

QB Read, la lectura de la defensa

Parte 2. El Análisis.

En nuestro anterior artículo hablábamos sobre reconocer defensas, detectar sus puntos débiles y combatirlos. Dependiendo del nivel de juego en el que tu equipo esté podrás tener defensas sencillas o defensas más complejas.

Las defensas sencillas tendrán unas 4-10 jugadas separadas en tres coberturas, con un solo frente defensivo.

- Base: Normalmente una Cover Individual.
- Zonal: Normalmente una sola Cover Zonal.
 - En el caso de equipos con Cover 2, quizá una variante para la Cover 4.
- *Blitz Package*:
 - Cover 0 para el *Blitz package*. (Hablaemos de ellos un día)

En el caso de defensas más complejas podrás encontrarte varios frentes defensivos (under, over, okie, stack, eagle, etc), es posible que tengan un pack con 3 DL y otro con 4 DL, 3 o 4 coberturas de pase y diferentes modos de disfrazarlo todo para que parezca lo que no es.

El trabajo de conseguir batir a la defensa empieza en la sala de video y en dicha sala es donde el coach debe servir a sus QBs y proporcionarles material con el que trabajar, sea cual sea el nivel. Es trabajo del QB asimilar esos conceptos y estar seguro de que los puede poner en práctica.

Este proceso es extenso y lo explicaremos por pasos en otros artículos de esta serie.

En esta nos vamos a centrar en el análisis.

Para ello utilizaremos el partido de Gijón Mariners vs Alcobendas Cavaliers, Serie A FEFA – Grupo Oeste, Jornada 12 del 1 de abril de 2023. El enlace lo podréis encontrar [aquí](#).

Vamos a echar un vistazo a ambas defensas y ver que hacen los ataques para aplicar los conceptos del artículo anterior y empezar a aprender a reconocer defensas en video.

Hay varios factores a tener en cuenta.

- El video no muestra a todos los jugadores de la defensa.
 - Centrado en el balón, en muchas ocasiones se pierde a algún safety e incluso cornerbacks.
- El video está en una perspectiva isométrica plana.
 - Esto implica que la percepción de la sombra (interior, exterior) y la distancia es difícil.
- Las coberturas de ambos equipos suelen tener muchos elementos de *disguise*, es decir, están disfrazadas para confundir al ataque.
 - Esto implica que determinaremos muchas jugadas después del snap o incluso que podríamos equivocarnos flagrantemente.
- Las defensas tienen ajustes sobre la *playcall* inicial.

- Un motion, una formación inesperada, una corazonada del MLB y puede cambiar algo que de lugar a una defensa más adaptada al momento. Eso es parte del genio defensivo.
- Puede haber errores.
 - Los jugadores pueden cometer errores, tomar decisiones al vuelo o hacer una jugada que no es la que se indica.

Defensa Cavaliers

En el 18:48 tenemos la primera jugada de ataque de Mariners. 1st & 10. He empezado aquí y no justo antes del snap para que veamos cómo se distribuye la defensa de Cavaliers antes de comenzar. Desde ese momento hasta el momento de 19:17 ambos safeties desaparecen de la pantalla, con lo que tenemos un 2-Safety Look. En base a lo que sabemos, hay 3 coberturas que podrían cuadrarnos. Cover 2 Man, Cover 2 Zone y Cover 4.

En la siguiente foto, antes del snap vemos la formación de Mariners, *Empty Backfield* con personal 00 (5 WR) (aunque no se vea muy bien).



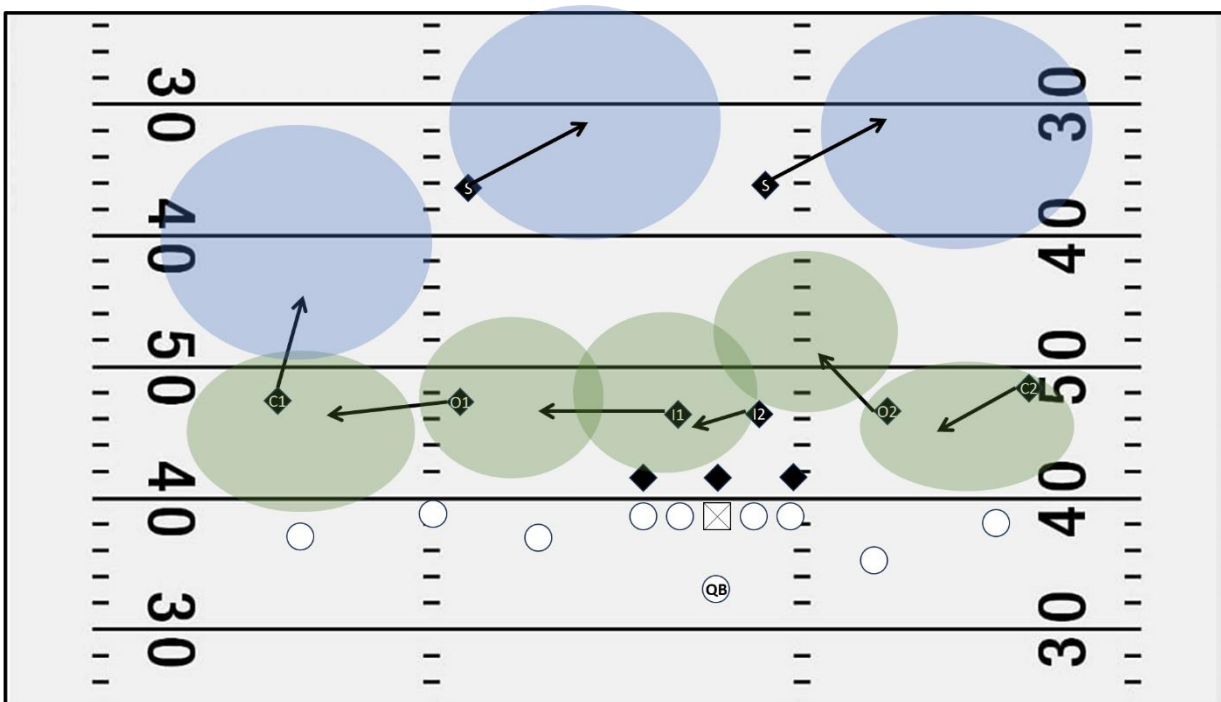
Hay varios elementos importantes ahí que parecen indicarnos la cobertura en un principio.

