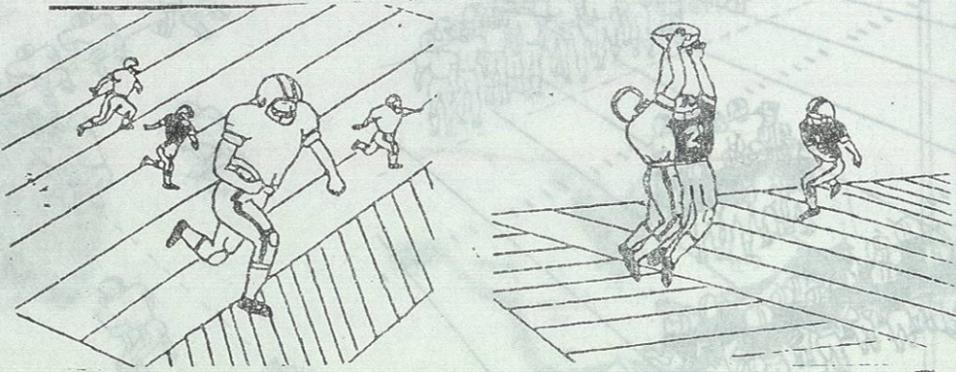
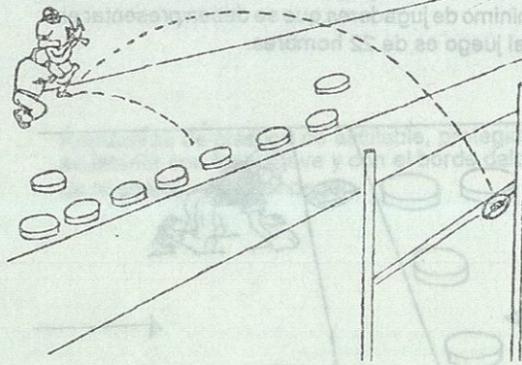


Formas de Anotaciones

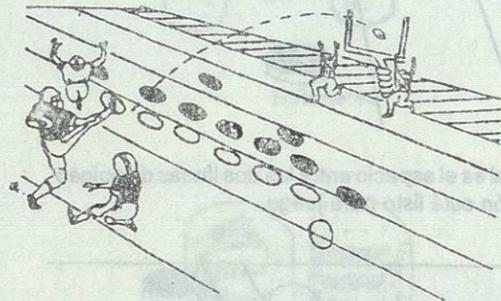
6 puntos
(por tierra o por aire)



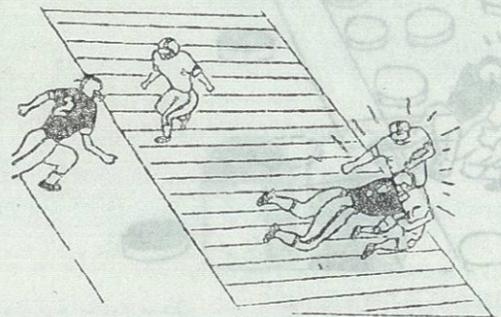
Punto extra de un punto (por patada) o de 2 puntos por pase o corrida. (Sale de la yarda 3)



Gol de campo de 3 puntos. Puede ser intentado desde cualquier parte del campo de juego.



Safety. Tomar al ofensivo dentro de sus diagonales(2 puntos)



Técnicas ofensivas



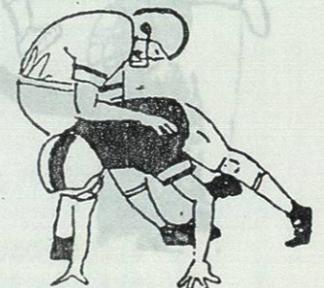
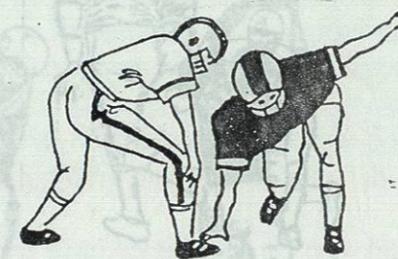
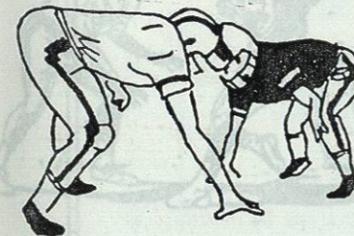
El bloqueo de hombro uno a uno.



