

fundamentos del football

00. INTRODUCCION

El futbol americano no es un deporte fluido, rápido y ligero, como lo puede ser el futbol europeo, el baloncesto, y para no crear confusiones: el rugby.

El futbol americano es un deporte pausado y estratégico, aunque ni tan pausado como el baseball, ni tan exclusivamente estratégico como el ajedrez.

01. PRINCIPIOS y CONCEPTOS BÁSICOS

Equipos:

Los equipos están formados por no más de 11 jugadores - Dependiendo de la categoría o tipo de competición, siendo la profesional, como la NFL o la universitaria como la NCAA la que usa el máximo (11 jugadores). Cada equipo está formado por dos formaciones, con 11 jugadores cada una:

- La ofensiva o atacante: Son los encargados de anotar.
- Defensiva: Como su nombre indica defiende la zona de anotación e intenta capturar el balón para pasar a ser ofensiva.

Además cada una de estas formaciones dispone de unos jugadores adicionales que se intercambiarán con otros en ciertas jugadas denominadas especiales, convirtiéndose la formación en un "Equipo Especial"

Terreno de Juego:

El campo de juego es denominado "field" y mide 120 yardas, de las cuales 10 a cada extremo componen la zona de anotación "End Zone" donde se ubican los postes (que son usados para la realización de goles de campo o "Field Goals"), siendo las 100 restantes el terreno de juego donde se desarrolla el partido.

Duración:

Un partido dura cuatro cuartos de 15 minutos, pero en ocasiones el tiempo se para por tiempos muertos, pases incompletos o hay que revisar la última jugada por parte de los árbitros. Existe un descanso de 15 minutos entre el 2º y 3º cuarto, y 2 minutos entre los restantes cuartos. En cada cambio de cuarto los equipos intercambian la orientación.

Objetivo:

El objetivo de cada encuentro o partido es anotar más puntos que el rival. El equipo ofensivo (o atacante) dispone de los siguientes tipos de anotación de puntos:

1. **Touchdown:** el jugador llega hasta la zona de anotación. Da 6 puntos. Inmediatamente después del touchdown el equipo atacante dispone de una jugada extra en la que pueden conseguir más puntos, pudiendo ser:
 - **Un punto extra**, realizando una jugada de equipo especial consistente en pasar la pelota a un pateador que golpee el balón apoyado por otro jugador en el suelo y consiga pasar entre los postes.
 - **Dos Puntos por conversión.** Consistente en realizar otra jugada de pase o carrera que termine con un jugador en la zona de anotación con el balón al igual que en un touchdown.
2. **Gol de campo:** el pateador tiene que meter el balón en el poste. Da 3 puntos.
3. **Safety:** Pasa cuando detienen a un jugador de la ofensiva en su propia zona de anotación. Da 2 puntos.

Desarrollo:

“Poseer para anotar - Defender para poseer”

Al comienzo de cada encuentro se realiza un sorteo con una moneda. El Equipo ganador elige como quiere comenzar el primer cuarto: Sirviendo el balón para “defender” o recibiendo el balón para poseerlo y atacar. El perdedor del sorteo selecciona la parte del campo que prefiere para empezar. Al comienzo del tercer cuarto, el equipo que sirvió el balón pasa a recibir.

Al comienzo de cada jugada se da la oportunidad de avanzar 10 yardas, a esto se le llama “**Primer down**” o “**Primera y diez**” que significa “Primera oportunidad para avanzar diez yardas”. Solamente se tienen cuatro intentos para que la ofensiva pase las 10 yardas para conseguir otro Primer down; Si usan las cuatro intentos el balón pasa al equipo contrario que procederá a jugar con su ofensiva, empezando con un “primer down”

Mientras el equipo que se encuentra en posesión del balón intenta ir avanzando yardas hasta conseguir alcanzar la zona de anotación para realizar un touchdown o intentar un fieldgoal, el equipo defensor intentará recuperar el balón para, una vez en posesión, pasar a ser el equipo atacante y anotar puntos.

El equipo atacante intentará avanzar el máximo posible de yardas para anotar realizando jugadas de pases largos, pases cortos o carreras de interior, carreras de exterior”, o combinación de ambas, o falsas jugadas de despiste.

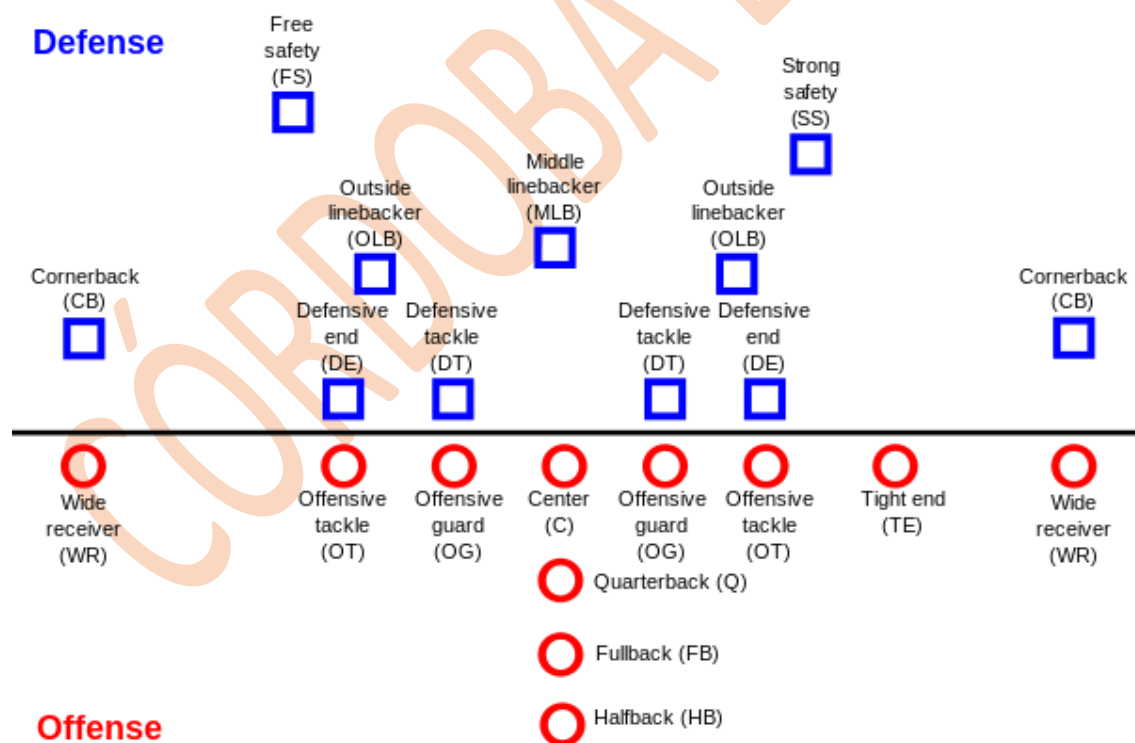
El equipo defensor intentará recuperar la posesión del balón con formaciones de cobertura de pases o de cobertura hombre a hombre, con alguna de las siguientes acciones:

1. **Intercepción de pase:** Ocurre cuando se hace un pase por parte del equipo ofensivo, pero uno de los jugadores de la defensa rival atrapa el balón y tiene la posibilidad de avanzar o anotar.
2. **Fumble o balón suelto:** Ocurre cuando un equipo tiene el control del balón pero éste se cae o queda libre, ya sea porque se resbaló o porque otro jugador lo tiró, es entonces cuando el otro equipo tiene posibilidad de agarrarlo.

