

QB Read, la lectura de la defensa

Parte 3. Preparando tu ofensiva.

En nuestros anteriores artículos, estudiábamos los tipos de defensa y como determinarlas en base al análisis de video del oponente.

En esta tercera entrega de la serie de *QB Read, la lectura de la defensa*, nuestro objetivo será el de determinar que podemos usar contra nuestro oponente y cómo hacerlo con las armas que tenemos a nuestra disposición, para poder posteriormente instruir a nuestro QB (y al resto del ataque) del trabajo a realizar de la manera más sencilla y eficiente.

Los programas de NCAA Div 1 o NFL cuentan con una enorme abundancia de talento que permite elegir los jugadores que necesitas para tu sistema. En el caso de la liga profesional, la *53-Man Roster Rule* puede presentar limitaciones en ciertas posiciones, pero la disponibilidad de personal es abundante.

En los niveles amateur y semiprofesional, al igual que ocurre en muchos institutos en USA, la elección no es tan variada. No todos los días llega un tipo de cuerpo a lo Travis Kelce o Kyle Juszczyk a nuestra puerta. El típico jugador es un chico rápido de tamaño medio que responde ofensivamente al perfil de un receptor. Usamos al chico más duro físicamente o con mayores capacidades atléticas en la posición de RB y en casos algo más excepcionales podemos usar a un chico grande como Tight End. En Europa es muy común ver a chicos que vienen del baloncesto ocupar esta posición. Es por esto que esquemas como la *spread offense* han tenido una alta aceptación en estos niveles. La razón, más allá de la táctica, es que es la mejor manera de tener el talento en el campo. Juegas con lo mejor que tienes.

Es por esta razón, como indicábamos en el anterior artículo, que crearemos este equipo imaginario y tomaremos esa idea de personal 11 o personal 10 como base.

En cuanto al playbook a usar vamos a irnos a lo básico. Un *run playbook* con un *dive*, un *offtackle* o sus equivalentes en el bloqueo zonal (*inside zone*, *outside zone*) y un par de *counter plays* por el interior y el exterior (*counter Trey*, *power*, *sweep*, etc). Como estamos hablando de la lectura del QB, el juego de carrera pasara a un plano algo más secundario. En futuras publicaciones trabajaremos el tema del juego de carrera en profundidad.

Nos centraremos en el área del pase, donde usaremos algunos elementos del *air raid* tales como "6" (*all verticals*), 617,618,619(*Redzone*), 8 (*Smash + Double Slant*), *Scissors*, 66 (*Hitch & Seam*) en el Quick Game y para jugadas con *5-step drop* tendremos los también clásicos 91(*Shallow*) & 92 (*Mesh*), 94, 96 & *Shakes* y 98 (*Double Smash*). Si no estas muy familiarizado con el Air Raid y su forma hacer *playcalls* consulta [aquí](#). Podemos añadir alguna pantalla y algún draw si lo vemos necesario.

Preparando tu ataque

Es muy importante que tu QB pueda leer y distinguir lo que tiene delante, pero no puedes centrar el trabajo en esto porque sólo conseguiremos sobrecargarlo mentalmente y eso reducirá su rendimiento.

Lo que tu QB necesita son herramientas. Esas herramientas vienen en forma de jugadas y es tu responsabilidad como coach determinar que jugadas utilizar y cuáles no. Es en las jugadas que elijas en lo que se basará tu plan y este plan tiene un límite. Ese límite se llama tiempo.

Como en cualquier disciplina en la que hay que trabajar contra imprevistos, el tiempo es siempre insuficiente para poder planificarlo todo hasta el más mínimo detalle. Por tanto, debes hacer el mejor uso de tu tiempo para que el aprendizaje de tus jugadores (y especialmente de tu QB) sea competitivo.

Como vimos en el capítulo 1 de nuestra serie todas las defensas tienen puntos fuertes y puntos débiles. En nuestro ejemplo, la mayor parte del tiempo tenemos un 2-look safety con una mezcla de Cover 2 Man y Zone y un poco de Cover 4. Parece que en las jugadas con un back la defensa cambia a una Cover 1 en primeros downs.

Con todo esto y sin haber mirado aun a tu equipo, tus opciones son variadas.