La bloqueada dos contra uno.



Postura ofensiva.



Técnica del liniero ofensivo para al bloqueo Reach.

Técnicas del Corredor

Los jugadores terrestres se caracterizan en que el equipo ofensivo trata de avanzar la pelota mediante la conducción que de ella hace algunos de los jugadores, por lo general integrantes de (backfield) corredor de bola.

Posiciones del Receptor



Recepción del balón.

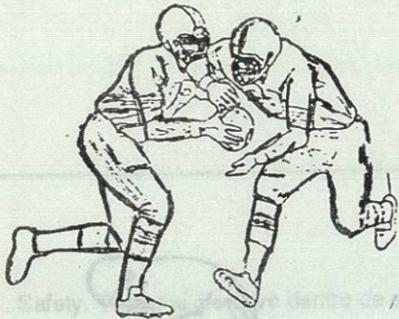


El receptor toma la entrega de mano mientras observa a los jugadores defensivos en el área donde se elevará.



Posición correcta para llevar la pelota

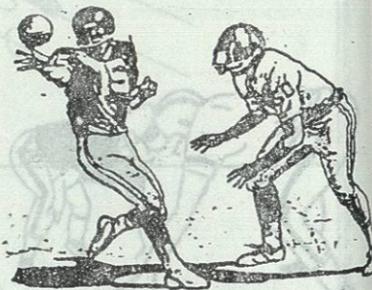
Movimientos de recepción y entrega por tierra



Dominio (Hand-off)



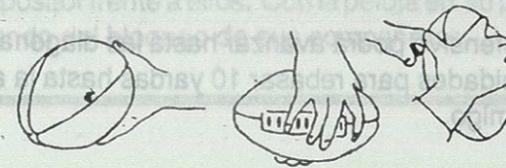
Pitch-off



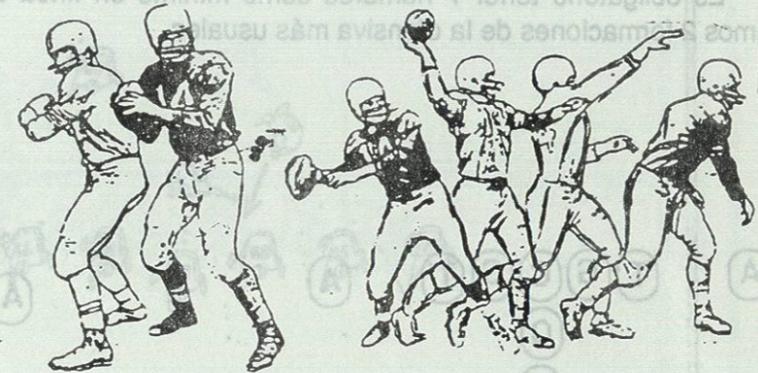
Jugada opcional del Quarterback: Pase.

Técnicas de pase

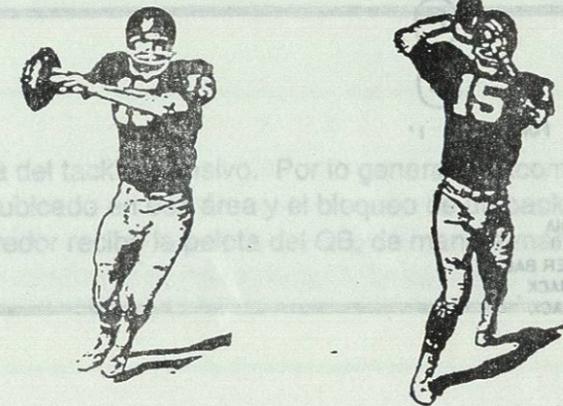
Forma de tomar la pelota para efectuar un pase.



Después de soltar el balón, la mano deberá estar al frente, a la altura del hombro y con la palma hacia el suelo.