Faltas:

1. **Holding** (agarrar/sujetar): Ocurre cuando un jugador ofensivo agarra a un defensor o cuando el defensor sujeta a un ofensivo que no es el portador del balón. Tanto ofensa como defensa pueden empujar, obstaculizar o bloquear, pero no sujetar. Diez yardas de penalización si es ofensivo o cinco yardas si es defensivo.
2. **False Start:** (Salida en Falso): se comete cuando un jugador ofensivo se mueve antes del comienzo de la jugada. Cinco yardas de penalización.
3. **Off-Side:** (Fuera de juego): se señala cuando un jugador defensivo invade la línea de golpeo (está en el espacio de la ofensa) en el momento justo del comienzo de la jugada. Cinco yardas de castigo.
4. **Personal Foul:** (Falta Personal) quince yardas de penalización y a veces es un primer down para el equipo afectado. Pueden ser:
 - **Facemask:** Sujetar la barra del casco
 - **Rudeza innecesaria:** Cuando hay exceso de fuerza no necesaria. También aplica cuando se derriba al Quarterback cuando éste ya no tiene el balón.
5. **Interferencia de pase:** sucede cuando un defensor impide por contacto físico, que un receptor pueda recibir un pase. Se castiga con el avance de la ofensiva hasta la yarda donde se cometió la interferencia y se da primera y diez al equipo afectado.
6. **Retraso de Juego:** ocurre si la ofensiva no saca el balón en juego en el tiempo establecido. Cinco yardas de penalización.

02. POSICIONES GENERALES



OFFENSIVE FORMATION	
QUARTERBACK - QB	<p>Es el jugador que controla las jugadas ofensivas que no sean de patada.</p> <p>Se sitúa justo detrás del "center" para recibir el balón tras el saque (snap).</p> <p>También se puede situar unas yardas más atrás, en la zona denominada "backfield", en ciertas formaciones.</p> <p>Responsabilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lidera la ofensiva • Toma el balón procedente del center. • Realiza lanzamientos, pases a las manos o corre con la pelota por si mismo intentando avanzar yardas. • Lanza la pelota en jugadas de pase • Hace los ajustes ofensivos pre-jugada
HALFBACK - HB	<p>Se sitúa en el backfield.</p> <p>Recibe el balón en la mano o por lanzamientos en jugadas de correr.</p> <p>Atrapa balones en jugadas de pase.</p> <p>Bloquea, corre con el balón o hace pases.</p>
FULLBACK - FB	<p>Es usado en formaciones pro-style</p> <p>Se sitúa por delante del HB.</p> <p>Responsabilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primariamente para proteger al HB • Avanza corriendo con el balón en jugadas de carrera corta • No es habitual pero recibe pases..
CENTER - C	<p>Se sitúa justo en el centro de la línea de ataque.</p> <p>Es el responsable de realizar el saque (snap) hacia el QB al comienzo de cada jugada.</p>
OFFENSIVE GUARD - OG	<p>Situados a cada lado del Center (C)</p> <p>Responsables de bloquear al oponente.</p> <p>Son responsables de crear espacios para correr.</p> <p>Protegen al Quarterback.</p>
OFFENSIVE TACKLE - OT	<p>Se sitúan al lado de los Guardias en dirección a las bandas.</p> <p>Responsables de bloquear al oponente.</p> <p>El Tackle derecho suele ser el mejor bloqueador en jugadas de correr, mientras que el izquierdo lo es para bloqueos en jugadas de pase.</p>
TIGHT END - TE	<p>Son considerados un cruce entre linemen&WR</p> <p>Dependiendo de la jugada pueden ser receptores de balón en jugadas de pase o bloqueadores en jugadas de correr.</p>
WIDE RECEIVER - WR	<p>Se sitúan en la línea de ataque o en el backfield, a izquierda o derecha. Suelen ser los jugadores más rápidos.</p> <p>Su principal misión es recibir los pases del Quarterback</p> <p>En jugadas de correr el WR bloquea, puede correr una ruta para despistar al oponente.</p>
DEFENSIVE FORMATION	

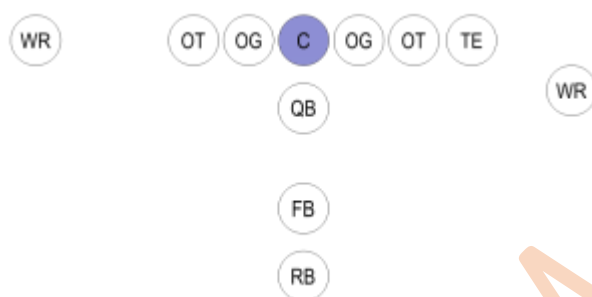
DEFENSIVE TACKLE - DT	<p>Su misión es bloquear a los corredores y hacer presión a los lanzadores.</p> <p>Se sitúan en el medio de la Línea Ofensiva. Mas o menos frente al Center.</p> <p>En una formación 3-4 hay un solo tackle y este se situa justo en frente del center.</p>
DEFENSIVE END - DE	<p>Su misión es bloquear a los corredores y hacer presión a los lanzadores. También son responsables de contener las carreras por el exterior.</p>
CORNERBACK - CB	<p>Denominados Defensive Backs (DB) se sitúan frente los oponentes receptores.</p> <p>En jugadas de pase, cubre al receptor para forzar pases incompletos o intercepciones.</p> <p>En jugadas de carrera, placan a los corredores o fuerzan que se muevan hacia el centro del terreno.</p>
MIDDLE LINEBACKER -MLB	<p>Juegan tras la línea defensiva situados en el centro.</p> <p>Se le refiere como "Mike"</p>
OUTSIDE LINEBACKER -OLB	<p>Juegan tras la línea defensiva situados a los lados de los MLB.</p> <p>Realizan coberturas para interferir pases a los receptores.</p> <p>Defienden ante contrarios que avanzan corriendo.</p> <p>Presionan al Quarterback fuera de la línea de LB</p>
STRONG SAFETY - SS	<p>Ofrece protección extra contra los corredores o brinda ayuda a los Cornerbacks en la cobertura</p>
FREE SAFETY - FS	<p>Es el jugador más retrasado en el terreno, proporciona ayuda contra pases profundos. Y es usualmente el último defensor que pueda placar a un corredor.</p>

03. OFENSIVA

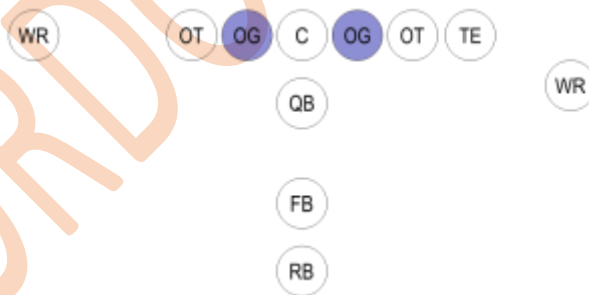
03.01 - Puestos ofensivos

El fútbol Americano es un deporte de 11 contra 11 y, en la parte ofensiva, esos 11 jugadores se dividen en 1 Quarterback (Mariscal), 5 Líneas Ofensivos o líneas/linemen (dos Tackles, dos Guards y un Center) y una combinación de RunningBacks (Corredores), Wide receivers (Receptores) y Tight Ends (Alas Cerradas)