- Podrías intentar atacar con la carrera
 - Cover 2 Zonal y *Man* son sensibles a la carrera, especialmente contra formaciones abiertas.
- Podrías utilizar un combo de carrera y pase rápido a través de playaction.
 - Si la defensa mete mucha presión cerca de la *tackle box*, usar playaction y un pase rápido es una solución.
- Puedes utilizar conceptos de pase que baten todas las *Covers*
 - Esta es una tarea difícil, pero con una gran recompensa.
 - Es una tarea que añade trabajo para tu QB.
- Puedes hacer *shifts and motions* para poner a la defensa en desventaja.
 - Una forma clásica de atacar a los front 3 ha sido el uso del motion, que ayudará a tu QB (y a ti) también a determinar mejor la cover.
 - Crea situaciones de superioridad (estratégica o personal) que puedes hacer ventajosas para ti.

La elección de todo esto depende mucho de tu personal. Estas cuatro opciones son combinables y pueden dar lugar a un ataque muy específico y "hecho a medida" del contrario. Si tu línea bloquea maravillosamente en carrera y tu RB es bueno, puedes vivir de la primera opción mientras que no cambien a otra defensa, pero a los niveles de fútbol en que nos movemos, esto ha dejado de ser una opción ya. No estamos en *Peewee*.

Aplicando la teoría. Bread & Butter

Las jugadas de tu playbook son limitadas. Puedes hacer mínimos reajustes sobre ellas para adecuarlas, pero no puedes cambiarlo todo porque no lo tendrás practicado. Elegir estas jugadas es trabajo de pretemporada (trabajaremos creación de playbook en otra serie). El artículo 4 versa mucho sobre trabajo de pretemporada. Los ajustes de la *game week* deben ser mínimos y lo que debes hacer es repetir y concentrar.

Para realizar este análisis, puedes empezar por dividir el juego en dos zonas.

1. Zona Normal.
2. *Red Zone & Goal Line*.

El contrincante tendrá defensas claramente diferenciadas en estas situaciones y tendrán que atacarse de manera diferente. Las zonas en sí son diferentes puesto que la *red zone* está limitada en profundidad y, por tanto, es más fácil de defender.

Mirando a las defensas que el contrincante plantea en cada zona, debes plantear las siguientes preguntas para cada una:

- ¿Qué jugadas tengo que pueden batir a estas defensas o a la parte principal de ellas?
- ¿Cuál es mi eficiencia en estas jugadas?

Esta serie de jugadas es lo que se conoce como *Bread & Butter*, es decir, el núcleo de tu plan de ataque.

Un grupo de estas jugadas, las que se ejecuten mejor, formarán parte de tus audibles.

Los audibles son una parte vital del ataque.

- Más audibles es igual a más reacción para tu QB.
- Tu *2-minute offense* será mucho más efectiva.
- Puedes hacer secuencias de *no-huddle* o *up-tempo* en momentos de necesidad (fuera de los *2-minutes*)

Junto a estas jugadas necesitas un pequeño listado de jugadas (2-3) que puedan servirte si el contrario trata de sorprenderte con alguna variación inesperada en su defensa. Esto es el PLAN B y puede ser de utilidad en la *Red Zone* y en la *Goal Line*.

El único objetivo del PLAN B es devolver a la defensa contraria al PLAN A.

Por último, es interesante tener una o dos *Trick Plays* que se parezcan a jugadas del *Bread & Butter*. La razón es que muchos equipos se centran más de lo que deberían en las *Trick Plays*. Por alguna razón, a los equipos no les importa que le metas 150 yardas con la misma carrera, pero tienen pánico de que le hagas 8 con una *Trick Play*.

La idea de *Trick Play* se asocia con jugadas como el *Fake Spike*, *Statue of Liberty*, *Hook and Ladder* y otros clásicos, pero jugadas muy efectivas y muy diferentes a tus jugadas standards pueden hacer el truco. El ejemplo más clásico de la *air raid* es la F-5 (click en el enlace).

Para ilustrar nuestro ejemplo. Imaginemos que nuestra carrera exterior (*offtackle*) y nuestro *counter trey* son nuestras mejores jugadas de carrera. Imaginemos que nuestro *91* y nuestro *Scissors* son nuestras mejores jugadas de pase. Todas estas jugadas funcionan desde nuestras formaciones 2x2 y 3x1 con personal 10 y 11. Estas 4 jugadas serán nuestros audibles.



