

# 2014

## All Star Team Play Book



Thiago DaSila  
Inspire Athletes  
2/15/2014

# All Star Playbook

## Scrimmage Game

---

### BREIFING

Há infinitas formações e todas, quando treinadas constantemente pelo um grupo, buscando aproveitar os *performances* do SKILL POSITION PLAYERS – tragam bons resultados.

O desafio, no entanto - é que os atletas desse encontro, principalmente os de responsabilidades ofensivas nunca jogaram juntos. O *Playbook* - tanto ofensivo e defensivo, foi projetado para que esses mesmos 25 atletas que nunca treinaram juntos pudessem assimilar as jogadas facilmente e executar as mesmos com grande êxito devido o *playbook* se basear em jogadas básicas e fundamentais. No entanto existe um raciocino ou um conceito a ser seguido.

### OFENSIVAMENTE

Nesse amistoso... Será aplicado o conceito “**West Coast Offense**”, passos rápidos e curtos, explorando bem a defesa. MAS faremos isso depois de implantar corridas (bem sucedidas) para aproximar a defesa e assim lançar nas suas costas com *playactions* e com *read options*. Enquanto a “West coast offense” visa TAKE WHAT THE DEFENSE GIVES YOU, vamos nós esforçar o máximo ditar o comportamento defensivo.

Exemplo:

1st PLAY – Corrida aberta a direita liderada (Power Sweep Lead Right) (2 RB Formation)

2nd PLAY – Bootleg Option c/ passe no seam (Bootleg Option Right) (1 RB Formation)

3<sup>rd</sup> PLAY – Double Screen c/ rotas curtas (Double RB Screen, x-Out, y-Curl, z-Out) (2RB Formation)

4th PLAY – Playaction Dive c/rotas longas (Playaction Dive with RB Check, x- Post, y-Corner, z-Stop n Go)  
(2RB Formation)

5<sup>th</sup> PLAY – Draw c/rotas longas (Deep POSTS)

A sequencia simulada acima fui elaborada para atrai a defesa para corrida, permitindo a abertura de frechas (*seams*) e dando chances para soltar passes rápido/curtos. A **defesa**, principalmente quando perde sua disciplina (não fazendo o zone) ou quando revela o *mismatch* no *man2man* sobre os WR/TE/RB devido o ataque se apresentar com tamanha variações , se abri e oferece buracos ou seja WE TAKE WHAT THE DEFENSE GIVES US. Mas primeiro a defesa precisa ficar incerta/hesitante/preso a leitura devido o numero de RBs no backfield e a movimentação pôs *snap*. Um *dive* pode ser um *dump* (passe para o TE num curl), um sweep RIGHT pode ser um deep pass no WR-x fazendo um cross e um 1 RB formation (spread ou double TE) pode simplesmente ser um Draw do RB.

## JOGADAS PRINCIPAIS

Como não teremos tempo nem a oportunidade de ensaiar – trabalharemos com jogadas básicas, que acreditamos que todos entendem seu **funcionamento geral** e seu **desenvolvimento individual** - seja você um C, um OT, um WR ou um RB:

<b>Dives</b>	Lideradas ou não - explorando os Gaps
<b>Draws</b>	" <i>deep route patterns</i> ", pelo meio para afastar a Secundaria criando o RUN option
<b>Sweeps</b>	" <i>power lead</i> ", quando em um 2 RB Formation – buscando a velocidade no lateral - <b>ou</b> - " <i>Read Option</i> " quando em um 1 RB Formation - montando uma armadilha para um passe
<b>Screen</b>	WR Screen / RB Screen – OLs fazem "kiss block" e sobem no secundário – Alternativa principal na leitura de um Blitz ou quando a OL na esta segurando bem a DL
<b>Playaction Pass</b>	Fake Dive – RB torna-se o 4/5 receiver: short, medium, deep pass routes- Receivers X, Y e Z criam e exploram SEAMs
<b>Bootleg Option</b>	1- QB Keeper, 2- RB Toss, 3 - Pass option, 4 – Flea Flicker Trick Play Jogada altamente versátil.

Todas as jogadas/formações podem desenvolver o QB Keeper Option/Counter (onde o QB foge para o lado contrario da jogada orquestrada)

Todas as jogadas podem ser executadas das formações apresentadas.

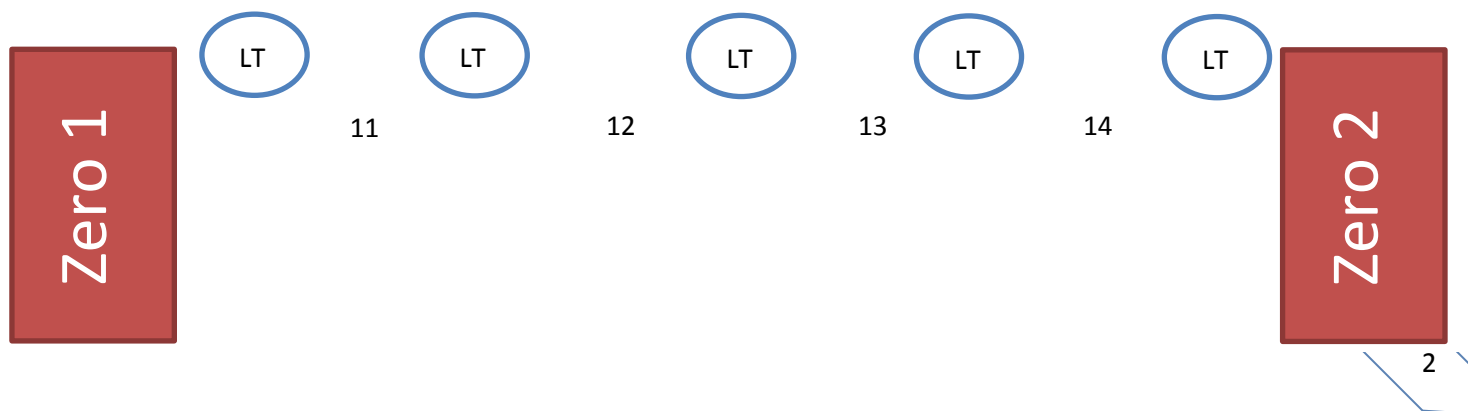
Todas permitem uma movimentação (*Check* ou *full motion*) do WR/TE.

Todos os *audibles* podem ser aplicados em todas as formações.

## GAPS & LADOS

Teremos 4 gaps que serão gaps internos (para corridas internas - **Dives**)(11, 12, 13, 14)

Os laterais serão lado **zero1** (esquerdo) e **zero2** (direita)(para corridas abertas - **Sweeps** e **Passes** Laterais para s WR ou para o RB - **Screens**)



### AUDIBLES

Todas as jogadas devem ser estabelecidas no HUDDLE porem, ao estarem na LOS, (linha de Scrimmage) e a leitura determinar que a jogada não terá sucesso os **audibles** a serem empregados seguem:

### “NOME DE UM ANIMAL”

Ao ler uma blitz lateral ou um gap descoberto ou um gap de fácil abertura – esse audible convoca uma corrida interna – **DIVE**, usando qualquer nome de um animal + # do gap a ser aberto pela OL e percorrido pelo o RB. Quando estiver em qualquer formação de 2 RBs (Split Back/I Formation) o RB mais próximo o gap chamado, será o LEAD BLOCKER.