- Lo primero la formación. Defensa 3-4. Frente de 7 jugadores.
- 2 Safety Look, anteriormente nombrados. (Cover 2 , Cover 4)
- Los dos CBs (C1 y C2) están sobre las 5 yardas. (Cover 2 ++, Cover 4 --)
- Los dos CBs están mirando hacia dentro, lo cual sugiere una sombra exterior.
 - (Cover 2 Zone ++, Cover 2 Man --)
- Fuera de la Caja solo hay un OLB por cada lado. Si tenemos en cuenta que hay un trips al lado izquierdo del ataque, una defensa hombre a hombre sacaría a uno de los ILB fuera o bajaría al safety (dejando de ser una Cover 2).

Esto nos da a entender que el aspecto de la defensa es una Cover 2 Zone.

Le damos a continuar al video. Justo medio segundo después de este fotograma, vemos a Cavaliers #2 (O1) moverse hacia atrás. Esto podría ser un amago o podría ser que, ante la ausencia de RB, está posicionándose en su zona.

Tras el snap vemos que ningún LB va al blitz y un movimiento por parte del Cavs-#7 (C1), que parece que tiende a seguir al WR que se le va por fuera.



Lo cual parece una variante de una Cover 3 Cloud Coverage (un día hablaremos de diferentes variantes). Con un rush de 3 jugadores. Cavaliers, en este caso, intenta meter presión con sus tres líneas dejando 8 jugadores en cobertura. Es posible que el I2 tenga una responsabilidad de Spy sobre el QB, si éste es móvil, pero no se puede saber en base a esta jugada.

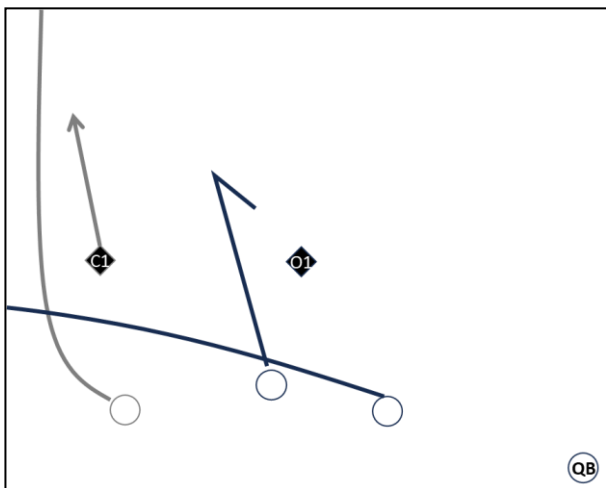
Todo esto que hemos hecho aquí no hay que hacerlo cuando analizamos un partido, sino simplemente apuntar Cover 3 disfrazada de Cover 2 y seguir viendo *film*. Conforme se va viendo *film*, cada Coach hace su propio método para recordar lo esencial y no perderse en los detalles. Yo, personalmente pondría. Cover 3 Cloud porque es una Cover 3 desde un 2 look Safety y eso tendré que explicárselo a mi QB, si no lo sabe. En cuanto a cómo la bate Mariners: La jugada es un 3 vs 2 en el lado del trips, que el QB de Mariners ve correctamente. El I1 está muy pegado al centro, el safety de esa zona está a más de 13 yds y eso deja al tándem C1-O1 en inferioridad numérica en el área del Flat y el Curl.

Nota: Tras ver el partido completo me he dado cuenta de que en el resto de los casos la Cover es Cover 2 y Cover 4, lo cual me lleva a pensar que esta jugada es una ejecución incorrecta por parte de alguno de los CBs. El C1 deja pasar a su receptor por fuera, algo que no debería hacer nunca. En cualquier caso, la explicación es igualmente válida.

Observemos las opciones del QB y su proceso de toma de decisiones.

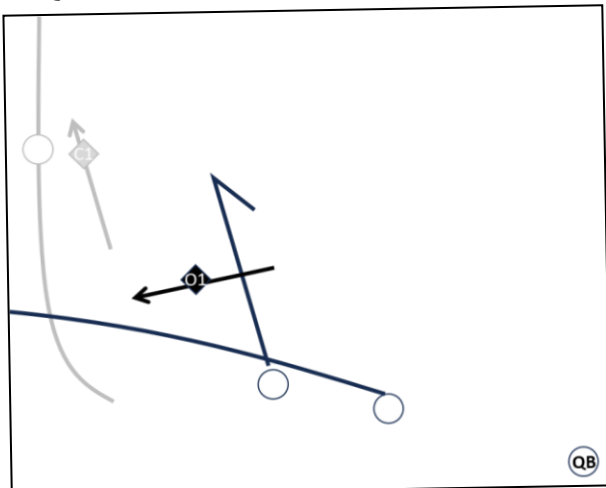
Nota: Esto es muy subjetivo y depende mucho del método leer la progresión que cada Coach y cada QB tenga. Voy a exponer aquí una forma de hacerlo.

Lo primero es la ruta profunda, el barrido. El QB lee al CB y toma una primera decisión.