Situaciones

Una de las mejores maneras de abordar un partido es trabajando en posibles situaciones que se puedan dar, tratando de prever la reacción de la defensa del contrario y encontrando una contra que lo ponga de nuevo sobre sus talones. Es por ello que creamos situaciones para practicar.

Nota: Es una costumbre muy aconsejable tratar de pedir a tu DC que use la defensa del contrario para planificar como atacar nuestro ataque. Esto se llama self-scouting y es algo que normalmente se deja de lado (debido al tiempo) pero que puede marcar una diferencia.

La tabla que utilizamos en el anterior artículo nos indicaba lo siguiente.

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	-

Caso Base

El Caso Base tiene que partir de una defensa contra la que nos sintamos cómodos haciendo nuestras jugadas base y tratar de mantener al contrario a esa defensa, castigando cualquier otro tipo de defensa que puedan intentar.

Partamos de una situación base. 1st & 10 y esperamos una Cover 2 Zone o Man. Nuestro equipo es un equipo que no corre mal y queremos que esta sea la defensa que nos planteen porque vamos a centrarnos en atacarla. Imaginemos que nuestra decisión es empezar con una formación de personal 11, porque consideramos que es donde tenemos más concentración de talento.

Esta secuencia inicial tiene que dar confianza a tus jugadores así que tienes que ir con jugadas que salgan bien. Esta secuencia inicial se debe entrenar de manera sistemática. También es necesario determinar que está haciendo el contrario. Es tu trabajo como entrenador crear jugadas que te den información.

El Front 3

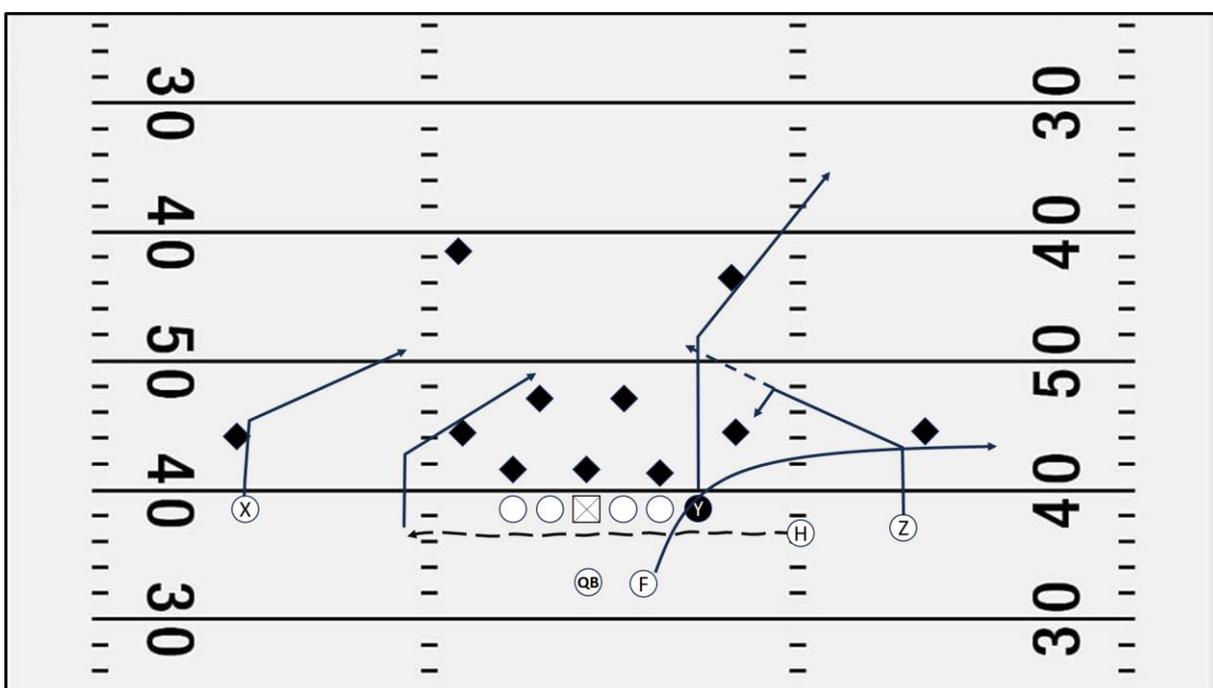
El front 3 tiene una ventaja para la defensa que no podemos dejar pasar inadvertida. La defensa puede blitzear al 4º (o al 5º) jugador desde prácticamente cualquier lado. Cualquiera de los 4 LBs es una amenaza potencial, como hemos visto en el partido analizado.