Ex:

Zebra 11, Zebra 11 – É um dive no buraco 11. Mas se estiver em I Formation, o FB lidera. Se estiver em Split Back Formation, o RB em frente o buraco 11 lidera a corrida.

### “NOME DE UM ANIMAL + UM COR”

Chamada que convoca a jogada **DRAW** - onde o RB aguarda 3-6 segundos no *backfield* e o QB se posiciona para fazer um passe longo, fazendo a defesa (principalmente a secundaria) se afastar. Por isso só ira funcionar bem em 1 RB formations. A OL, faz um rush block geral – não dando preferencia a nenhum gap. O RB ao pegar a bola deve entrar no gap, mas aberto. Observem as diferencias:

Ex:

**Zebra 11, Zebra 11 –** OL abri o **buraco 11** e o **RB explode imediatamente** e pega a bola dentro de **2 seg** e percorre pelo o **Gap 11**

**Zebra Azul, Zebra Azul-** OL abri **todos os buracos** fazendo um rush block geral, **RB aguarda do lado do QB esperando** a entrega da bola o que deve ser feito somente depois de **3 seg** no mínimo **buscando o buraco mais favorável**. Se um DL penetrar antes da entrega... o RB assume como um bloqueador e a jogada se torna um QB Keeper.

### “OMAHA”

Convoca a jogada **bootleg option** – a mais versátil das jogadas, podendo evoluir em 1 de 4 possibilidades:

1. **RB Toss** - Passe lateral para o RB que esta para traz do QB como uma válvula de escape pois o QB atrai a defesa e dispensa para o RB no ultimo segundo.
2. **QB Keeper** – O QB fica com a bola e dispara rumo norte beirando a *sideline*.
3. **Passe** – Para um dos WRs fazendo as seguintes rotas, X- In, LSlot-Post, Y-Hook e Z- Fly/Go
4. **Flea Flicker Trick Play** – O RB recebe o *toss* e depois lança para um dos WR que estão numa rota mais longa (L Slot, R Slot, Z)

### “ALFA + NUMERO DA ROTA”

O QB convoca o WR- X comandando que faça a rota que o numero determina

Ex:

**ALFA 3, ALFA 3** WR- X faz uma rota IN... Conforme a arvore de rotas em anexo abaixo.

Os outros WRs podem fazer as próximas rotas em sequencia de esquerda para direita:

**X – 3** LSlot – 4 Y – 5 Z – 6 Se estiver em formação Spread ou Double Tight End  
**X – 3** Y – 4 Z – 5 Se estiver em formação Split Back ou I Formation

### “BRAVO + NUMERO DE ROTA”

O QB convoca o WR/TE- Y comandando que faça a rota que o numero determina

### “CHARLIE + NUMERO DE ROTA”

O QB convoca o WR- Z comandando que faça a rota que o numero determina

### “SOLO + NUMERO DE ROTA”

O QB convoca o WR/TE do **Left Slot** comandando que faça a rota que o numero determina

Tomem nota que Alfa, Bravo, Charlie são nomes escolhidos para representarem uma sequencia:

A - B - C. Representando 1 - 2 - 3 na sequencia da linha de *scrimmage*. **Ou seja, X, Y & Z.**

**S O L O** – é para lembrar **Left Slot**.

Familiarizem se com esses *audibles* acima para uma identificação imediata durante a partida. O OL – se atenta, pois esses *audibles* implicam que há PASS BLOCKING na jogada.

Os audibles “animal + # do Gap”, “animal + Cor” e “Omaha” – todos implicam RUSH BLOCKING sendo que “animal + # do Gap” determina o gap a ser aberto ENQUANTO OS OUTROS dependem de circunstancias e da criação de oportunidades dependentes diretamente da agressividade ofensiva na jogada. O DRAW, irá sim desenvolver um buraco eventual sim toda a OL partir pra cima e assim o BOOTLEG OPTION também irá apresentar oportunidades durante a sua execução. CABE OS SKILL PLAYERS – (QB, WR, TE, e RB) aproveitarem as brechas... voltando ao conceito TAKING WHAT THE DEFENSE GIVES.

### “ESTADO BRASILEIRO + LADO DO SCREEN”

Uma segunda alternativa mediante o blitz é chamar um **RB Screen**. O *audible* – nome de qualquer estado brasileiro é para lembra um **screen interno**. Lembrando que o lado **zero1** é a esquerda e o lado **zero2** é à direita. Em formações de 2RBs, o RB mais próximo do gap ou do lado da jogada é o *FullBack* fazendo o bloqueio no LB.

Ex:

**São Paulo zero1** RB screen para a esquerda. A OL precisa fazer um Kiss Block – segurando a DL por no max 3 seg e soltando para subir no LBs. QB só solta quando a DL estiver em cima.

### “PAIS + LADO DO SCREEN”

Por ser externo, lembra se que será um **WR Screen** - para o jogador mais externo, o WR. Os RBs irão subir no CB e no LB. Se em 2RB formation, o RB mais próximo da jogada vai diretamente no CB marcando o WR que ira receber o Screen no momento do impacto do RB explodindo o CB. O RB mais distante pega o OLB. Se em 1RB formation, o RB sobe diretamente no CB e o QB só solta o passe mediante esse bloqueio do RB no CB.

Ex:

**Itália zero2** WR screen para a direita. A OL precisa fazer um Kiss Block – segurando a DL por no max 3 seg e soltando para subir no LBs. RBs sobem nos CB se estiver em 1RB formation e no OLB se estiver em 2RB formation. QB só solta o passe mediante esse bloqueio crucial no CB.