El pase sobre la carrera. Giro hacia el campo enemigo para pasar la pelota.



Técnicas de recepción

RECEPTORES



Por detrás



Por arriba



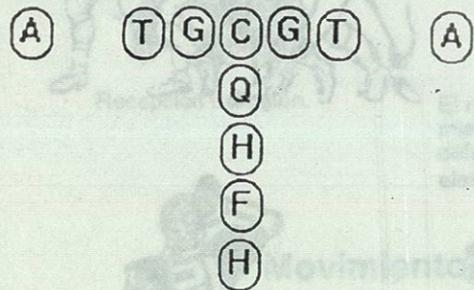
Por abajo

Estrategias ofensivas

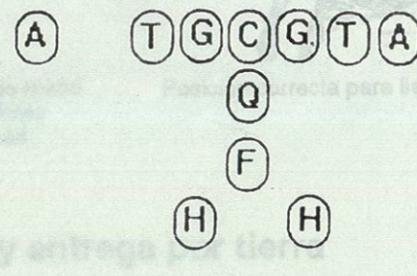
El equipo ofensivo es el que tiene posesión del balón y derecho a iniciar las jugadas a través de un "centro", que es la acción de entregar la pelota desde el suelo.

Este equipo ofensivo podrá avanzar hasta las diagonales contrarias por aire o por tierra en el cual tendrá 4 oportunidades para rebasar 10 yardas hasta la anotación o de lo contrario entregará la pelota al equipo enemigo.

Es obligatorio tener 7 hombres como mínimo en línea de "scrimmage" y el resto detrás. Daremos 2 formaciones de la ofensiva más usuales.



FORMACION 'I'

FORMACION 'WISH BONE'
(Hueso de la buena suerte)

A= ALA
T= TACKLE
G= GUARDIA
C= CENTRO
Q= QUARTER BACK
H= HALF BACK
F= FULL BACK

Si la estrategia es por tierra podrán usar las siguientes jugadas terrestres:

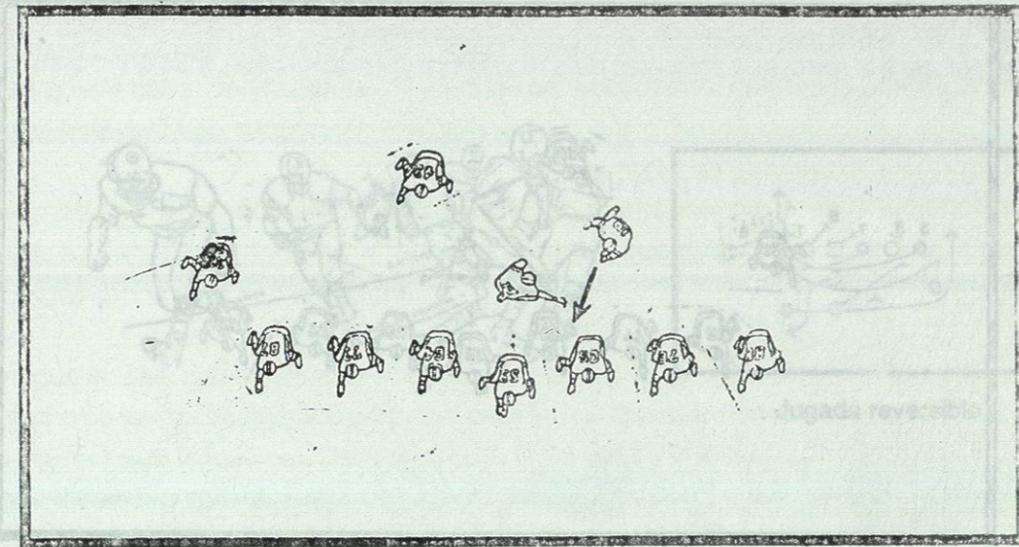
- Directa (corrida entre el centro, guard y tackle, dependiendo del bloqueo).
- Off-Tackle (corrida por fuera del tackle ofensivo).
- Counter (corrida de engaño, cambiando de dirección).
- End-run (corrida hacia la banda y doblar hacia el campo abierto).
- Reversible (corrida con doble entrega de balón, antes de cruzar la línea).
- Opción (coordinación del quarterback para entregarla o correrla el mismo).