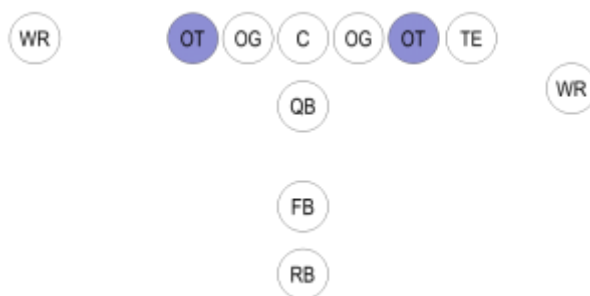
Center/Centro: Esta es la posición más importante de la línea ofensiva pues no sólo es el responsable de pasar el balón al Quarterback, sino que tiene la tarea de indicar las asignaciones de bloqueo a sus compañeros líneas y, en caso de ser necesario, cambiarlas para que se ajusten a los cambios en la jugada que haga el Quarterback en la línea de golpeo.



Guards/Guardias: Al igual que los tackles, se dedican a bloquear atacantes defensivos o a generar carriles para correr, sólo que ellos evitan que la penetración llegue por el centro.



Tackles: Delimitan el bolsillo de protección y existen dos: el izquierdo y el derecho. La diferencia radica en que el más hábil es quién protege el lado ciego del Quarterback (el derecho si es zurdo o el izquierdo si es diestro). En general se dedican o a proteger los extremos de la bolsillo de protección para que no penetre la presión (en caso de pase) o a generar carriles en los extremos en caso de carrera.

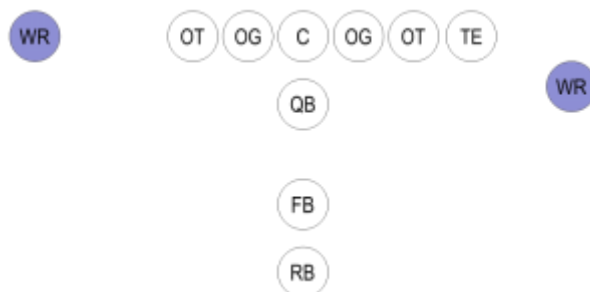


Tigh-Ends/Alas cerradas: Son una mezcla entre receptores y líneas pues tienen tanto funciones de bloqueo como de correr rutas de pase. Inicialmente eran líneas a los que les estaba permitido recibir pases. Existen formaciones de dos Tigh-Ends en las que uno está orientado al bloqueo y el otro a recibir pases, aunque también existen jugadores con ambas funciones bloquear y recibir.

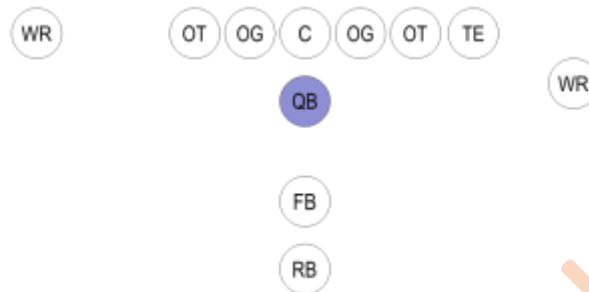


Wide-Receiver/Receptores abiertos: Esencialmente, son los jugadores que se dedican a atrapar los pases del Quarterback en jugadas de pase. Hay de tres tipos: el *split end* o el receptor X, el *flanker* o Z y el receptor de *slot*.

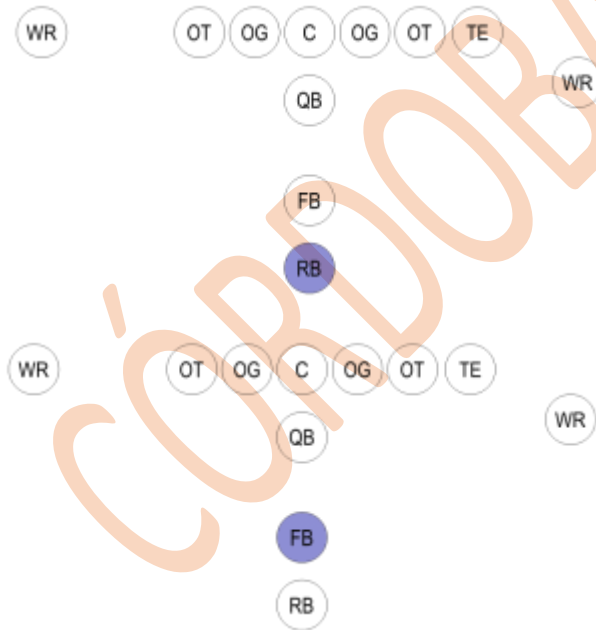
1. **Split End / Receptor X:** Se alinea lo más cerca posible al borde del campo, tras los números dibujados en el, a altura de la línea de golpeo y, generalmente, son los más grandes y físicos del grupo.
2. **Flanker o Z:** se alinean hacia dentro de los números dibujados en el campo, y al otro lado del campo de donde se encuentra el receptor X y, generalmente, son los receptores con más recepciones.
3. **Receptor de Slot:** se alinea ya sea, entre el X o el Z y la línea de golpeo y son jugadores que se usan para atrapar pases cortos e intermedios en la mitad del campo. Este tipo de receptor es menos común y sólo se usa en formaciones abiertas y la posición incluso puede ser ocupada por un Tigh-End..



Quarterback/Mariscal: Recibe las instrucciones del coordinador ofensivo y las transmite al resto del equipo en el huddle. Sobre el recado la responsabilidad de cambiar la jugada si la seleccionada en origen se prevé que no va a tener éxito. Ha de tener una gran habilidad, porque de forma rápida tiene que leer la formación defensiva y actuar en consecuencia. En las jugadas, recibe el snap y es el encargado de distribuir el balón a través de pases o continuando las jugadas de carrera.



Running Backs / Corredores: Tal como el nombre lo indica, se encargan de correr cuando el Quarterback les da el balón. Colocados inicialmente detrás del Quarterbackl o a su lado. Hay de dos tipos: el *halfback* y el *fullback*. La diferencia radica en que el HB es quien corre (o recibe pases) y el FB es quien va adelante de él para bloquear a los jugadores que no hayan sido bloqueados por la línea ofensiva.