### SPECIAL NOTE:

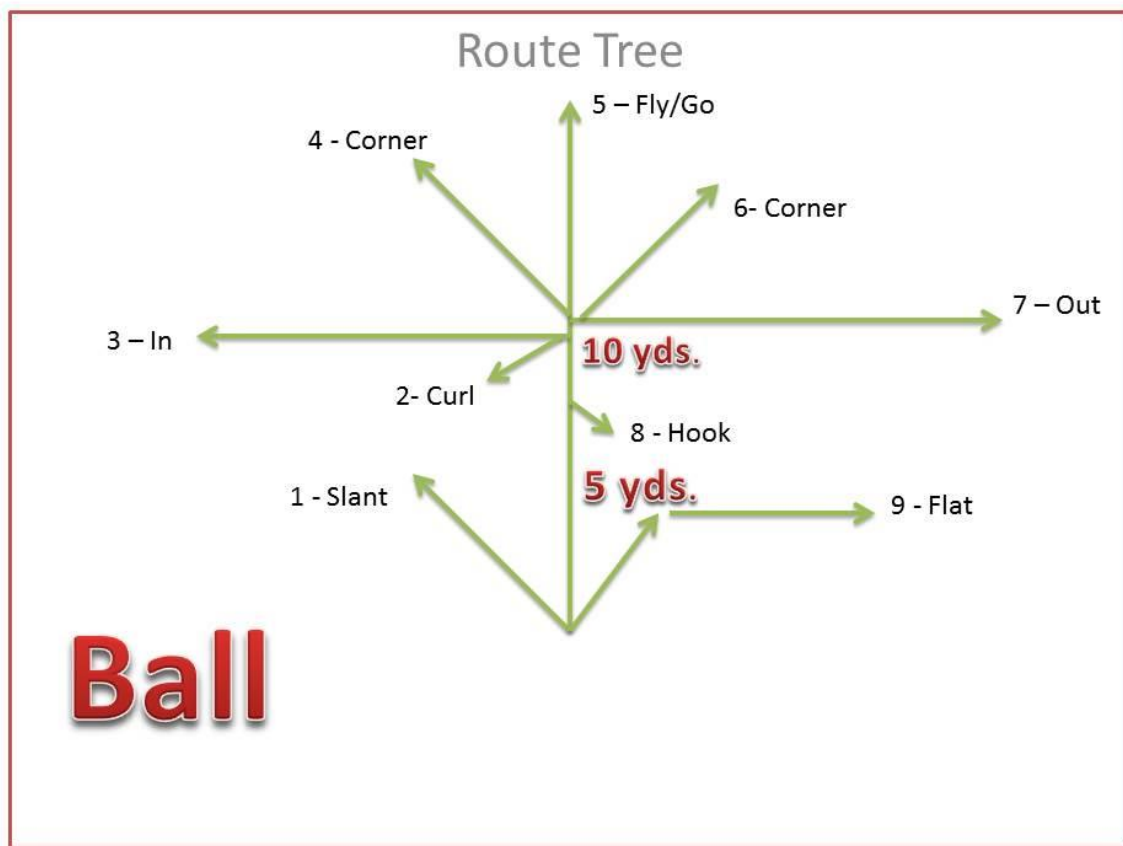
Os *audibles* são muitos fácies para **VCS** usarem ou dentro do *huddle* ou com inteligência na LOS. **Não abusem dos audibles na LOS**, pois a defesa ira facilmente sacar as jogadas. O que pode/deve ser feito é uma rotatividade de *audibles*/jogadas... Seguindo o conceito WEST OFFENSE.

# Route Tree

---

Teremos apenas 9 rotas, podendo ser combinado outras durante a partida para aproveitar brechas na cobertura MAS somente essas fazem parte do playbook e dos audibles.

Ressaltando novamente que no inicio do jogo, é preciso aproximar a defesa com corridas e com passes curtos e rápidos. Explore SLANTS, FLATS, CURLS, HOOKS, INs & OUTs... Antes de investir em rotas mais longas. Assim descobrimos o mismatch entre WR s e CBs e ajustamos nossa OL para poder segurar mais tempo para desenvolver os big play passes.

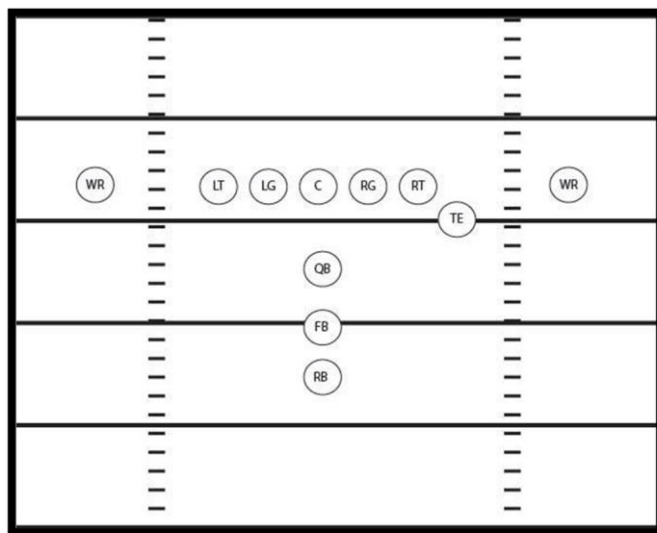


# Formações

## I Formation Pro Set Right/Left

2 RBs, 3 Receivers

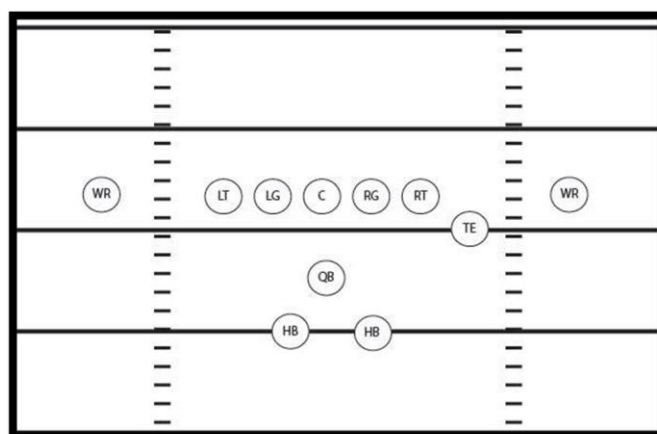
A formação é simétrica com o TE sempre alinhado na direita (**pro set right**) e podendo ser colocado em *motion* para o outro lado através do QB levantado seu pé direito – o que criaria o **pro set left**.



## Split Back Pro Set Right/ Left

2 RBs, 3 Receivers

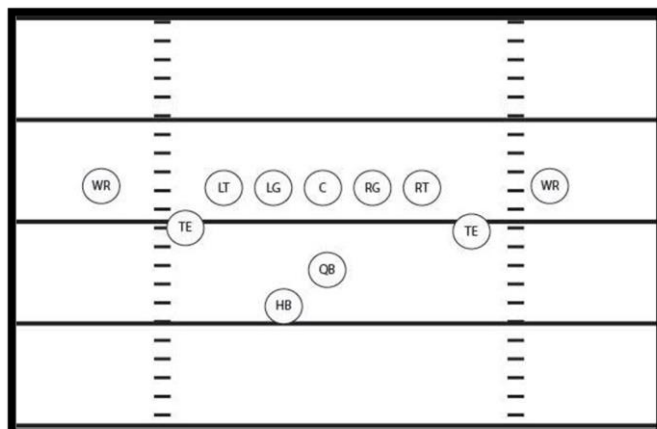
A formação é simétrica com o TE sempre alinhado na direita (**pro set right**) e podendo ser colocado em *motion* para o outro lado através do QB levantado seu pé direito – o que criaria o **pro set left**.