1. El WR exterior no barre al CB (sombreado)
 - Lanzo a la ventana justo detrás del CB a la que el safety no llega desde arriba.
2. El WR exterior barre al CB (destacado)
 - Flat Liberado. Me concentro en el 2v1 del OLB.

El CB parece seguir al WR, y el OLB gira su cadera para ir a buscar al atacante del flat. El QB de Mariners lanza al hueco detrás del O1.



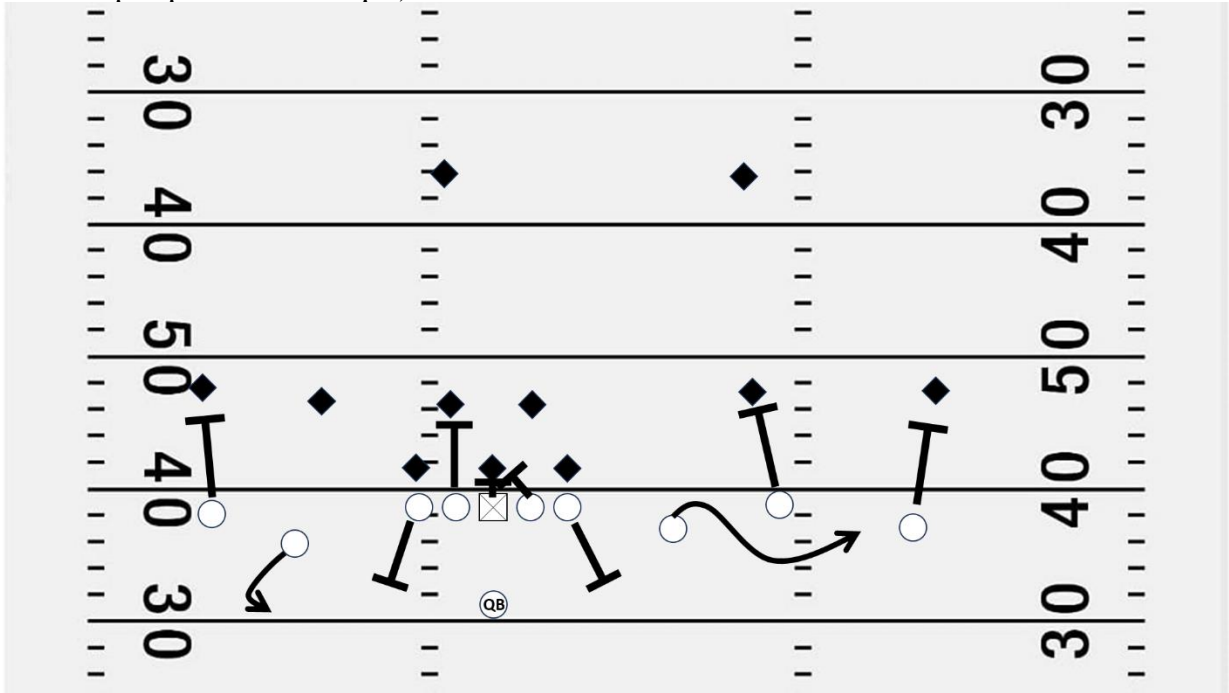
Esto es lo que se conoce como un *horizontal stretching* o estirado horizontal. No tengo el placer de conocer personalmente al QB de Mariners y no sé si esto simplemente "lo vio" pero pongo mi apuesta a que hay algún que otro trabajo previo al partido que ha influido en esta decisión.

Minuto 19:34. Segunda jugada del drive. El balón está en el lado izquierdo y el personal parece ser el mismo. 5 WR con un trips a la derecha. El posicionamiento de la defensa en el momento que el QB empieza a leer es el que vemos en la imagen de abajo.