Si la estrategia es por aire podrá usar las jugadas de pase siguiente:

- Drup-back o con el Q.B. echándose hacia atrás.
- Play-action o pase con engaño de jugada por tierra.
- Roll-out o pase corriendo hacia atrás.
- Screen-pass o pase pantalla.

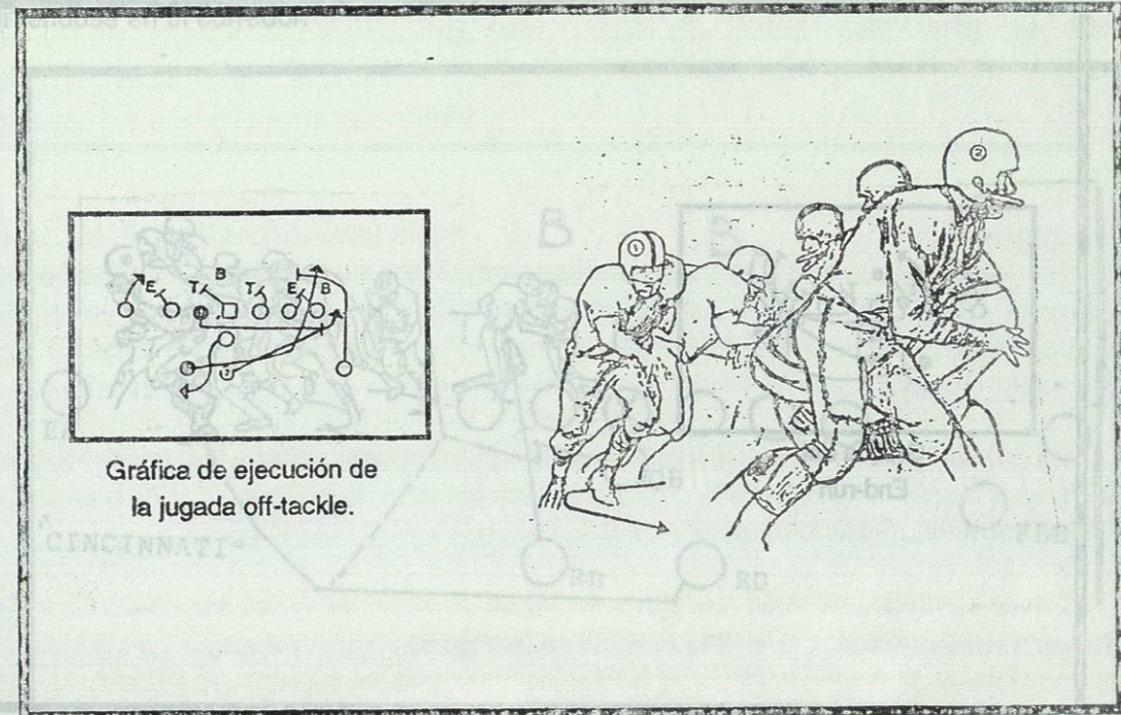
JUGADA DIRECTA:

El QB recibe el centro y deslizándose lateralmente, sobre la línea de scrimmage, entrega la pelota al back que ataca desde su posición original, hacia el frente. Dicha jugada requiere de un bloqueo de hombro uno a uno, contra el opositor frente a ellos. Con la pelota en su posesión, el corredor elegirá la dirección de ataque, dependiendo del bloqueo de sus compañeros.