## Single Back SPREAD

1 RB, 4 Receivers

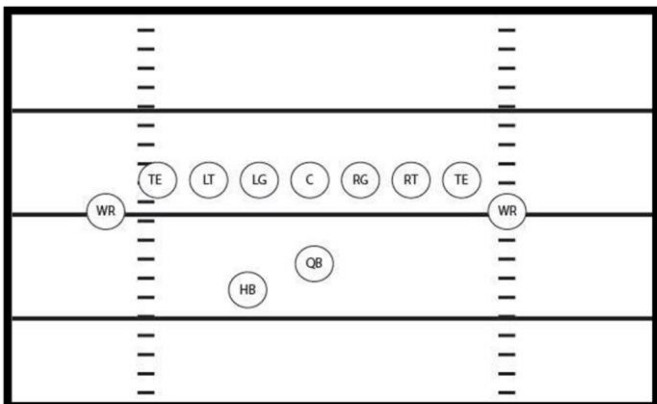
A formação é simétrica com os **SLOT/TE** e o **TE/WR-Y** sempre alinhados **PARA TRÁS DA LINHA DO LOS** e somente esses entrem em *motion* para o outro lado através do QB levantado seu pé. O RB varia entre estar atrás e ao lado ou um pouco em frente e ao lado MAS SEMPRE DO LADO CEGO DO



## Single Back Tight

1 RB, 4 Receivers

A formação é simétrica com os **SLOT/TE** e o **TE/WR-Y** sempre alinhados **NA LINHA DO LOS** e somente esses entrem em *motion* para o outro lado através do QB levantado seu pé. O RB varia entre estar atrás e ao lado ou um pouco em frente e ao lado MAS SEMPRE DO LADO CEGO DO QB.

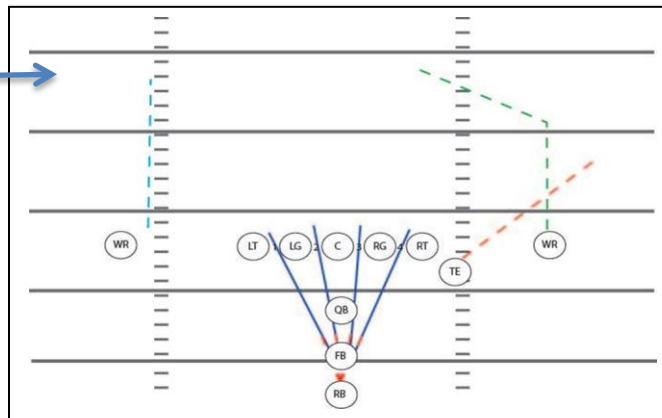


## Jogadas DIVES & PLAYACTIONS

### I Formation - Power Dive Lead

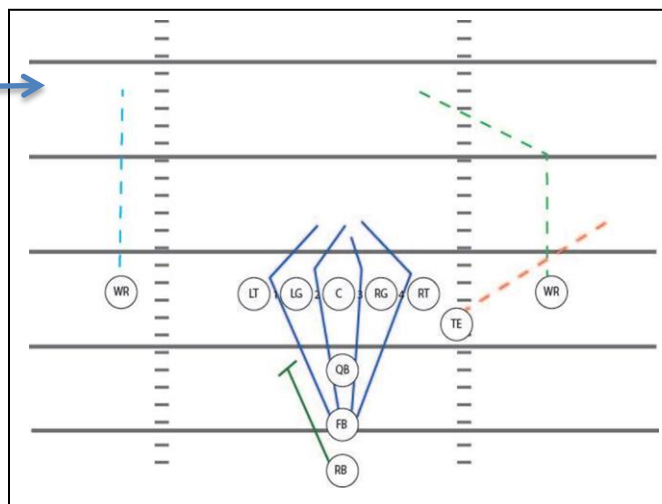
(audible ANIMAL + GAP #)

QB: UnderCenter - ou - Pistol  
 FB: Lidera a corrida no GAP determinado  
 RB: Segue o FB no Gap e quebra para fora  
 OL: **Rush Block** no Gap determinando e sobe no secundário, acompanhando a corrida fazendo bloqueios.  
 X: Fly  
 Y: Flat



### I Formation - PlayAction Dive

QB: UnderCenter - ou - Pistol  
 FB: Entra no GAP determinado e sempre cruza  
 RB: Fica para fazer PASS PROTECTION  
 OL: **Rush Block** no Gap determinando e o os outros OL fazem **PASS BLOCK**. QB pode alerta seu WR que ele é o receptor principal usando *ALFA, BRAVO, CHARLIE*.  
 X: Fly  
 Y: Flat  
 Z: Post

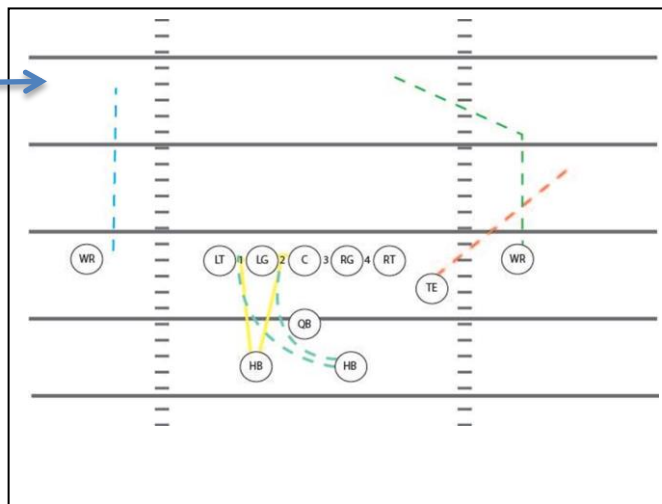


### Split Back - Power Dive Lead

(audible ANIMAL + GAP #)

QB: UnderCenter - ou - Pistol  
 FB: Lidera a corrida no GAP determinado  
 RB: Segue o FB no Gap e quebra para fora  
 OL: **Rush Block** no Gap determinando e sobe no secundário, acompanhando a corrida fazendo bloqueios.  
 X: Fly  
 Y: Flat  
 Z: Post

**Observação:** O FB é aquele que estiver em frente o gap chamado. Gaps 11/12 – O RB na direita é o FB.



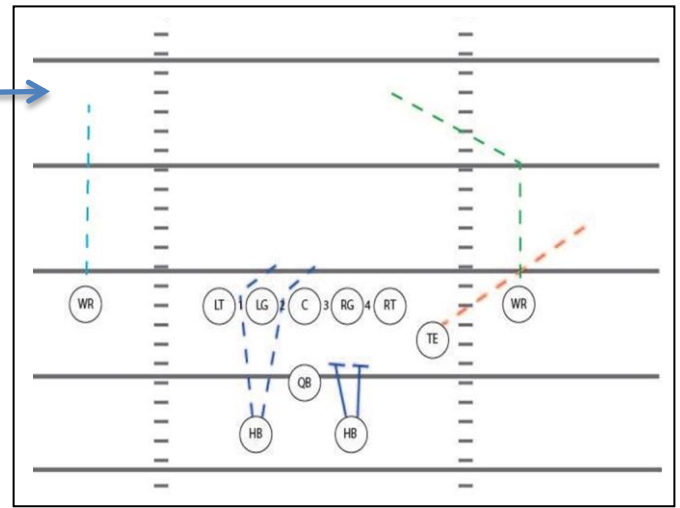


### Split Back – PlayAction DIVE

QB: UnderCenter - ou - Pistol  
 FB: Entra no GAP determinado e sempre cruza  
 RB: Fica para fazer PASS PROTECTION  
 OL: **Rush Block** no Gap determinando e o os outros OL fazem **PASS BLOCK**. QB pode alerta seu WR que ele é o receptor principal usando **ALFA, BRAVO, CHARLIE**.