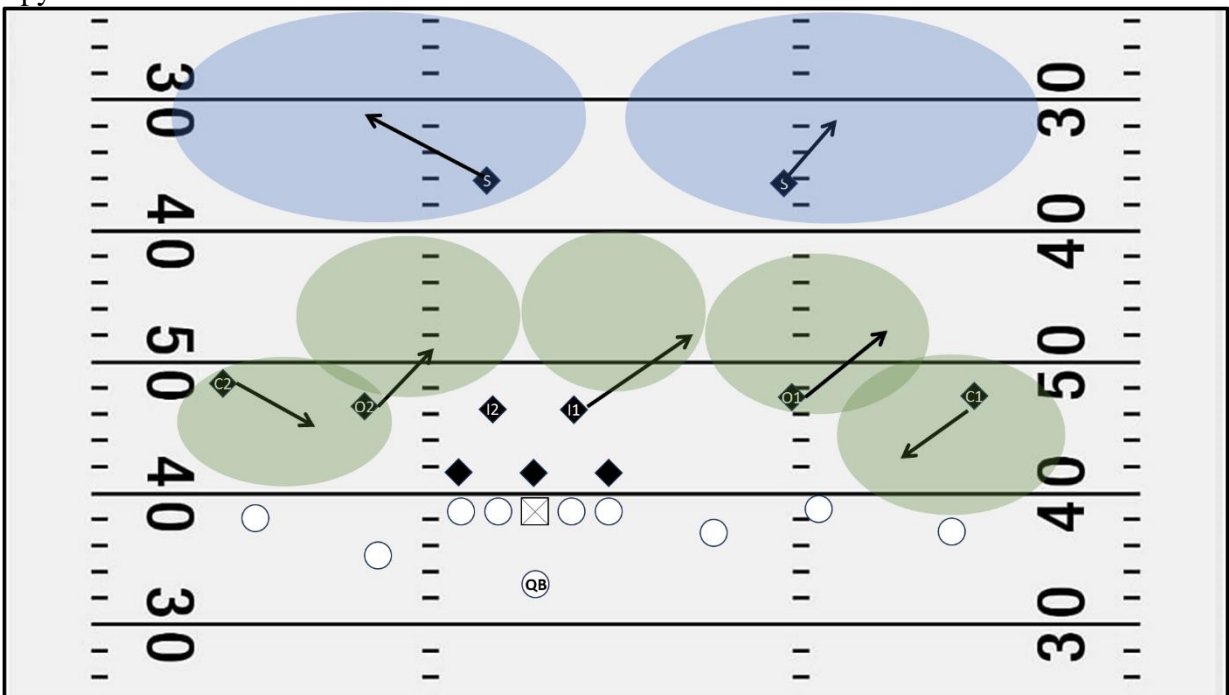


De nuevo el look inicial es una Cover 2/Cover 4. En los segundos que siguen I1, I2 y O2 amenazan blitz.

La jugada es una pantalla y la reacción de la defensa de Cavaliers es correcta, en base a la lectura de la OL (Los 3 OL centrales se mueven hacia adelante). Por los movimientos iniciales de esta jugada, ambos CBs entran hacia dentro (no hay 3-step shuffle) y el movimiento del safety que vemos parece ser el de cubrir el área derecha alta (siempre desde la perspectiva del ataque).



Esto nos da la idea de que es posible que Cavaliers juegue aquí con una Cover 2 Zone con el I2 haciendo de Spy del QB, pero el desarrollo de la jugada no nos queda muy claro porque la pantalla acaba con una carrera del QB (bien la jugada puede ser un aclarado también). Para este caso yo apuntaría 1st & 10: Posible Cover 2 Zone Weak Spy.





Por tanto, tendríamos:

J	Time	D&D	Defensive Play
1	19:17	1st & 10	Cover 3 Cloud Coverage
2	19:34	1st & 10	Cover 2 Zone Weak Spy

Vamos a añadir un elemento más que es primordial, la formación ofensiva. Habría muchos más niveles a añadir (posición en el campo, hashmark, etc), pero vamos a quedarnos con esto.

La lectura sería: "Para este D&D y ante esta formación ofensiva, la defensa reacciona con esta jugada".

Para el resto de las jugadas de este drive sería:

J	Time	D&D	Offensive Formation - Personnel	Defensive Play
DRIVE 1				
1	19:17	1st & 10	Empty Backfield – 00	Cover 3 Cloud Coverage
2	19:34	1st & 10	Empty Backfield – 00	Cover 2 Zone Weak Spy
3	20:18	2nd & 7	Trips – 10	Cover 1 Inside Weak Blitz
4	21:00	1st & 10	Empty Backfield – 00	Cover 2 Zone Inside Weak Blitz
5	21:37	2nd & 10	Twins – 10 / Slotwing – 20	Cover 1 Full Blitz
TOUCHDOWN				

A modo de ejemplo y con un muestreo muy pequeño de 5 jugadas vemos que la defensa parece cambiar a Cover 1 en cuanto el ataque mete un Back. La defensa intenta también dejar siempre un look de Cover 2 y el SS no baja lo suficiente en ciertas ocasiones. Esto permitiría usar el espacio central (entre los ILBs y los S) con casi independencia de la Cover.

Defensa Mariners

En el 32:41 tenemos el inicio del primer drive de Cavaliers. Es el momento de echar un vistazo a la defensa de Mariners.

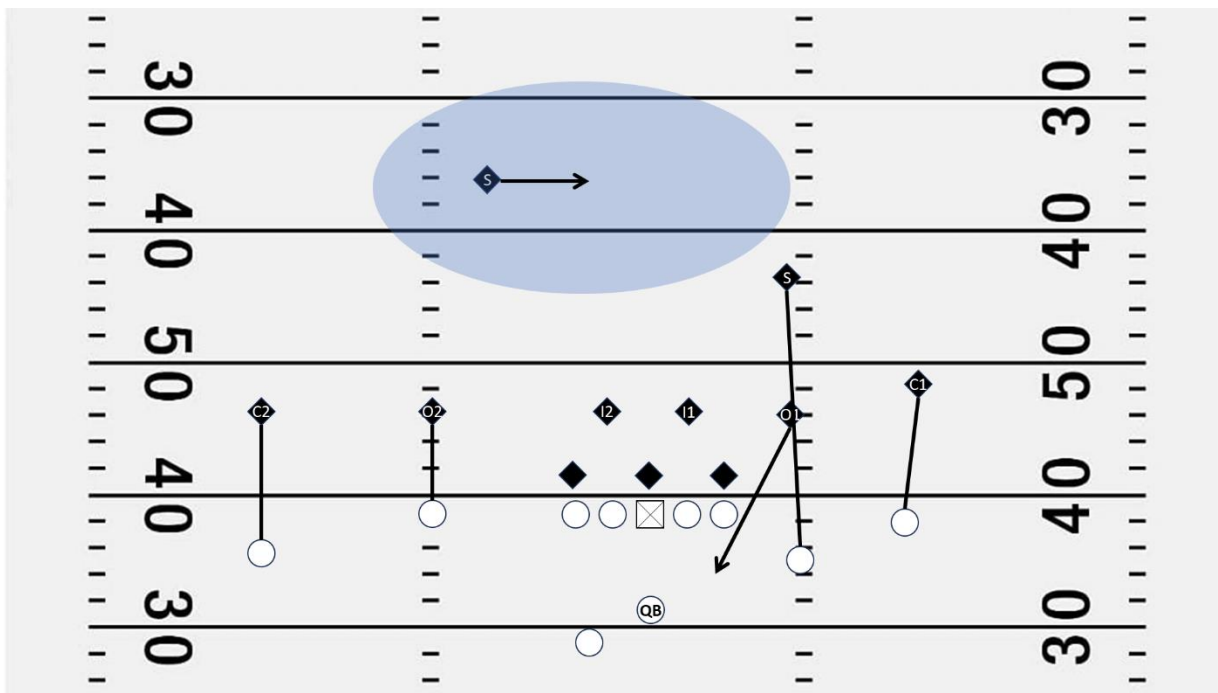
En un inicio la defensa de Mariners es un 2 Safety Look como la de Cavaliers. La fotografía es muy isométrica y es difícil extraer conclusiones.