JUGADA DE OFF-TACKLE:

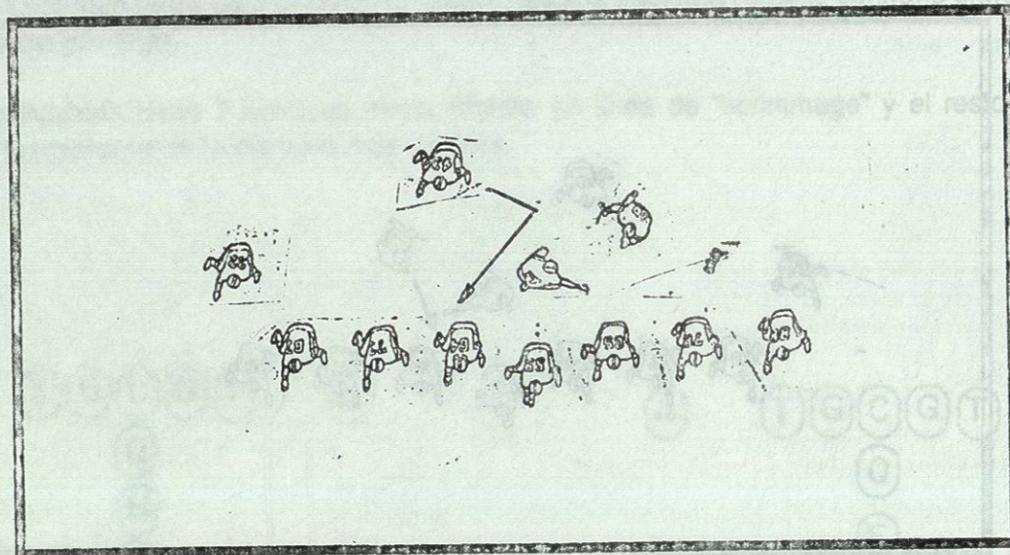
La jugada se desarrollará por fuera del tackle ofensivo. Por lo general se acompaña de un bloqueo de doble team contra el defensivo ubicado en esa área y el bloqueo de un back o un liniero en pull contra el extremo defensivo. El corredor recibe la pelota del QB, de mano a mano.



Gráfica de ejecución de la jugada off-tackle.

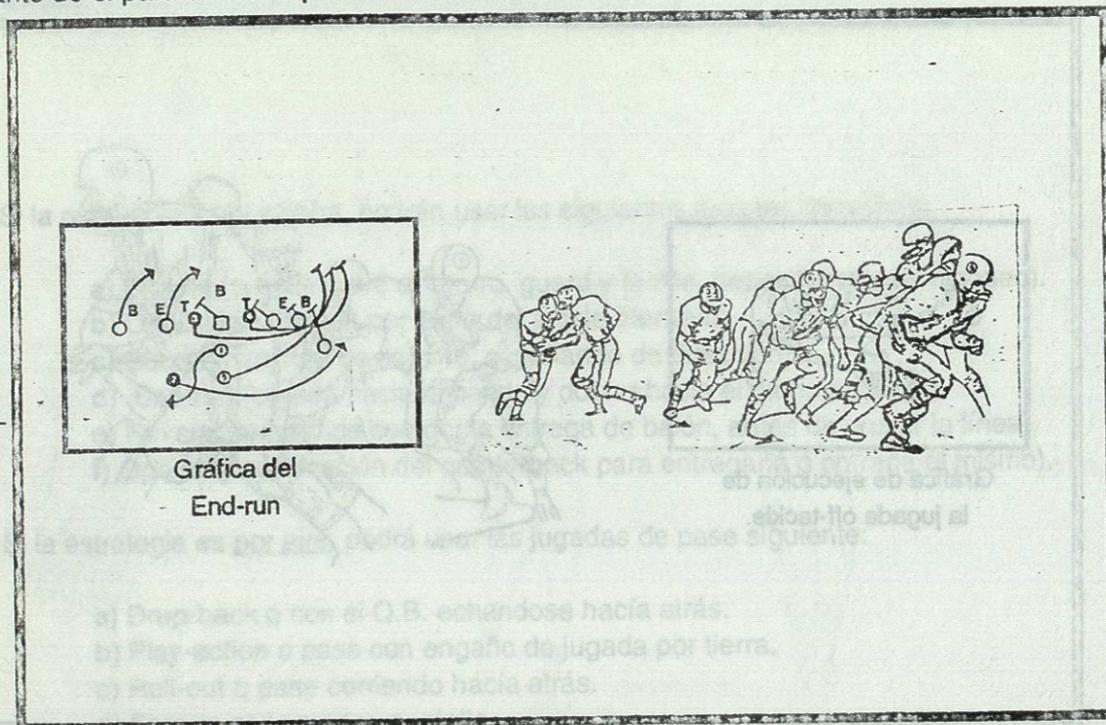
JUGADA DE COUNTER:

Es una jugada en donde se engaña al contrario respecto al punto de ataque. EL corredor, yendo hacia un punto sobre la línea, al momento de recibir el hand off por parte del QB, cambia bruscamente de dirección y ataca un punto distinto. Puede correrse con bloqueo básico con bloqueo de trampa.