X: Fly  
 Y: Flat  
 Z: Post

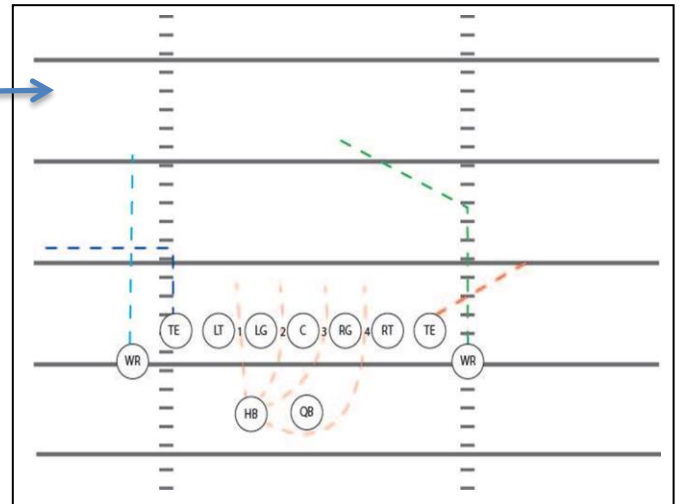
**Observação:** O FB é aquele que estiver em frente o gap chamado. Gaps 11/12 – O RB na direita é o FB.



### Single Back - Power Dive – PlayAction Option (audible ANIMAL + GAP #)

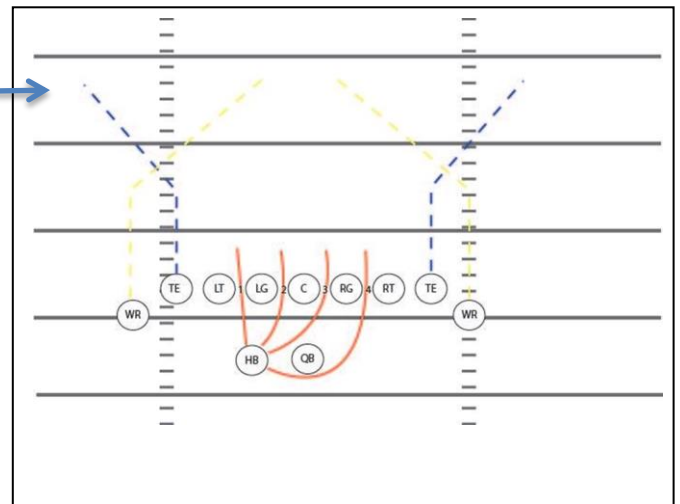
QB: Pistol  
 FB:  
 RB: Segue o Gap determinado  
 OL: **Rush Block** no Gap determinando e sobe no secundário, acompanhando a corrida fazendo bloqueios.

X: Fly  
 Slot: Out  
 Y: Flat  
 Z: Post



### Single Back – (SPREAD / TIGHT) DRAW CRISS CROSS Option (audible ANIMAL + COR)

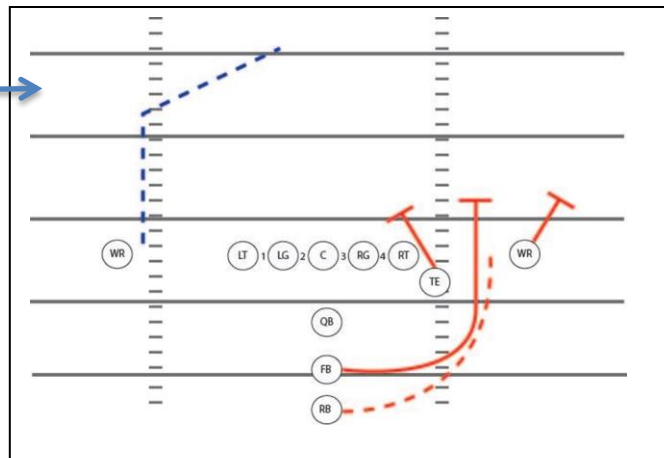
QB: Pistol  
 FB:  
 RB: Segue o Gap mais favorável depois de 3-6 seg.  
 OL: **Rush Block GERAL**  
 X: Post  
 Slot: Corner  
 Y: Corner  
 Z: Post



## Jogadas SWEEPS & READ OPTON

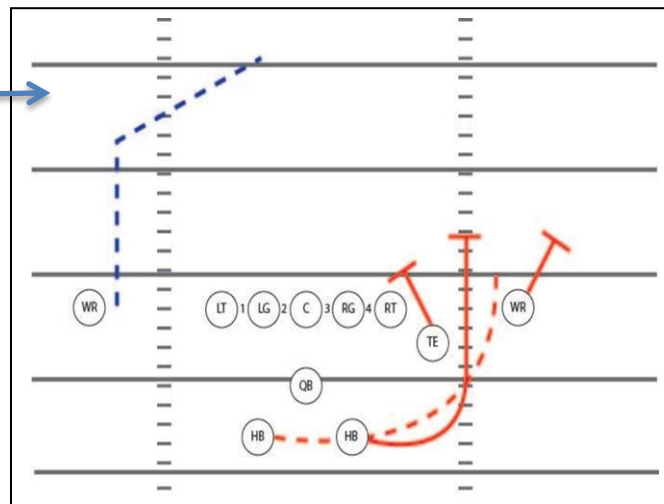
### I Formation – Power Sweep Lead

QB: Undercenter – ou - Pistol  
 FB: Lidera a corrida limpando o caminho  
 RB: Sobe pelo o lateral seguindo os blocks do FB.  
 OL: **Rush Block para o lado oposto da jogada**  
 X: Post e drive block no FS  
 Slot  
 Y: Sobe no OLB  
 Z: Drive Blocks seu CB para o lateral



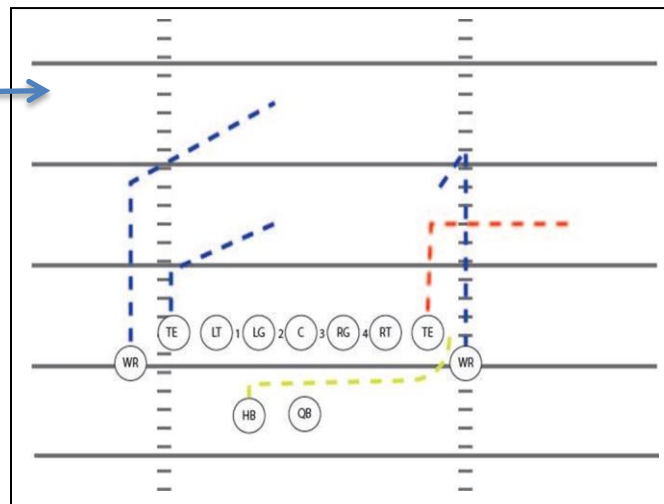
### Split Back – Power Sweep Lead

QB: Undercenter – ou - Pistol  
 FB: Lidera a corrida limpando o caminho  
 RB: Sobe pelo o lateral seguindo os blocks do FB.  
 OL: **Rush Block para o lado oposto da jogada**  
 X: Post e drive block no FS  
 Slot  
 Y: Sobe no OLB  
 Z: Drive Blocks seu CB para o lateral