La formación ofensiva ha de cumplir una regla de posicionamiento que consiste en que en la línea de golpeo debe de haber al menos 7 jugadores y no más de 4 en el back (usualmente un Quarterback, Halfback, Fullback y el receptor Z)

03.02 - Agrupación por formaciones

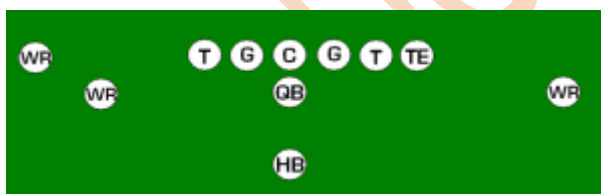
Tipo de personal	# de Corredores	# de Tigh Ends	# de Receptores
00	0	0	5
01	0	1	4
02	0	2	3
10	1	0	4
11	1	1	3
12	1	2	2
13	1	3	1
20	2	0	3
21	2	1	2
22	2	2	1
23	2	3	0

03.03 - Formaciones

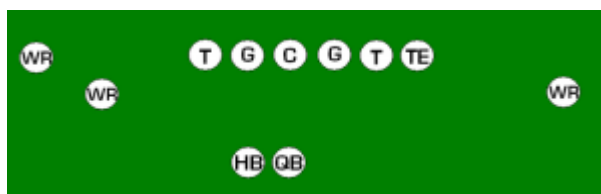
La formación ordena los jugadores en el campo antes de comenzar la jugada. Existen infinidad de formaciones para organizar a los jugadores. Comentamos las más comunes:

Formación Estándar: Es la formación más común y el Quarterback se coloca directamente detrás del center para que éste le pase el balón a sus manos.

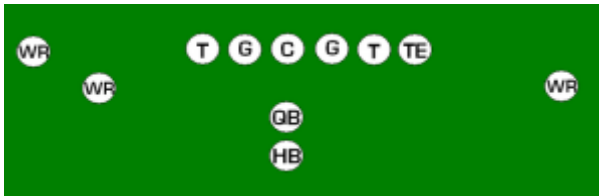
Al encontrarse justamente detrás del center, es habitual que el Quarterback no use una señal audible para requerir el pase del balón usando preferiblemente una palmada en la espalda o trasero del center.



Formación Escopeta: El quarterback se coloca cinco yardas detrás del center lo que le permitirá visualizar mejor la defensa y le proporciona algún tiempo más para pasar el balón. Cuando se realiza esta formación se produce un indicio de pase, aunque no siempre sea así.

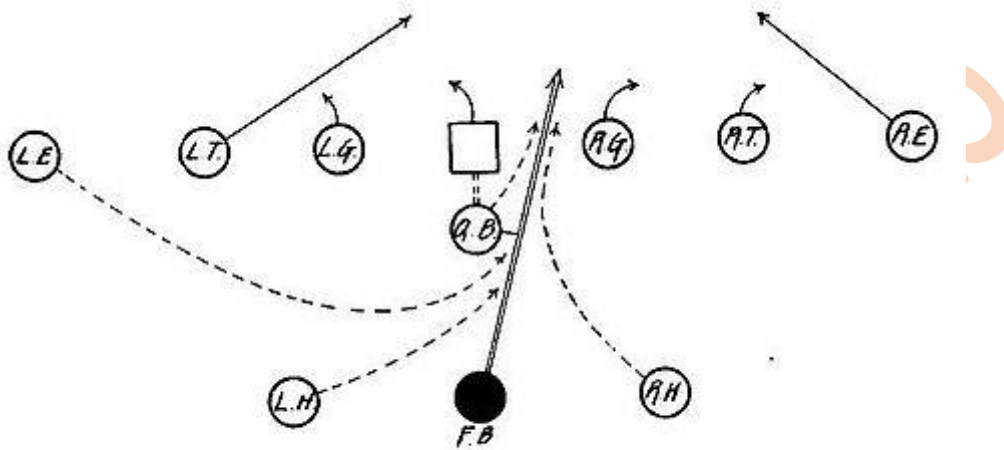


Formación Pistola: El Quarterback se coloca a 3 yardas del center y, generalmente, con un corredor atrás de él. Presenta un triple peligro porque puede ser una jugada de pase o de carrera por parte del Quarterback o el Runningback

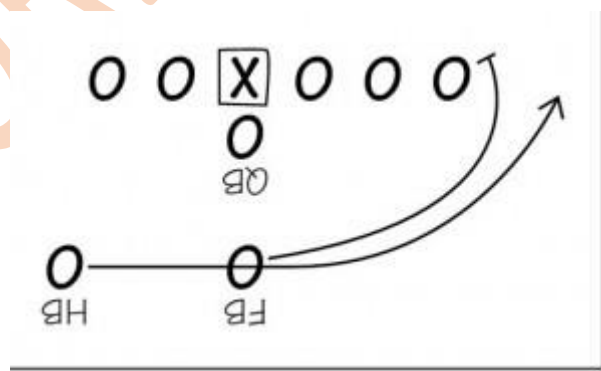


03.04 - Jugadas por Tierra // Carreras - Rush Plays.

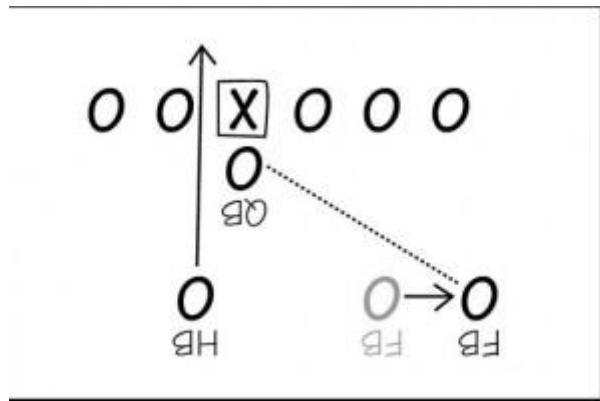
DIVE - Carrera entre los tackles: Es una carrera de interior. El corredor tras recibir el balón del Quarterback corre hacia alguno de los huecos que la línea defensiva abre. Son carreras típicas cuando se trata de ganar al menos algunas yardas.



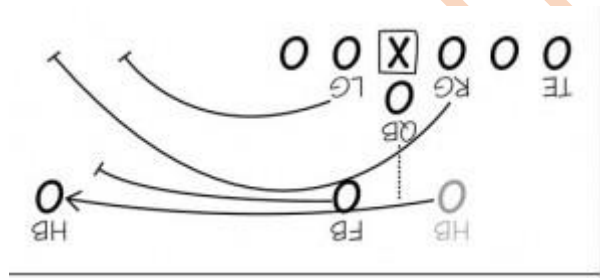
OUT-RUN - Carrera afuera de los tackles: Es una carrera de exterior. Mientras que en una jugada dive (carrera interior) el corredor busca el hueco entre los líneas, en las carreras OUT el corredor busca el espacio se abre afuera de los tackles. Es de las jugadas más comunes de carrera.



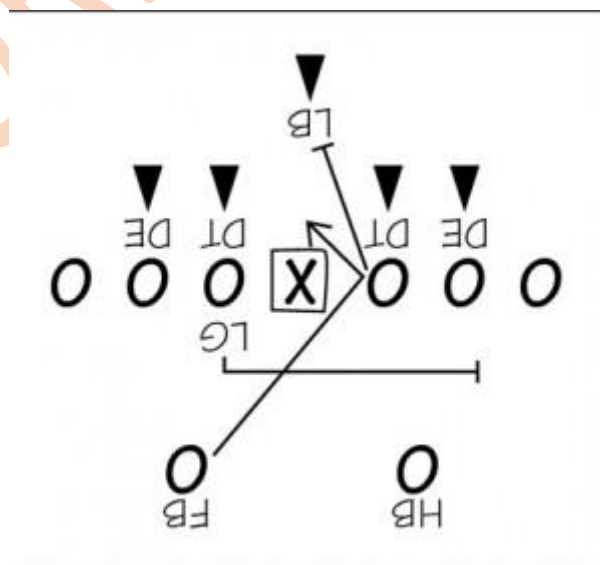
TOSS - PITCH - Carrera con pase anterior: El corredor se dirige hacia cualquier banda y el QB le lanza el balón. Al estar ya en carrera esto repercute en una ventaja para el atacante ya que la defensiva tiene menos tiempo de reacción.