Nuestro objetivo es el de tratar de marcar líneas rojas para castigar dichos *blitzes* y castigar a la defensa. No queremos blitzes, queremos poder correr contra esta defensa.

De tal modo, debemos añadir la posibilidad de presión inicial y por tanto comenzar trabajando con jugadas basadas en quick pass y en castigo de los blitzes. De nuestra lista, estas jugadas son:

- 6 (*4-Vertical*)
- 617,618,619 (para *Redzone*)
- 8 (*Smash + Double Slant*) y *Scissors* (mismo concepto desde 3x1 sets)
- 66 (*Hitch & Seam*)

Vamos a empezar con el concepto de 8. (*Smash + Double Slant*) y vamos a salir con trips desde el ya citado personal 11. Esto lo hace una *Trips Right 8 H Move* 8. Mike Leach en WSU no usaba demasiado personal 11 así que le em



Ventajas de la jugada:

- Cubre cualquier defensa de las expuestas por nuestro oponente.
- Permite lanzar *hot routes* ante *blitzes* (X, Z y F).
- Tiene un *shift* que puede forzar a la defensa a mostrar la *Cover*.

Como enseñamos esta jugada:

1. *Presnap Slant Check*.
 - a. El QB debe elegir un lado. El motion le dará información sobre el OLB izquierdo. Si el OLB blitzea, lanzar al X.
 - b. Si el OLB se resitúa, elige el otro lado. Chequea si el SS está por dentro del Y. (Ante Cover 2 Zone pura hay que lanzar el slant, pero vamos a mantenerlo simple)
2. *Post Snap Progression*:
 - a. Si el SS esta por dentro (*inside leverage*) del Y, progresa en Y-Z-F.
 - b. Si el SS esta por fuera del Y, lee al OLB y Z-F.

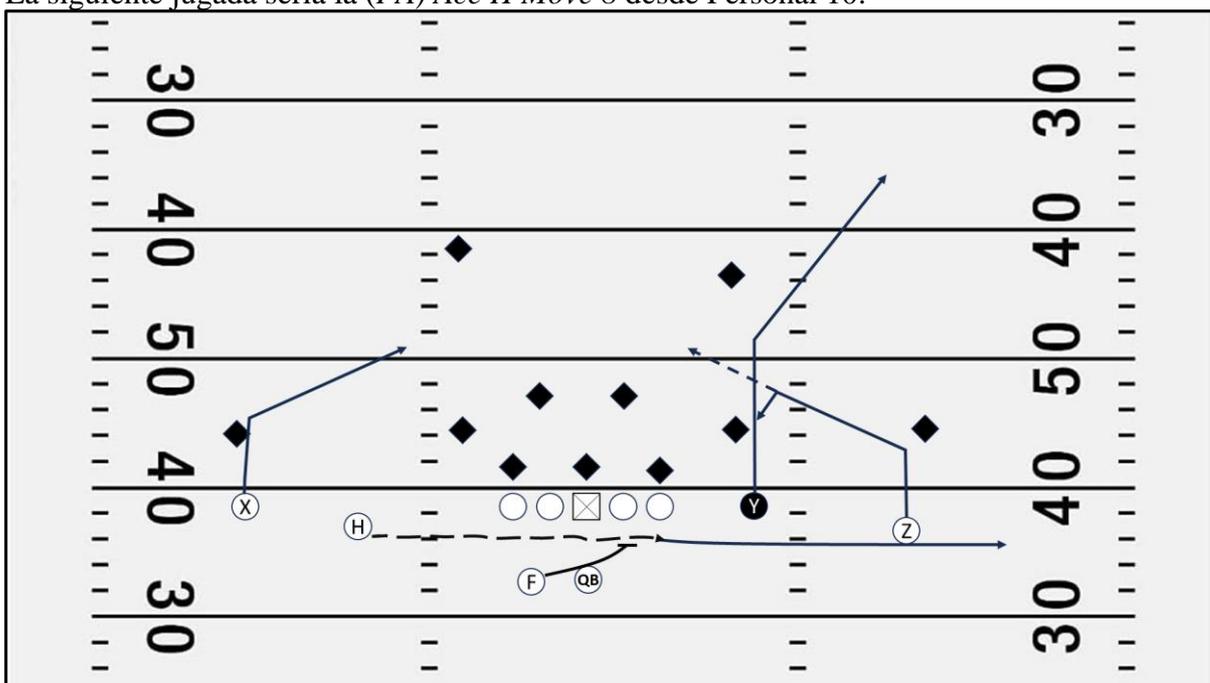
c. Si dudas, lanza al Y (*throw the shoot*).