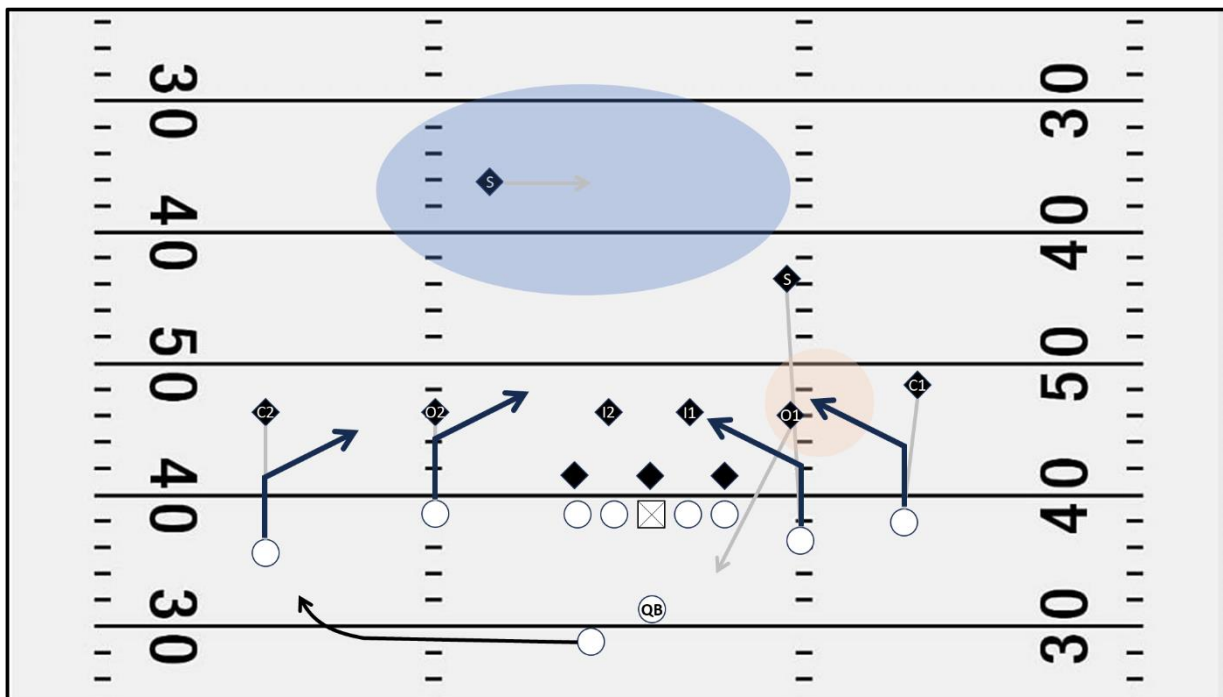
Al igual que Cavaliers, Mariners plantea un esquema defensivo 3-4 con un 2-Safety Look.

Lo primero que vemos es que el safety del lado derecho parece estar más bajo que el del lado izquierdo. Los CBs y OLBs parecen estar frente a frente a sus WR. Inicialmente, con una muy mala perspectiva, podríamos aventurar que es una *Cover 2 Man*, aunque tenemos que seguir viendo para ver que hace el O1. Si el O1 no sigue al WR y si lo hace el S, entonces estaríamos ante una *Cover 1* y la perspectiva nos la ha jugado.

Tras observar la jugada vemos como el O1 entra ignorando al Slot. Esto implica que es el S quien lo cubre, que la defensa es hombre a hombre y que es una *Cover 1*. El O2 nos puede confundir porque parece actuar en modo zonal, dejando pasar a su WR. Creo que esto es simplemente un fallo de asignación. Intenta cubrir el slant al lado izquierdo del ataque.



La jugada de Cavaliers es un *All Slant* con el RB haciendo una flare route (es la hot route del QB, hablaremos de esto otro día) y funciona a la perfección. La lectura del QB es sencilla. Ve el blitz del O1 y el hueco detrás y abre al X (receptor exterior derecho en este caso). He encontrado muchos playbooks en mis discusiones con coaches de todos los niveles que no tienen un *all slant* en su playbook. En mi opinión, no tener este tipo de jugadas de fácil conversión y de decisión rápida es un error muy grave porque suelen ser soluciones sencillas a problemas complejos y siempre tienen un momento para ser usadas en los partidos. Hablaremos del *Quick Pass Game* en nuestro siguiente capítulo.