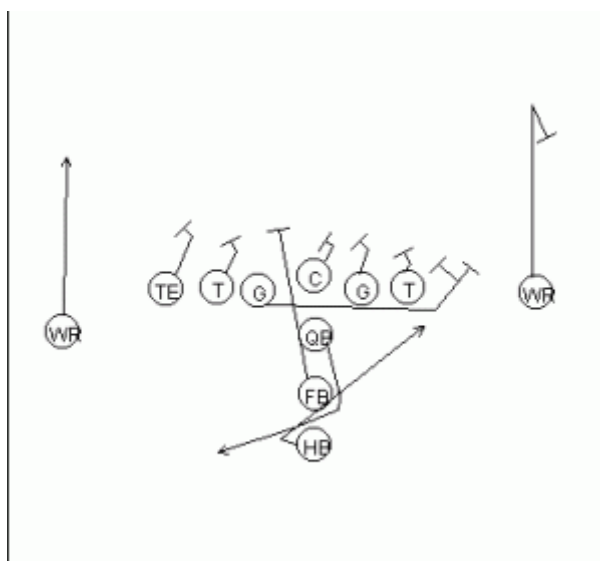
Carrera de "sweep": Esta jugada de carrera con la que Vince Lombardi hizo a los Green Bay Packers ganadores de sus primeros Super Bowls, también conocida como "Packer Sweep" o "Green Bay Sweep" consiste en que le QB pasa el balón al corredor trasero, el cual comienza a correr paralelamente a la línea de golpeo antes de girar hacia adelante cuando los Guardias Ofensivos van cambiando su posición original (pull) y creen carriles para que el corredor pase por ellos.



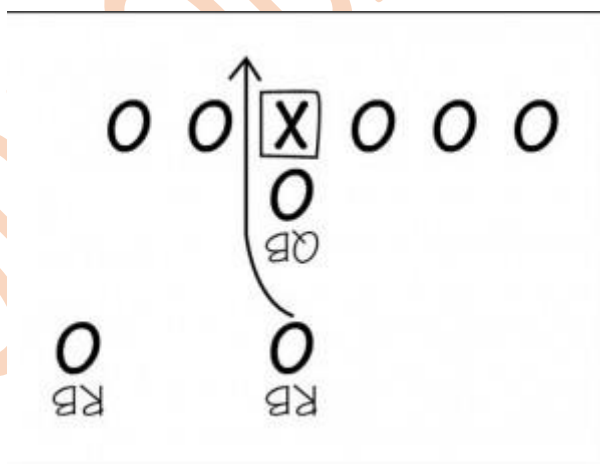
Carrera de trampa o "Trap": El guardia opuesto a donde se dirija la jugada se retraerá y bloqueará por delante del corredor para librarlo de los Linebackers que hayan superado la línea de golpeo.



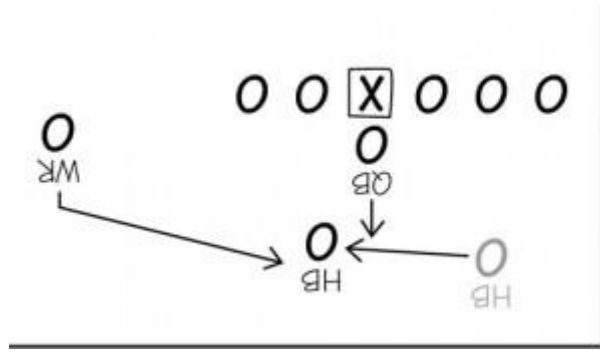
Carrera de Counter: Es una jugada de doble engaño. La línea bloquea en la misma dirección hacia donde se dirige la jugada, mientras el corredor tras un par de pasos cambia de dirección.



Carrera de atracción o "Draw": La línea ofensiva simula contener a la defensiva como en una jugada de pase y el Quarterback se retrasa simulando que va a hacer un pase cuando realmente va a ceder el balón al Runningback que correrá en la dirección contraria a la defensiva.



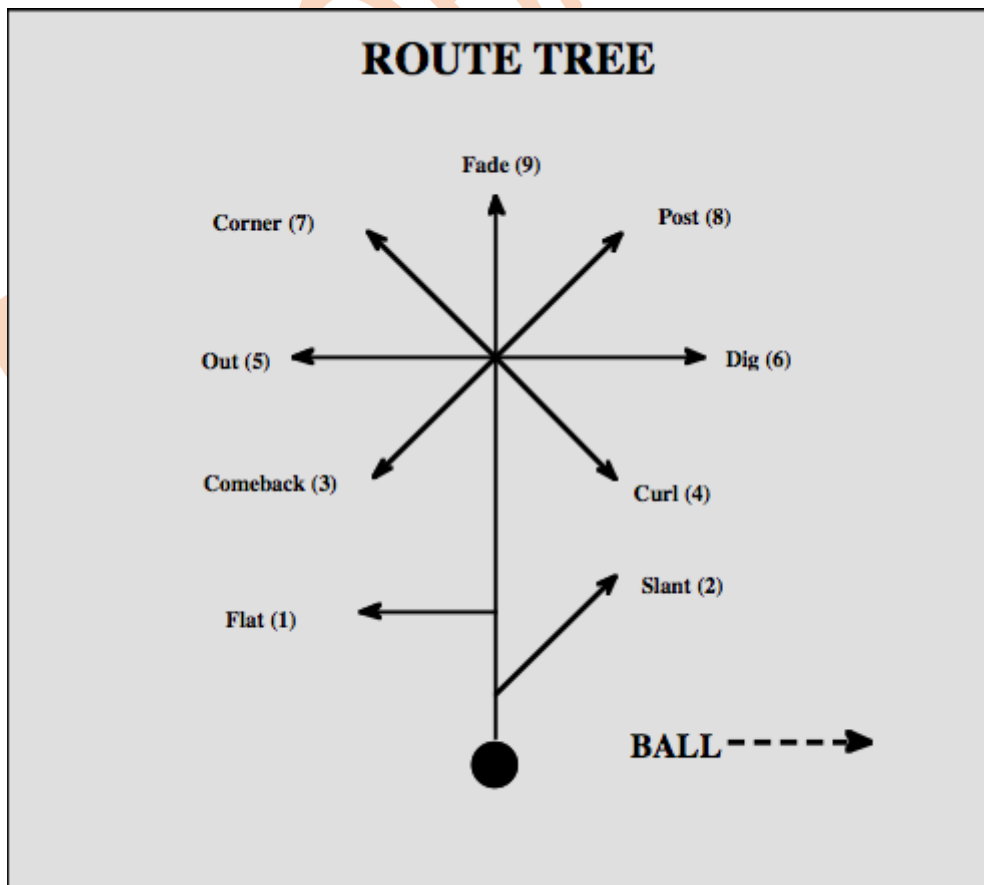
Carrera reversible - Reverse Play: El Quarterback pasa el balón al corredor para que este corra de forma paralela a la línea de golpeo y le pasará el balón a un receptor que está corriendo en dirección opuesta. Si la defensiva cayó en la trampa pensando que el Running back va en una dirección el receptor tendrá una buena ventaja rodeando a los tackles.