### Single Back –(SPREAD / TIGHT) Read Option Sweep

QB: Pistol - analisa o LB/De a direita para ver se compram a corrida. Si sim – executa o passe. Si não – entrega pro RB  
 FB: Passe em Frente o QB – Se o QB puxar a bola sobe e faz um FLAT  
 OL: **Rush Block para o lado oposto da jogada**  
 X: Post e drive block no FS  
 Slot: Post nas costas do LB  
 Y: Out  
 Z: Deep Curl

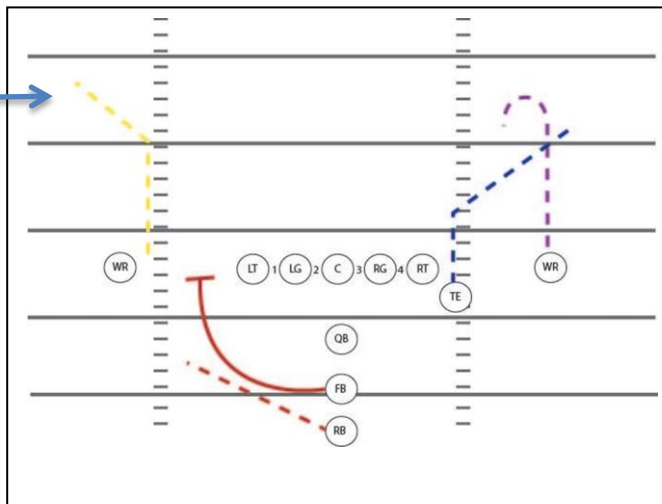


## Jogadas SCREENS

### I Formation – RB Screen Option

(audible estado brasileiro + # do lado)

QB: Undercenter – ou – Pistal... atrai a DL então cai para tras rapidamente.  
 FB: Sobe no OLB  
 RB: Faz um trote ate os FLATS ZERO1  
 OL: **KISS Block** por 3 seg e sobe nos LB  
 X: Corner  
 Slot:  
 Y: Corner  
 Z: Curl

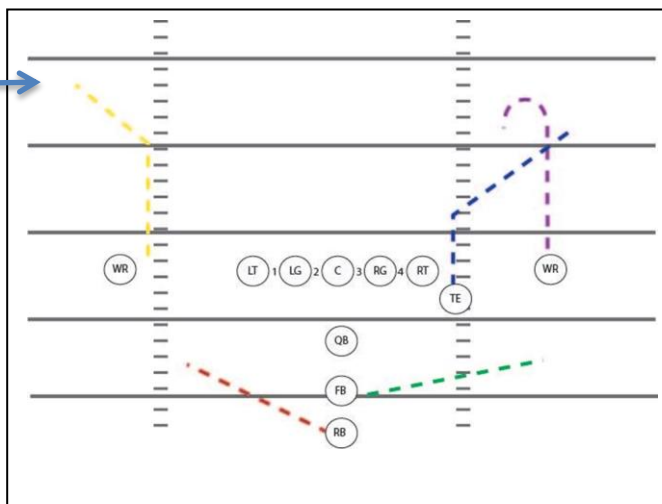


### I Formation – Double RB Screen Option

(audible estado brasileiro + # do lado)

QB: Undercenter – ou – Pistal... Atrai a DL então cai para tras rapidamente.  
 FB: Trote ate os FLATS ZERO2  
 RB: Faz um trote ate os FLATS ZERO1  
 OL: **KISS Block** por 3 seg e sobe nos LB  
 X: Corner  
 Slot:  
 Y: Corner  
 Z: Curl

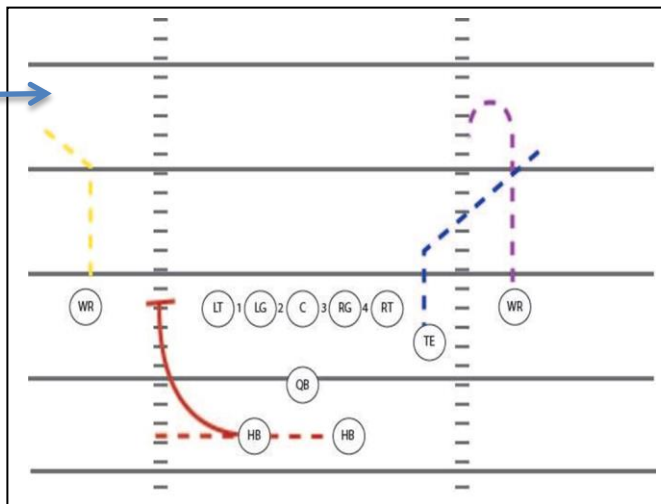
**OBS:** chama DUBLO para convocar os 2 screens.



### Split Back –RB Screen Option

(audible estado brasileiro + # do lado)

QB: Undercenter – ou – Pistal... atrai a DL então cai para tras rapidamente.  
 FB: Sobe no OLB  
 RB: Faz um trote ate os FLATS ZERO1  
 OL: **KISS Block** por 3 seg e sobe nos LB  
 X: Corner  
 Slot:  
 Y: Corner  
 Z: Curl



### Split Back – Double RB Screen Option

(audible estado brasileiro + # do lado)

QB: Undercenter – ou – Pistal... Atrai a DL então cai para tras rapidamente.

FB: Trote ate os FLATS ZERO2

RB: Faz um trote ate os FLATS ZERO1

OL: **KISS Block** por 3 seg e sobe nos LB

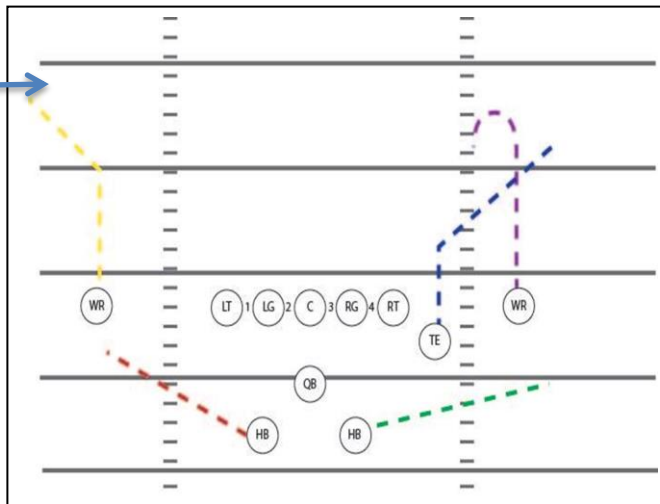
X: Corner

Slot:

Y: Corner

Z: Curl

**OBS:** chama DUBLO para convocar os 2 screens.



### Single Back –RB Screen Option

(audible estado brasileiro + # do lado)

QB: Pistal... Atrai a DL então cai para tras rapidamente.