END RUN:

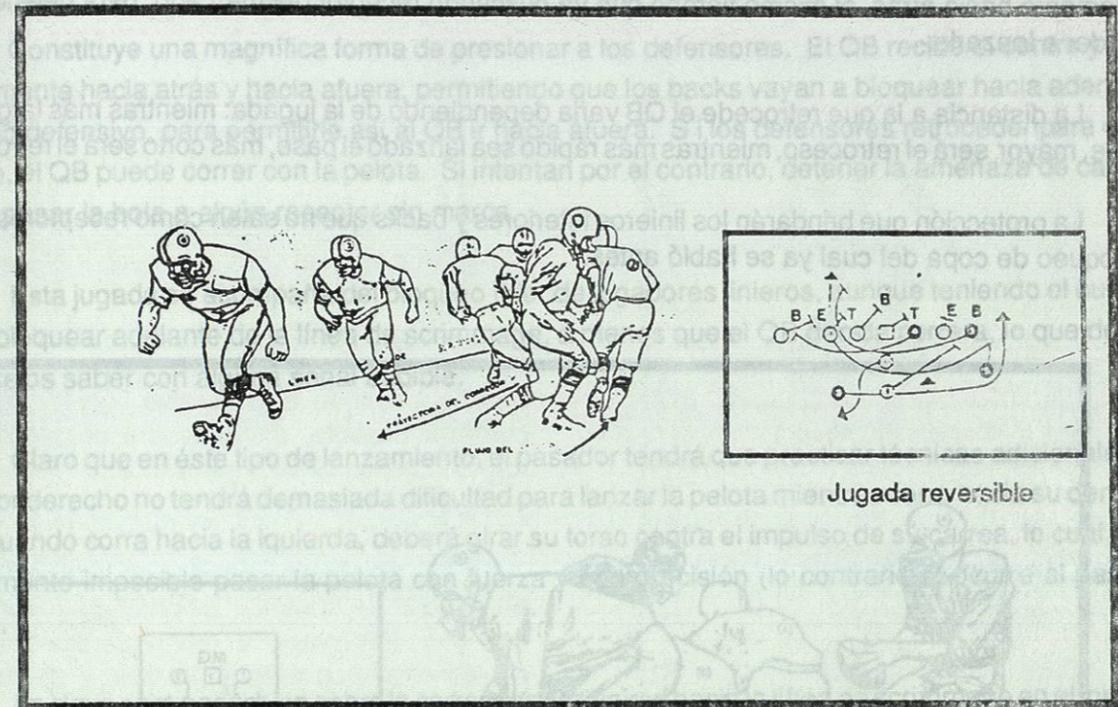
En el end run, el corredor trata de ir rápidamente hacia la banda y doblar hacia el campo abierto por afuera de ala. Algunas veces recibe la pelota de pitch-off, y siempre será ayudado por el bloqueo lider de algunos de sus linieros, así como por el resto del back field, incluso el QB, quienes tratarán de ir adelante de él para brindarle protección de interferencia.



Gráfica del End-run

REVERSIBLE:

Jugada de difícil ejecución, en la cual se efectuará una doble entrega del balón, antes de cruzar la línea de scrimmage.



Jugada reversible

JUGADAS OPTATIVAS:

La ejecución de la opción se realiza mediante la lectura que el QB haga, sobre la línea de scrimmage, con la pelota en ambas manos a la altura del pecho y concentrado en el trabajo del ala defensivo. Si este va hacia afuera, el QB, colocando la pelota bajo su axila, corta hacia el frente convirtiéndose en el corredor.