03.05 - Jugadas por aire // Jugadas de Pase

Las jugadas de pase son básicamente aquellas en las que el Quarterback tras recibir el snap recula, retrocede o se mueve hasta encontrar el sitio idóneo para realizar un pase a los receptores o tighends. Las jugadas de pase se pueden clasificar por su tipo general y por el tipo de ruta. Podemos dividir las jugadas de pase en tres:

Jugada de pase normal: tras el snap, el Quarterback otea la progresión en carrera de los receptores y decide realizar un pase. Los receptores estarán realizando alguna de las rutas previamente acordadas. Se pone un ejemplo de árbol de rutas tradicional aunque existen muchas más.



1. **Flat:** En esta jugada, un receptor posicionado cerca del tackle ofensivo corre horizontalmente (haciendo un pequeño ángulo antes) hacia la banda. Su nombre "flat" viene generalmente por la trayectoria plana que se realiza.
2. **Slant:** El receptor avanza unas 2 yardas antes de dar un giro de 45° hacia el interior del campo y correr entre el área de los linebackers y safeties. .
3. **Comeback:** El receptor corre una distancia predefinida verticalmente para parar y volver hacia atrás en dirección a la banda para recibir un pase corto sin la cobertura del defensa.
4. **Curl:** Igual a la "comeback" pero dirigiéndose al interior. El receptor corre una distancia predefinida verticalmente para parar y volver hacia atrás en dirección a la banda para recibir un pase corto sin la cobertura del defensa.
5. **Out:** El receptor corre una distancia vertical predefinida (generalmente 10 yardas) antes de dar un giro de 90° grados hacia la línea de banda
6. **In/dig :** Como sugiere el nombre, es igual a la ruta "out", sólo que al dar el giro de 90° el receptor toma una dirección hacia el interior del campo en lugar de hacia la línea de banda.
7. **Corner:** En este tipo de jugadas, los receptores corren entre 10 y 15 yardas antes dar un giro de 45° hacia el exterior del campo y dirigirse hacia la esquina de la zona de anotación (de ahí el nombre).
8. **Post:** Igual a la ruta de "corner" sólo que el corredor gira hacia el interior del campo en lugar de correr hacia el exterior. Se llama así por la dirección que toman los receptores hacia los "postes"
9. **Go:** Quizá la ruta más sencilla y difícil a la vez pues, aunque en ella el corredor sólo corre de manera vertical sin ningún tipo de giro o variación, el receptor depende únicamente de sus cualidades físicas para generar separación entre él y el defensivo que lo cubre para poder atrapar el pase.

Pases de play action: Los receptores corren una combinación de rutas al igual que en una jugada de pase normal, sólo que antes de lanzar el pase, el Quarterback fintará que entrega el balón al corredor (handoff fake) para engañar a la defensiva haciéndoles creer que la jugada es de carrera en lugar de pase, esto hace que los safeties y linebackers se dirijan hacia la línea de golpeo, liberando espacio en los niveles secundarios que los receptores pueden aprovechar.

Pase pantalla - Screen: Es un pase que lanza el Quarterback a un corredor o receptor pero por detrás de la línea de golpeo, en espera de que los líneas establezcan carriles por lo que se pasar.

03.06 - Codificación de las Jugadas

Hay varias formas en las que los coordinadores ofensivos comunican las jugadas que se usarán. Este tipo de codificación a veces suele escucharse por parte del Quarterback cuando en la formación decide cambiar el tipo de jugada a través de un sonido audible o gesto. Estos códigos son realmente interesantes ya que marcan las jugadas de forma rápida, dependiendo del coordinador se pueden especificar usando alguna de las siguientes nomenclaturas.

- **Ofensiva Costa Oeste o "West Coast":** Especifica rutas de pase, esquema de bloqueo y la formación.

- **Ofensiva estilo Air Coryell:** Se basa en el árbol de rutas pues las jugadas se designan con un número de tres dígitos que designan el tipo de ruta que deben de correr cada receptor específico.
- **Ofensiva estilo Erhardt-Perkins:** Se basa en conceptos de jugada, cada jugada tiene su nombre y asignaciones (cada acción a realizar por cada jugador) A diferencia de las dos últimas ofensivas, esta ofensiva se basa en “conceptos” pues cada jugada tiene un nombre y las asignaciones de lo que debe realizar cada jugador. Las asignaciones son flexibles y cambian dependiendo del personal y la formación.

04. DEFENSIVA

Los siete defensivos frontales se forman por dos grupos: la línea defensiva y los apoyadores de 2º nivel que son los Linebackers que apoyan a la línea frontal en sus asignaciones de bloqueos y *tackles*. Tomando esto como base, podemos establecer que el esquema de la defensiva frontal depende, en buena medida, de cómo se alinea la línea defensiva. Ahora bien, un línea defensivo puede alinearse en cualquiera de estas 9 posiciones, o lo que se le llama “técnicas”, mientras que los linebackers pueden tomar una de tres posiciones.

04.01 - Línea defensiva



- **Técnica 0 Tackle Nariz / Nose Tackle.** : el jugador se alinea directamente frente al center y tiene como responsabilidad defender las dos “brechas A” (El espacio entre los guardias y el centro). Su tarea es sumamente difícil pues necesita neutralizar al centro y alguno de los guardias para prevenir que un corredor pase por una de las brechas que tiene asignado. Es por esto que los *tackles* nariz son jugadores de dimensiones colosales y son los jugadores más grandes en el equipo.
- **Técnica 1:** el jugador se alinea frente al hombro interno de uno de los guardias y se centra en cubrir la brecha A sobre la que está alineado. .
- **Técnica 2:** el defensa se alinea enfrente del guardia y puede encargarse de la brecha A a su derecha, de la brecha B) o ambas.
- **Técnica 3:** el defensa se alinea en el hombro exterior del guardia en donde busca penetrar la brecha B ya sea para atacar al QB en situaciones de pase o al corredor en situaciones de carrera.
- **Técnica 4:** el jugador se alinea frente al hombro interno del *tackle*
- **Técnica 5:** Al igual que un jugador de técnica 0, quien juega en esta posición está encargado de cubrir dos brechas (La B y la C) y se alinea directamente frente a los *tackles*, por lo que deben tener la habilidad de deshacerse de sus bloqueos para parar a un corredor que intente pasar por alguna de sus brechas.
- **Técnica 6:** el jugador se alinea frente al hombro externo del *tackle* (generalmente el *tackle* derecho) y es el responsable de establecer el perímetro en las jugadas por tierra
- **Técnica 7:** Es básicamente la misma posición que la técnica 6 pues comparte todas sus responsabilidades solo que alineándose con un Tigh end. .
- **Técnica 8:** Igual que las técnicas 2 y 4, con las mismas funciones de la técnica 7.