FB:

RB: Faz um trote ate os FLATS ZERO1

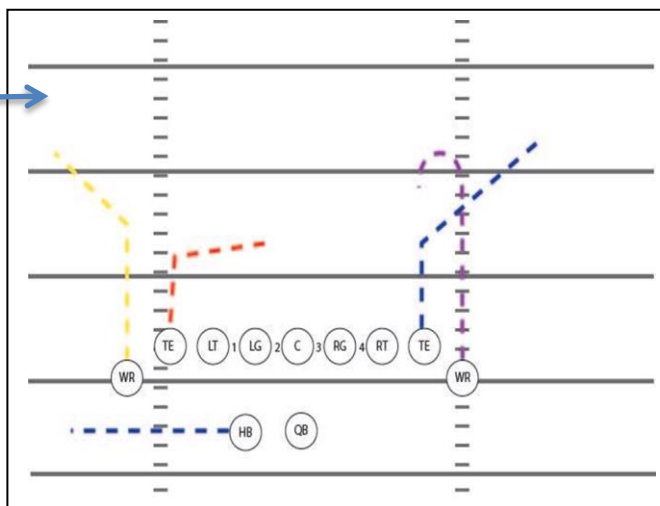
OL: **KISS Block** por 3 seg e sobe nos LB

X: Corner

Slot: In

Y: Corner

Z: Curl



### I Formation –WR Screen Option

(audible Pais + # do lado)

QB: Undercenter – ou - Pistal... Atrai a DL então cai para tras rapidamente.

FB: Drive block no CB

RB: Sobe no OLB

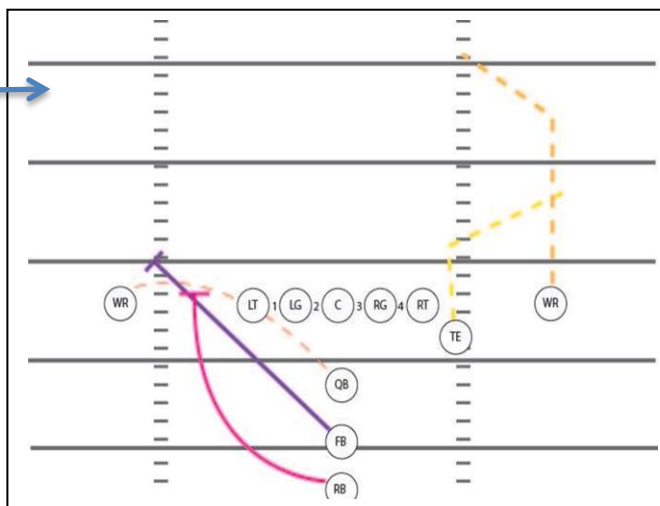
OL: **KISS Block** por 3 seg e sobe nos LB

X: STUNT (espera o bloqueio e o passé)

Slot:

Y: Corner

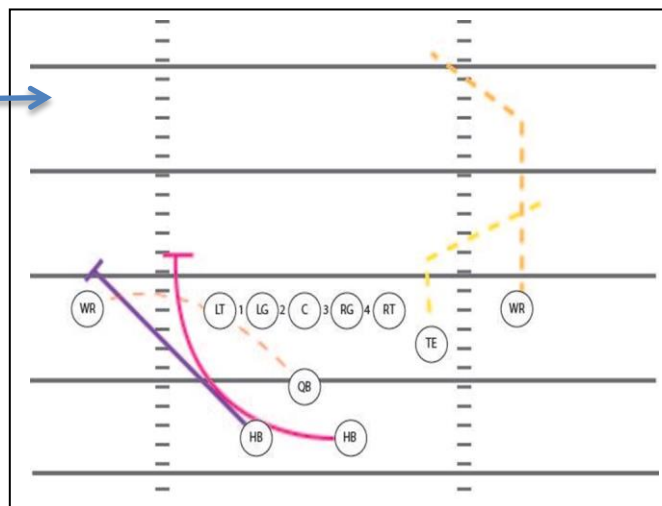
Z: Post e Drive block no FS



### Split Back – WR Screen Option

(audible Pais + # do lado)

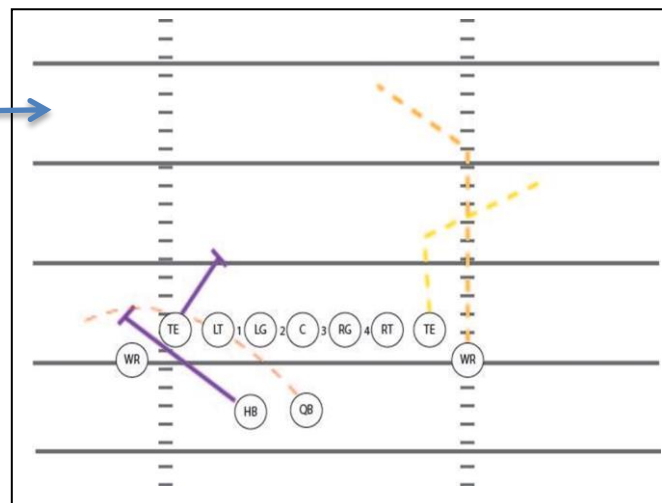
QB: Undercenter – ou - Pistal... Atrai a DL então cai para trás rapidamente.  
 FB: Drive block no CB  
 RB: Sobe no OLB  
 OL: **KISS Block** por 3 seg e sobe nos LB  
 X: STUNT (espera o bloqueio e o passe)  
 Slot:  
 Y: Corner  
 Z: Post e Drive block no FS



### Single Back – (SPREAD / TIGHT ) WR Screen Option

(audible Pais + # do lado)

QB: ... Atrai a DL então cai para trás rapidamente.  
 FB: Drive block no CB  
 RB: Drive block no CB  
 OL: **KISS Block** por 3 seg e sobe nos LB  
 X: STUNT (espera o bloqueio e o passe)  
 Slot: Sobe no OLB  
 Y: Corner  
 Z: Post e Drive block no FS

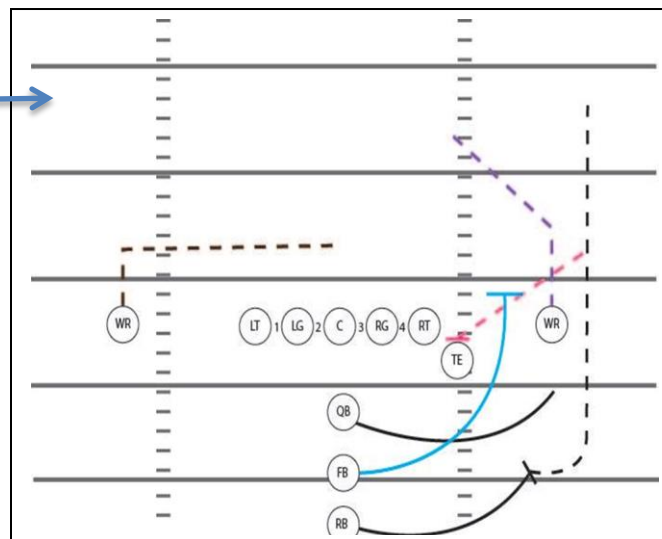


## Jogadas **BOOTLEG OPTIONS**

### I Formation – Bootleg Option

QB: Faz um Roll Out para o lateral, podendo fazer um passe, um toss ou um QB Keeper  
 FB: Sobe no OLB  
 RB: Acompanha atrás do QB uma jarda atrás, se receber o toss, ou corre ou lança para o Y. Si não receber o toss – sobe o lateral numa rota “wheel”  
 OL: **Rush Block**  
 X: In  
 Slot:  
 Y: Corner  
 Z: Post