En el artículo 4 veremos esta jugada en detalle y como el *Quick Passing Game* se cambia en una jugada con desarrollo.

Una técnica que yo he usado con buen resultado en muchas ocasiones es lanzar la misma jugada o una jugada con un concepto parecido para mi QB, pero con una pequeña variación para descolocar a la defensa y sacar algo más de información del plan defensivo. Quizás lo mejor sea explicarlo con un ejemplo.

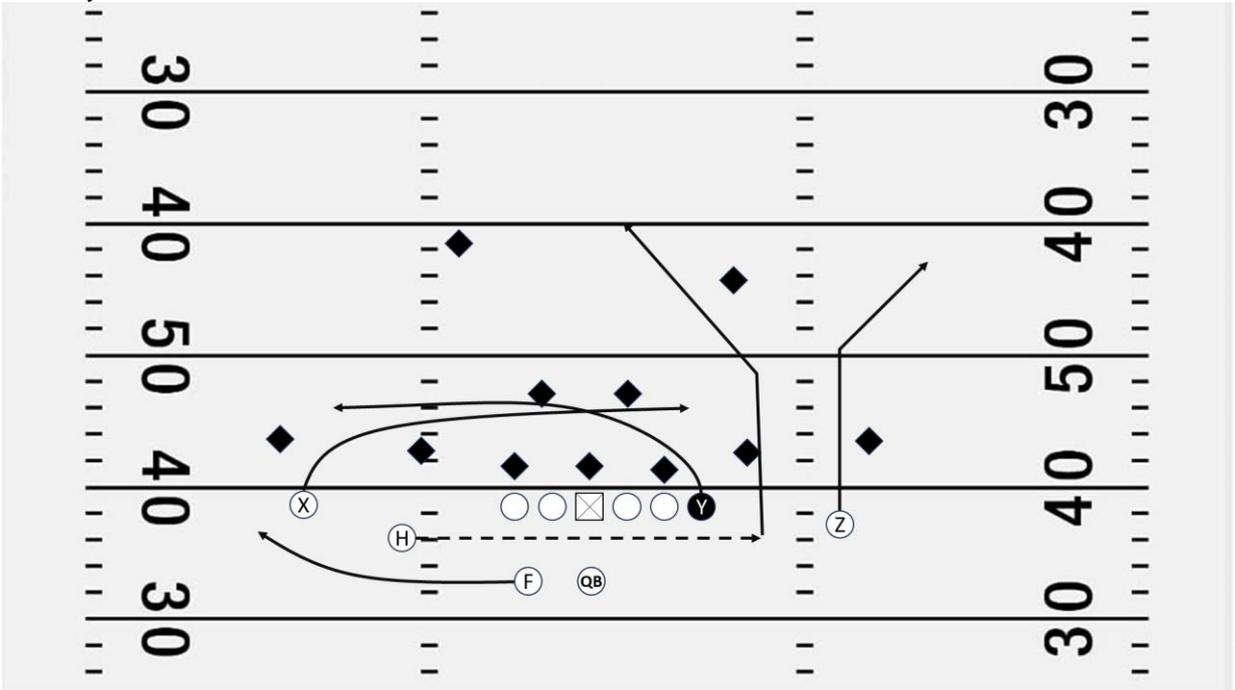
1. Jugada 1 (la que acabamos de ver).
 - Concepto 8.
 - Motion desde Trips a Basic Set
 - Personal 11
 - Protección de 5 hombres (el F es un receptor más)
2. Jugada 2 (la que viene ahora)
 - Concepto 8
 - Motion desde Basic Set a Trips
 - Personal 10
 - Playaction
 - Protección de 6 Hombres. El F se queda en protección.