- **Técnica 9:** Esta es la posición asignada al Defensive End para presionar al QB. se usa en situaciones de pase pues se alinea en el hombro externo del *tackle* o Tigh end.

04.02 - Line Backers - Apoyadores

- **MIKE Linebacker o Apoyador medio:** El jugador al que se le conoce coloquialmente como el QB de la defensa, ya que generalmente es el que da las órdenes a la defensa. También revisa la buena colocación de los defensas.
- **SAM Linebacker o Apoyador fuerte:** Este jugador se alinea del lado “fuerte” de la formación ofensiva (tradicionalmente, del lado en donde se encuentra el Tigh End) y es el jugador que se encarga de los bloqueadores que van por delante de los corredores (ya sea un *fullback* o el *pulling guard*) o de los Tigh Ends cuando éstos corren una ruta de pase. Suelen especializarse en jugadas de tierra o de pase, siendo frecuente que se vayan intercambiando a los pocos downs.
- **WILL Linebacker o Apoyador débil:** Este es el jugador más atlético de los tres pues, una vez que el SAM deshabilita al bloqueador líder y que el MIKE se deshace de cualquier otro bloqueador que haya quedado libre, es la tarea del WILL es atacar al balón para impedir que las jugadas ganen más yardas.

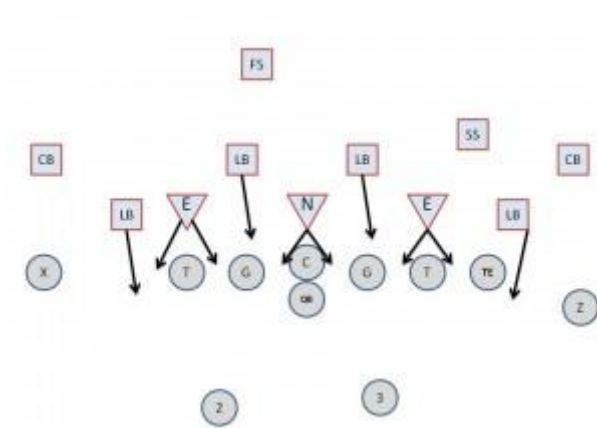
04.03 - Esquemas

Existen muchísimos esquemas de formación defensiva a los que se les puede incorporar características defensivas, como las conocidas nickel, dime, quarter o dollar. No obstante todo parte de una base ya que casi todos los sistemas defensivos parten de un esquema de 3 líneas y 4 Linebackers (defensa 3-4) o de 4 líneas y 3 Linebackers (defensa 4-3).

A) Defensa 3-4

Se las conoce por el concepto de brecha doble, pues la formación tradicional consiste en un Nose Tackle jugando la técnica 0, mas dos Defensive Ends jugando técnica 5, junto 2 Sam Linebackers y 2 Linebackers externos que ejercen presión al QB (en sustitución de los líneas que juegan la técnica 6/7 o 9, solo que retrasados en el segundo nivel.

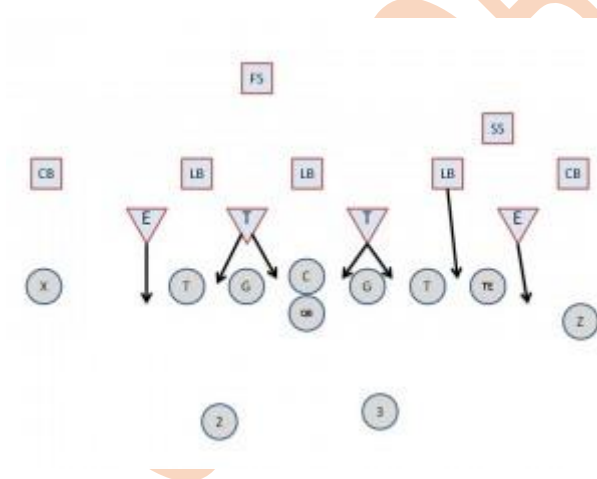
El término “brecha doble” se debe a las responsabilidades de los defensivos en el juego terrestre pues cada uno de los tres jugadores de linea son responsables de dos brechas en la línea de golpeo; no penetran hacia el *backfield*, sino que inhabilitan a la línea ofensiva para que los apoyadores puedan atacar libremente al balón.



B) Defensa 4-3

Este esquema se compone de cuatro jugadores de línea, dos tackles defensivos que juegan la técnica y dos Defensive Ends la técnica 6/7 en caso de jugadas por tierra o en la técnica 9 en caso de jugadas por aire; y a tres Linebackers, el trío SAM, MIKE y WILL.

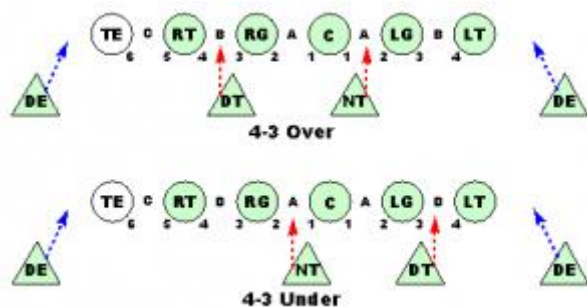
La diferencia es que, mientras que en la defensiva 3-4 los líneas se encargan de tapar dos brechas, en una defensiva 4-3, los jugadores de línea se enfocan en una sola brecha. Y más que taparlas con su humanidad lo que buscan es penetrar la línea ofensiva para atacar al QB o al corredor atrás de la línea de golpeo, mientras que los Linebackers se quedan en protección de pase cubriendo zonas o receptores en caso de pase o deteniendo las carreras que hayan logrado superar los bloqueos iniciales de la línea.



C) Defensiva 3-4 degenerada o 4-3 under

Esta formación se basa en el concepto de brecha simple. La defensa se alinea con un tackle jugando en técnica 1 y uno en técnica 3, y a un Defensive End jugando en técnica 7 (en el lado fuerte de la formación). Dejando el Defensive End del lado debil jugando una técnica 9 pero sin apoyar la mano en el suelo.

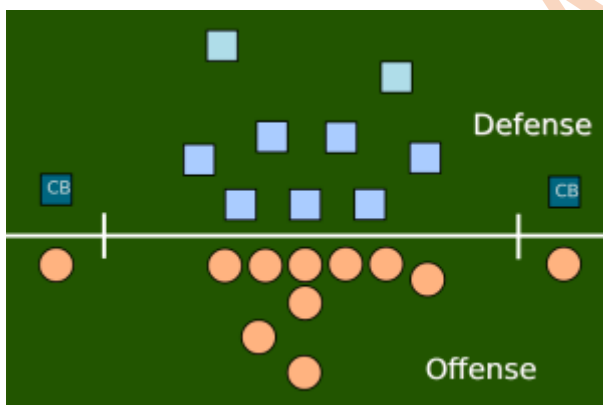
De este modo tenemos una defensiva 3-4 degenerada pues, aunque usa personal típico de esta defensiva, utiliza conceptos de brechas más parecidas a la defensiva 4-3.