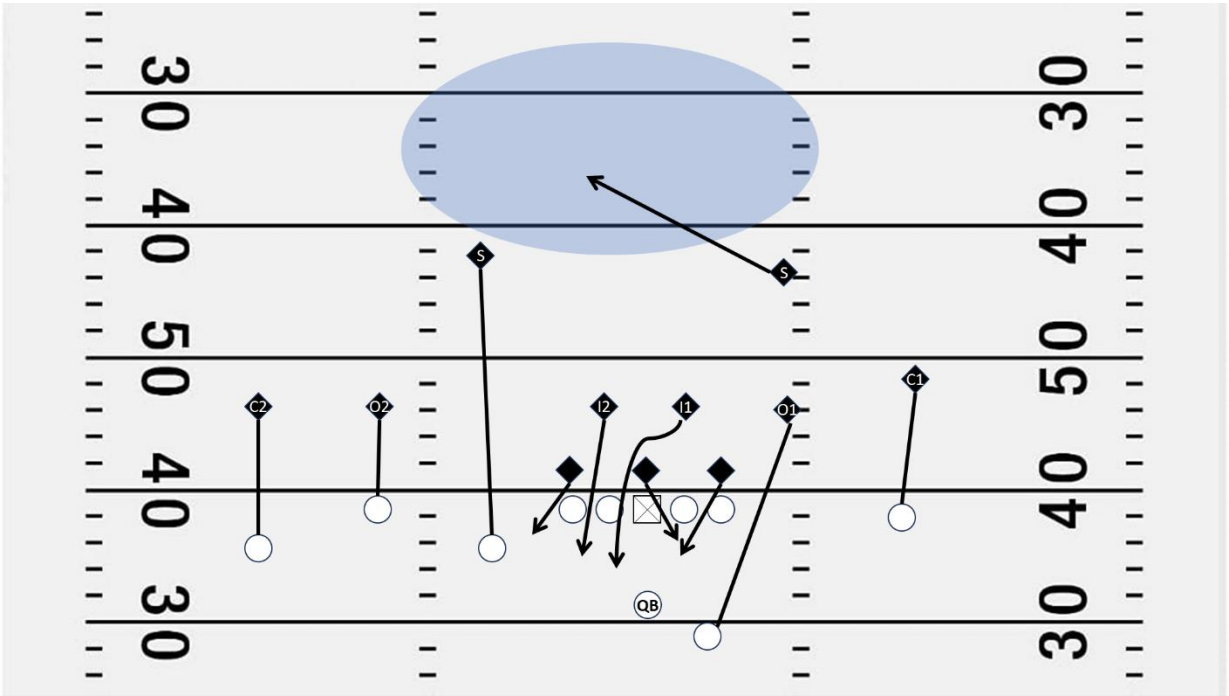


En la siguiente jugada tenemos 2nd & 4 aproximadamente (solo se ve al árbitro). En 33:22 el planteamiento de la defensa de Mariners parece equivalente. Sin embargo, se produce un motion del #19 de Cavaliers, que crea algo de caos. El OLB sale a la defensa y el que parece el FS baja, pero el SS que queda la derecha, parece hacer el amago de quedarse y volverse hacia atrás. Lo que yo creo en este caso es que lo que se produce es una sustitución de asignación para evitar descompensaciones. El Free Safety baja para que el Strong Safety suba, mientras que el OLB se reasigna. Otra opción es que todo fuera una defensa al hombre (Cover 0) y el motion cree un reajuste completo, pero no lo veo probable. La solución, como siempre está en seguir viendo. La jugada es una carrera. El FS sigue al jugador del motion, lo que me hace pensar que es una sustitución, pero no podría determinarlo desde este punto de vista.

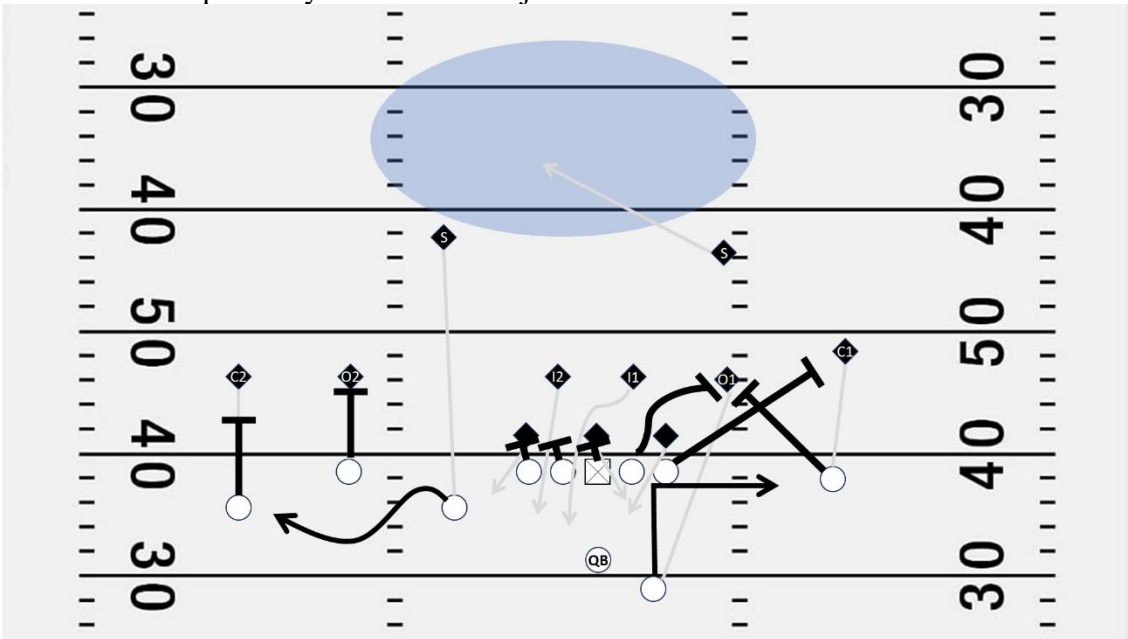
El drive continúa y podemos estar en un 3rd & 3, puesto que la carrera no ha avanzado prácticamente nada.

La defensa vuelve a situarse con un 2 Safety Look, pero simplemente el lenguaje corporal de los jugadores muestra como están reajustando ante el trips de Cavaliers. Mi conclusión viendo esta jugada (RB Screen) es que el Safety del lado derecho es el que cubre la zona profunda, puesto que el otro safety va directamente a por el receptor asignado.