La siguiente jugada sería la (PA) *Ace H Move 8* desde Personal 10.



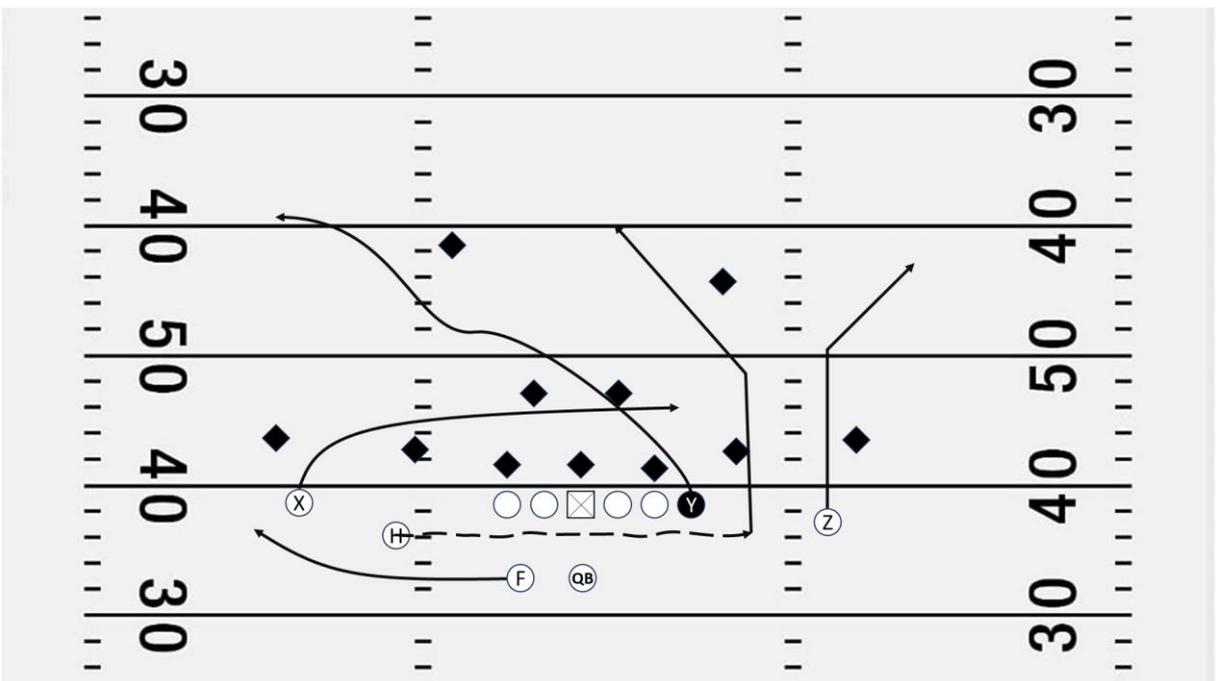
Para enseñar esta jugada prácticamente no tenemos que hacer ningún cambio sobre la anterior. El QB chequeará la reacción al *motion* y decidirá entre el *Slant* y la *Progresión*. Hablaremos más adelante en este artículo de cómo tratar el *motion*. El resto es exactamente igual que en la anterior. El QB hará el gesto del *playaction* en su *3-Step Drop* y ejecutará la *progresión*. (Veremos en el artículo 4 que este diagrama concreto no tiene *3-Step Drop*).

Podemos meter alguna carrera y en un momento dado volver a meter otra jugada como la *Early 92* haciendo un shift de nuestro H.