04.04 - Puestos Defensivos

En un paquete estándar, uno en el que la defensa juega con su defensiva base (ya sea 3-4 o 4-3) existen 4 jugadores secundarios. Generalmente, dos CornerBacks y dos Safeties.

Corner Backs / Esquineros: Son los encargados de cubrir a los receptores abiertos del equipo contrario para evitar que estén disponibles a la hora en la que el QB lance un pase y, en caso de que el pase esté dirigido hacia el receptor que tienen asignado, interrumpir la trayectoria del pase ya sea desviándolo o interceptándolo.



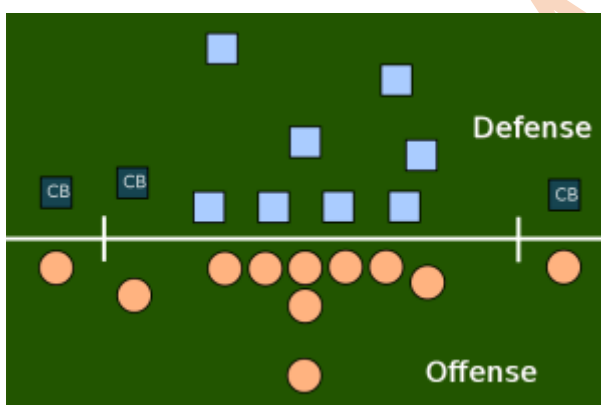
Safeties / Profundos: Son los jugadores defensivos más alejados de la línea de golpeo y se encargan de dar ayuda adicional y cierta seguridad a los Corner Backs ya sea ayudando a cubrir a los receptores o, en caso de que logren concretar una recepción, *tackleándolos* para “barrer” el terreno. Dependiendo del esquema de cobertura se dividen en dos tipos:

- **Free Safety / Profundo Libre:** En coberturas hombre-a-hombre, este esquinero está encargado de cubrir al Quarterback, pero dado que normalmente el Quarterback permanece en pocket, este safety “libre” de cubrir a otro receptor. La misión del Free Safety es leer la jugada y seguir al balón. Esta posición no depende tanto de la velocidad o de los atributos físicos del jugador como de sus instintos e inteligencia para diagnosticar hacia dónde pasará el balón del QB antes de que lo pase.
- **Strong Safety / Profundo fuerte:** Las defensivas con esquema de “zona” utilizan dos free Safeties para apoyar a los Linebackers; sin embargo, en una defensiva hombre-a-hombre en donde los Cornerbacks no reciben ayuda de los safeties, usar dos free safeties es inútil, por lo que uno de ellos se acerca a la línea de golpeo en la zona que

se llama “box” y actúa más como un Linebacker para detener las jugadas por tierra, aunque, como también tienen habilidades de cobertura, pueden ayudar cubriendo a las Tigh Ends.



Slot Cornerback o nickelback: Son usados en variantes defensivas y por la proliferación de receptores de slot en la actualidad, esta posición se ha vuelto indispensable y, como necesita de habilidades diferentes a las de un Cornerback tradicional (como juegan más cerca de la línea de golpeo necesitan *tacklear* mejor, defender mejor el juego por tierra y prevenir yardas después de la recepción) prácticamente es una posición totalmente diferente.



04.05 - Esquemas de cobertura

Las coberturas defensivas se dividen en coberturas hombre-a-hombre (en donde cada defensivo tiene asignado un jugador del equipo contrario) y coberturas en zona (en donde los defensivos, en lugar de defender a un hombre defienden una zona del terrero). No son formaciones rígidas por lo que es habitual disponer de esquemas combinados, aunque es habitual que tengan tendencia a enfocarse a un lado u a otro. . Existen predominantemente dos tipos de esquemas defensivos: la cobertura-1 “COVER 1” (defensiva hombre-a-hombre) y la cobertura-2 “COVER 2” (defensiva de zona).

COVER 1 - Cobertura-1

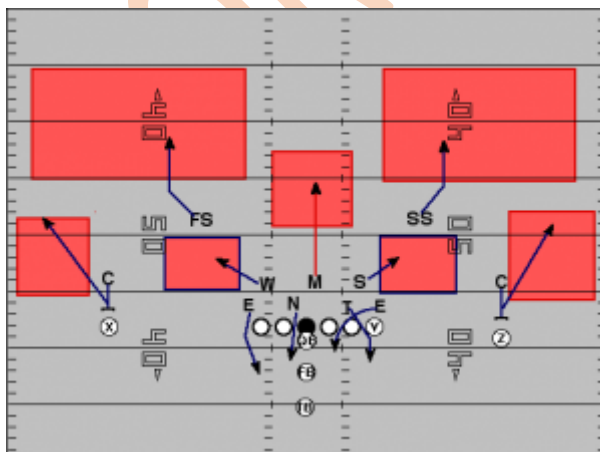
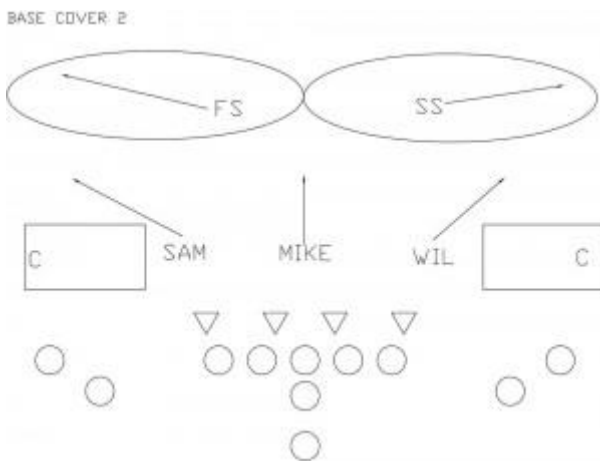
Los cornerbacks están asignados a sendos receptores y el strong safety se asigna al tigh end. Se denomina cobertura 1 por el safety que queda libre sin asignar a nadie y que está leyendo el desarrollo de la jugada para actuar interrumpiendo un pase, *tacklear* a

un receptor o, en último caso, tacklear al corredor que ha logrado a travesar la defensa.



COVER 2 - Cobertura-2

En este esquema de defensa en zona los cornerbacks están encargados de cubrir la llamada zona "Flat" y los safeties se encargan de cada una de las mitades del campo.



"El futbol americano es un deporte de colisión, no de contacto..."

Contenido

00. INTRODUCCION	1
01. PRINCIPIOS y CONCEPTOS BÁSICOS	1
02. POSICIONES GENERALES	3
03. OFENSIVA	6
03.01 - Puestos ofensivos.....	6
03.02 - Agrupación por formaciones.....	9
03.03 - Formaciones.....	9
03.04 - Jugadas por Tierra // Carreras - Rush Plays.	10
03.05 - Jugadas por aire // Jugadas de Pase	13
03.06 - Codificación de las Jugadas	14
04. DEFENSIVA.....	15
04.01 - Línea defensiva.....	15
04.02 - Apoyadores - Linebackers.....	16
04.03 - Esquemas	16
A) Defensa 3-4	16
B) Defensa 4-3	17
C) Defensa 3-4 degenerada o 4-3 <i>under</i>	17
04.04 - Puestos Defensivos	18
04.05 - Esquemas de cobertura	19