La jugada defensiva me parece muy interesante porque contiene varios elementos. Lo primero es el #6 (OLB) de Mariners que se queda con el RB en asignación de pase. Lo segundo es el blitz. Es un blitz muy bien realizado para dejar un 2 v 1 contra el Guard izquierdo, con el NT barriendo al Center.



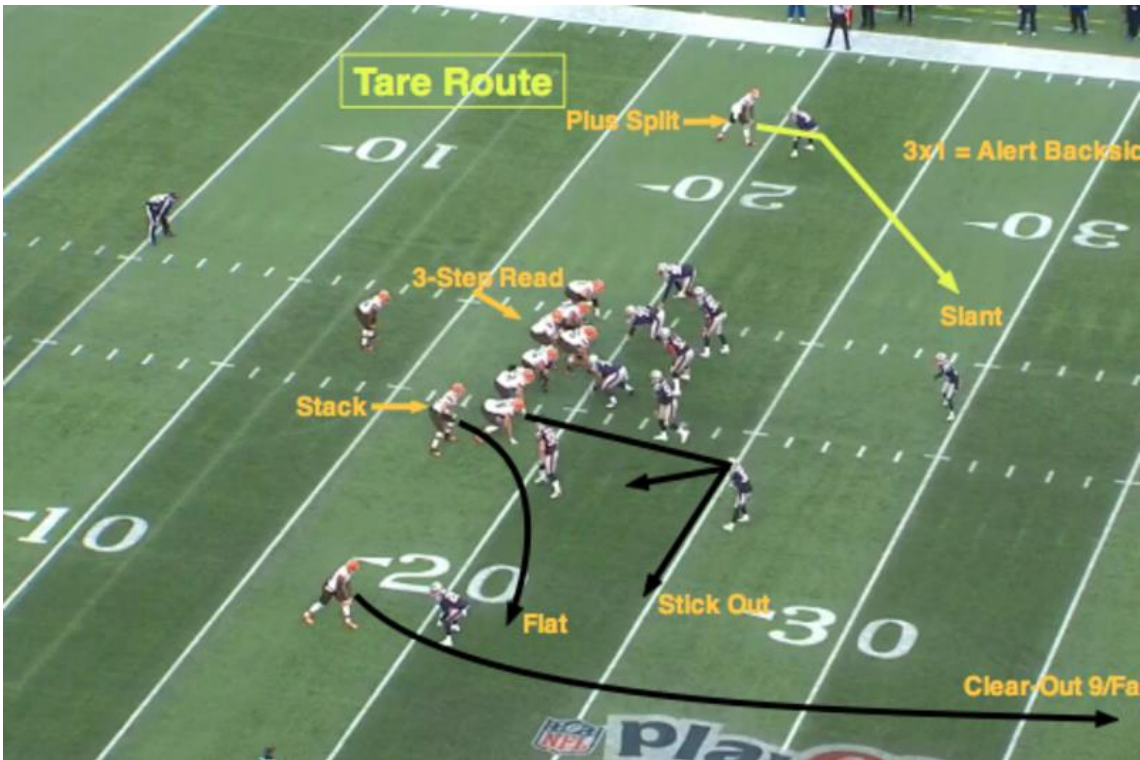
La jugada tiene todo el aspecto de ser un blitz de carrera, esperando un ataque por tierra por parte de Cavaliers. Sin embargo, el ataque de Cavaliers parece prever el blitz, lanzando una jugada precisa contra dicha defensa. La pantalla del RB hace que el QB absorba toda la presión y suelte el balón justo detrás de ésta.



La jugada está diseñada contra un sistema con 2 Safety Look. Si observamos el lado del trips, el receptor más interior hace también una pantalla, lo que nos da a pensar que la jugada está diseñada para que el QB pueda decidir presnap si jugar al lado del trips o al lado del RB. Contra la defensa planteada, creo que ambas opciones podrían ser igual de válidas.

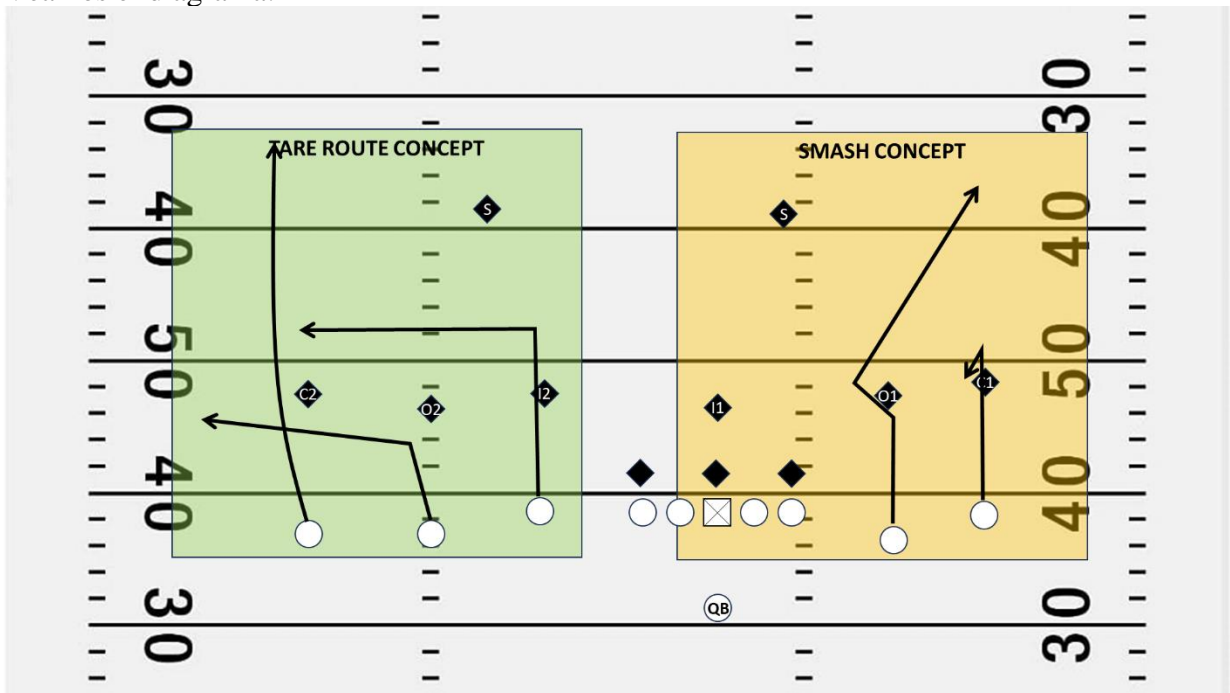
Para terminar con el drive. La última jugada 4th & 3, (34:57) la plantea Cavaliers desde un personal con 5 WR (00). La defensa de Mariners plantea el mismo look de 2 Safeties, pero en vista al desarrollo de la jugada, sí que es una Cover 2 Man. Para ser más precisos es una Cover 2 Man Spy con un rush de 4 jugadores. La jugada es un 3-Step Read parecido al *Tare Route* de la NFL pero desde trips. Aquí podemos ver un

