio pontapé, numa jogada que é conhecida como onside kick.

Sistema de pontuação

Touchdown (6 pontos)

É conquistado quando um jogador tem a posse legal da bola dentro da zona de finalização (endzone) do adversário.

Um gol de campo (Field Goal), que vale 3 pontos, é conquistado colocando a bola no chão e acertando entre as traves verticais amarelas. É comumente utilizado em situações de quarto down ou no final de uma partida para conseguir a vitória.

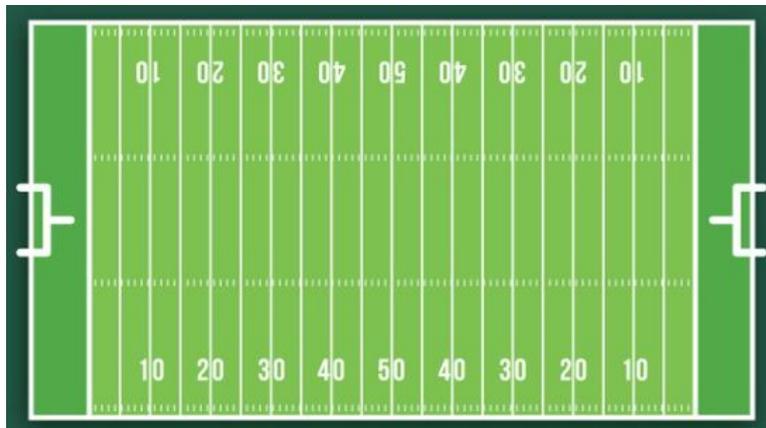
Uma segurança (Safety), com o valor de 2 pontos, é obtida quando um jogador é derrubado ou sai pelo fundo da sua própria endzone.

O campo de batalha

O campo de jogo é um retângulo com 120 jardas (109,73 m) de comprimento e 53 jardas (48,76 m) de largura, delimitado por linhas laterais ao longo do comprimento, e linhas finais ao longo da largura.

Existe uma linha de gol a 10 jardas de cada uma das linhas finais e paralela a ambas. As duas linhas de gol estão, portanto, separadas por 100 jardas.

Dentro do campo há marcadores adicionais: os marcadores de jarda e as linhas de restrição (inbound lines ou hash marks), a cada jarda ao longo de todo o comprimento do campo. A cada 5 jardas, os marcadores de jarda estendem-se a toda a largura do campo, e a cada 10 jardas são marcados por números que indicam a distância, em jardas, até à linha de gol mais próxima.



Ao centro de cada linha final situa-se um conjunto de traves, que têm dois postes longos que se estendem por cima de uma barra horizontal em forma de Y. A distância entre os postes é de 18 ½ pés (5,64 m), e o topo da barra está a 10 pés (3,05 m) de altura.

Jogadores de ataque:

Center (C): responsável pelo snap e por bloquear os defensores.

Offensive Guards (OG): jogam juntos do center, e têm a missão de bloquear os defensores, para proteger o quarterback.

Offensive Tackles (OT): ficam na linha de ataque, mas são os que jogam nas pontas da mesma. Sua função é proteger o quarterback.

Tight-End (TE): jogador que bloqueia e também recebe passes, joga fora da linha ofensiva.

Wide-Receiver (WR): jogam abertos e se movimentam muito para receber um passe do quarterback.

Quarterback (QB): o cérebro do time, responsável pela organização das jogadas ofensivas, é ele quem faz os passes.

Running Backs (HB,FB): os running backs na maioria das vezes se posicionam atrás do quarterback ou, um pouco ao lado, no início de cada jogada. Existem dois tipos principais de corredores, o halfback e o fullback.

Jogadores de defesa:

Defensive Tackles (DT): jogam no meio da linha de defesa.

Defensive Ends (DE): jogam nas pontas da linha de defesa.

Linebackers (LB): jogam logo atrás da linha de defesa, avançam para fazer tackles e as vezes fazem cobertura em passes curtos.

Cornerbacks (CB): marcam os wide-receivers.

Safeties (SS ou FS): responsáveis pela cobertura.

Jogadores especializados:

Kicker (K): chuta os field goals e kick offs.

Punter (P): faz os punts.

Holder (H): segura a bola para um chute do kicker.

Receptors ou Returner: devem agarrar uma bola chutada e correr o máximo que der para a frente.

Faltas do ataque:

Saída falsa (5 jardas) – quando um lineman se move antes do snap de uma maneira que simula o início da jogada.

Movimento ilegal (5 jardas) – quando mais do que um back está em movimento no momento do snap.

Deslocamento ilegal (5 jardas) – quando a linha não está parada antes do snap.

Formação ilegal (5 jardas) – quando há menos de 7 jogadores na linha de scrimmage.

Atraso no jogo (5 jardas) – quando se deixa passar o máximo do tempo entre cada jogada (que são 40 segundos a partir do término da jogada anterior) antes do snap.

Recebedor não elegível avançado (5 jardas) – quando um lineman está à frente da zona neutra antes de um passe em frente.

Passe em frente ilegal (5 jardas e perda de down) – quando o passe é feito para lá da zona neutra, ou ao segundo passe em frente na mesma jogada.

Segurada (holding) (10 jardas) – quando há um uso ilegal das mãos ou braços no bloqueio.

Interferência no passe ofensivo (10 jardas) – quando um jogador interfere com um defensor que tenta receber um passe.

Grounding intencional (10 jardas e perda de down) – quando o quarterback atira intencionalmente a bola ao chão ou para qualquer lugar para evitar sofrer um sack.

Clipping (15 jardas) – quando há um bloqueio ilegal, por detrás, abaixo da cintura.

Bloqueio ilegal (15 jardas) – geralmente um bloqueio desleal.

Faltas da defesa:

Impedimento (5 jardas) – **quando é feito contato com um lineman ofensivo antes do snap, ou quando** uma defesa se encontra na zona neutra aquando do snap. O ataque pode decidir declinar a penalidade e ficar com as jardas ganhas na jogada.

Corrida para o chutador (5 jardas) – quando um defesa corre para o chutador.

Interferência no passe – após 5 jardas a frente do começo da jogada, não é permitido contato entre os recebedores e seus marcadores.

Formação de pilha (15 jardas).

Agressão ao kicker (15 jardas) – quando o kicker é empurrado depois de ter chutado a bola.

Agressão ao quarterback (15 jardas) – quando o quarterback é empurrado depois de fazer um passe.