**OBS:** Deve ser combinado 2/4 alternativas no *huddle*



### Split Back– Bootleg Option

QB: Faz um Roll Out para o lateral, podendo fazer um passe, um toss ou um QB Keeper

FB: Sobe no OLB

RB: Acompanha atrás do QB uma jarda atrás, se receber o toss, ou corre ou lança para o Y. Si não receber o toss – sobe o lateral numa rota “wheel”

OL: **Rush Block**

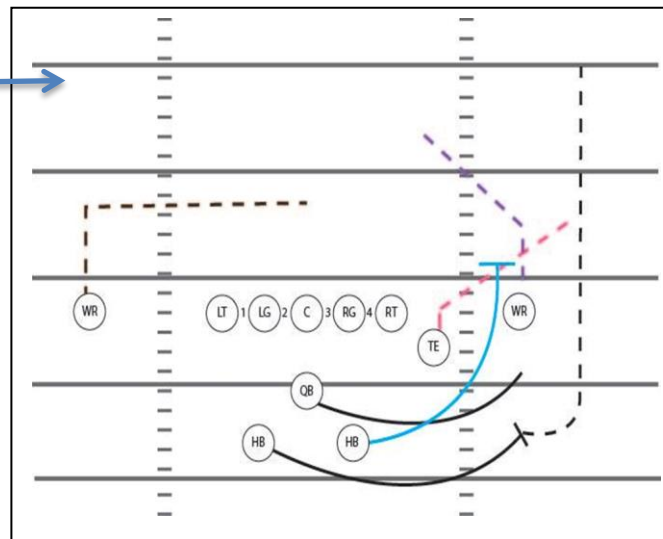
X: In

Slot: Corner

Y: Corner

Z: Post

**OBS:** Deve ser combinado 2/4 alternativas no *huddle*



### Single Back– (SPREAD / TIGHT ) Bootleg Option

QB: Poe o SLOT em *motion* e quando cruzar o RG, chama o snap, Faz um Roll Out para o lateral, podendo fazer um passe, um toss ou um QB Keeper

FB:

RB: Acompanha atrás do QB uma jarda atrás, se receber o toss, ou corre ou lança para o Y. Si não receber o toss – sobe o lateral numa rota “wheel”

OL: **Rush Block**

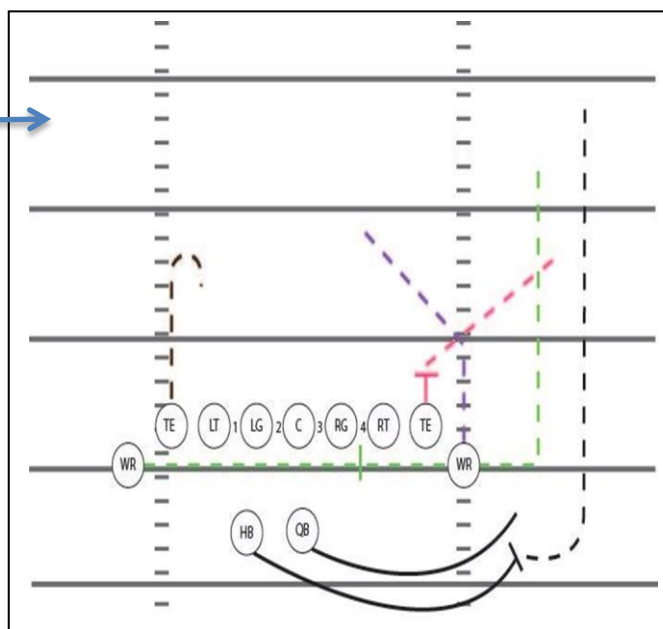
X: Entrar em motion em velocidade fazendo um “wheel”

Slot: Curl

Y: Corner

Z: Post

**OBS:** Deve ser combinado 2/4 alternativas no *huddle*



## HUDDLES & Snap Counts

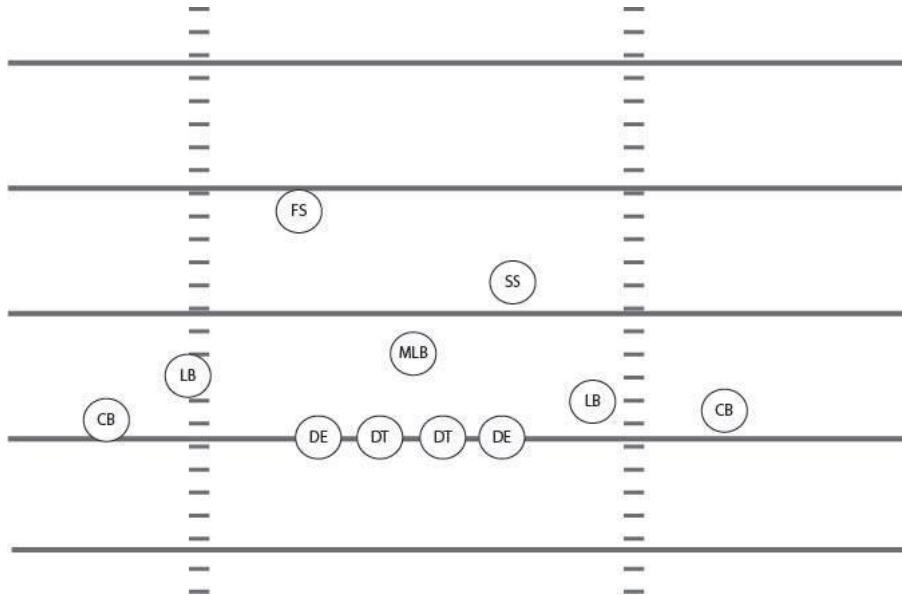
O aspecto MAIS importante desse encontro é justamente o *huddle*. Que deve ocorrer depois de cada *down* nem se for para dizer repete a ultima. O entrosamento dependerá de como conduzem o *huddle* então lembrem se de quem lidera o huddle e a quem deve estar ouvindo.

O snap count será READY SET HIKE, e no huddle deve acertar snaps mais prolongados usando READY SET HUT 1 HUT 2 HUT3.

## Defensive Schemes

A defesa irá operar de 2 formas apenas, bem simples, bem tranquila, alternado com o audible ZULU – o que convoca o 4-3 que é mais agressivo :

### ATTACK 4-3, MAN2MAN, COVER 2 COM UM POSSÍVEL “STING” BLITZ DO SS/MLB



...E entrando numa formação mais conservadora, COSMO, enfatizando uma defesa mais aberta.

### CONTAIN 3-4, ZONE, COVER 1 SEM BLITZ.