ejemplo de los Cincinnati Bengals.



En este ejemplo la podemos ver desde un *trips* y con una *slant* en el *backside*, que es la manera más standard. En algunos casos (Patriots, Saints) usando al TE como un X, especialmente en la endzone (*Dakota Concept*). Cavaliers hace la ruta con un Smash Concept en el lado de los dos WR, porque usa 5 receptores.

Veamos el diagrama:



El concepto de la izquierda ataca al CB de la Cover 2, que estaría cubriendo la zona del flat, poniendo 3 amenazas de altura, si estuviera en zona. El O2 sería el responsable del Curl y tendría que elegir entre dos opciones y el I2 quedaría fuera de su zona.



En el caso de la jugada (Cover 2 Man Spy) el C2 sigue al exterior y la decisión del QB es abrir al más interior de los WR, aunque no complete el pase.

El concepto de la derecha es muy útil contra una Cover 2 Zonal, porque puede dejar al S fuera de combate (Ruta Corner) y obliga al CB a elegir (HI-LO). Es igualmente efectiva contra la cobertura individual, especialmente la Soft Cover que usa Mariners en esta jugada.

El drive acaba con un 4th & 3 fallido y un consecuente cambio de posesión.

Poniendolo todo junto

Hemos visto un primer análisis de dos equipos con defensas diferentes, aunque ambas basadas en 2-Safety Looks y que realizan variaciones montadas sobre una defensa 3-4. Hagamos un ejercicio de imaginación y unamos ambas defensas. Un ejercicio muy recomendable para los coaches es intentar poner todo en una *cheat sheet* (una chuleta) que se pueda ver de un vistazo. Muchos coaches de los niveles de *High School* suelen hacer una tabla del contrincante para sus jugadores.

Intentemos ver elementos que se repiten. Hay muchas formas de hacer eso. Hay coaches que se rigen por su instinto, otros apuntan lo que ven y luego cuentan y, a un nivel más avanzado, muchos coaches hacen análisis más complejos con múltiples factores. Para esto último, sobre todo a nivel NFL y NCAA Div I, los coaches se valen de herramientas y personal avanzado, así como el uso de muchos datos sobre partidos y un enorme número de variables. En los niveles amateur y semiprofesional esto no es tan necesario (ni económicamente viable).

La mencionada tabla podría tener este formato:

Defense	% usability	Situation	Variations
Cover 2 Zone	35%	1st, 2nd&Long	Weak Blitz, Soft CB
Cover 2 Man	30%	1st, 2nd & Mid	Spy
Cover 1 Man	20%	vs 1X Personnel, Short Downs	Spy
Cover 4	10%	Long & vs Empty BF	-
Cover 0	5%	Short Yardage Red Zone	-

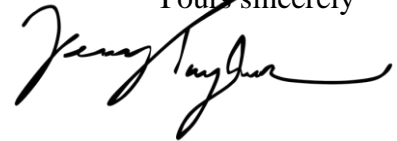
En este caso no tenemos ni la defensa de Cavaliers ni la defensa de Mariners pero tenemos una especie de mezcla de las dos, con lo que nos ha salido algo más complejo de lo habitual. En la mayor parte de los casos las defensas son 3 o como mucho cuatro y lo que si existe es un mayor número de variaciones en el blitz, especialmente en defensas con Front 3, como estas. Observando una defensa el suficiente tiempo, se pueden llegar a encontrar patrones y señales simplemente por *feeling* que nos pueden dar información valiosa y útil.

Viendo esto parece que objetivo, si tuvieras que enfrentarte a este *Frankenstein* de defensa que hemos creado, tendrías que resolver el problema de como jugar contra una defensa de doble safety (75% de frecuencia) que esta siempre en front 3. Estos elementos deberían orientar tu ataque y por tanto, la explicación a tu QB, reduciendo el número de posibilidades a seguir.

En nuestro próximo artículo, número 3 de esta nuestra primera serie, veremos como dar estos pasos usando las armas que tienes a tu disposición. Crearemos un equipo inventado y un playbook sencillo para intentar desarrollar un plan de ataque que podamos trasladar al campo a través del conocimiento de tu QB.

Espero que os haya gustado esta entrega. Para cualquier pregunta o sugerencia estoy a vuestra disposición.

Yours sincerely

A handwritten signature in black ink that reads 'Jerry Taylor'.