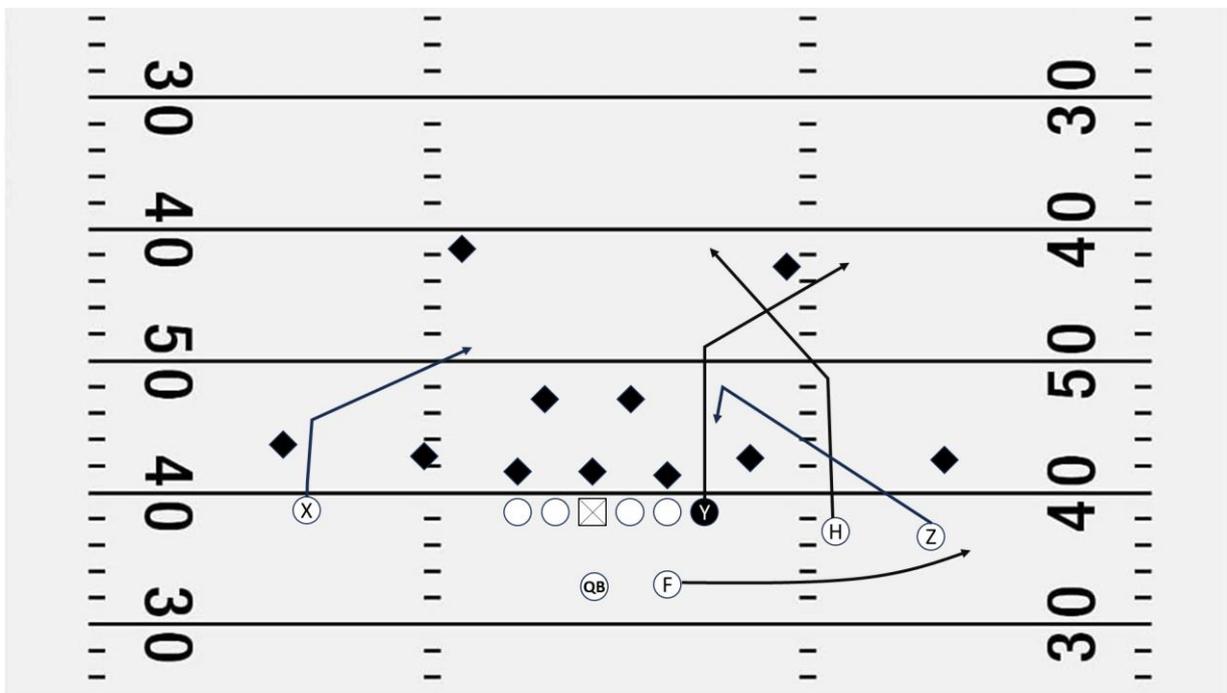
La secuencia de esta jugada es sencilla. Chequear al Safety del lado fuerte y lanzar contra él. La secuencia es una *Corner-Post-Shallow* (Z-H-X). Solo un blitz del lado débil abre las opciones del Y y el F.

A nivel de pase, como vemos, la progresión se basa en la lectura del SS. Si modernizamos un poco esta jugada y nuestro QB es capaz de hacer este lanzamiento, podemos incluso añadir una *Deep Over* al concepto, quedando así.



Esto representa una triple amenaza contra los dos Safeties y la ruta del Y se convierte en el final de la secuencia que pasa a ser Z-H-X-Y. Esto, como veremos en el capítulo 4 se denomina *horizontal stretch* (estirado horizontal).

La Early 92 es una jugada de drop clásica (*5-Step Drop*) *Quick Pass Game* usamos el concepto *Scissors* desde trips. Exactamente mismo concepto que 8, pero con un cruce. Haciendo de nuevo uso de nuestro TE quedaría así.



Contra esta Cover 2 la solución es leer *Corner (Y) Post (H) Slant (X)*. La ruta del F (*Bubble*) es lo que se denomina el *checkdown* (la teníamos antes también), lo que significa que, si la defensa se cierra atrás cubriendo las opciones principales, abrimos a esta ruta. Podemos ver un ejemplo de esta ejecución con *checkdown* con personal 10 en [este link](#).

Como podemos ver, todas las jugadas tienen una visión equivalente para el QB, chequear Corner-Post y la ruta baja. Esto no es una casualidad y grandes entrenadores como *Mike Leach* lo sabían, pues sigue la secuencia natural de visualización del QB (hablaremos de esto en otra serie dedicada al pase). Esto se denomina *follow the concept* o *follow the progression*. Tu QB no tiene que recordar quien es quien en cada jugada. El chequea si el Corner está cubierto, si no es así **progres**a hacia el Post y sino sigue moviendo su cabeza hacia dentro.

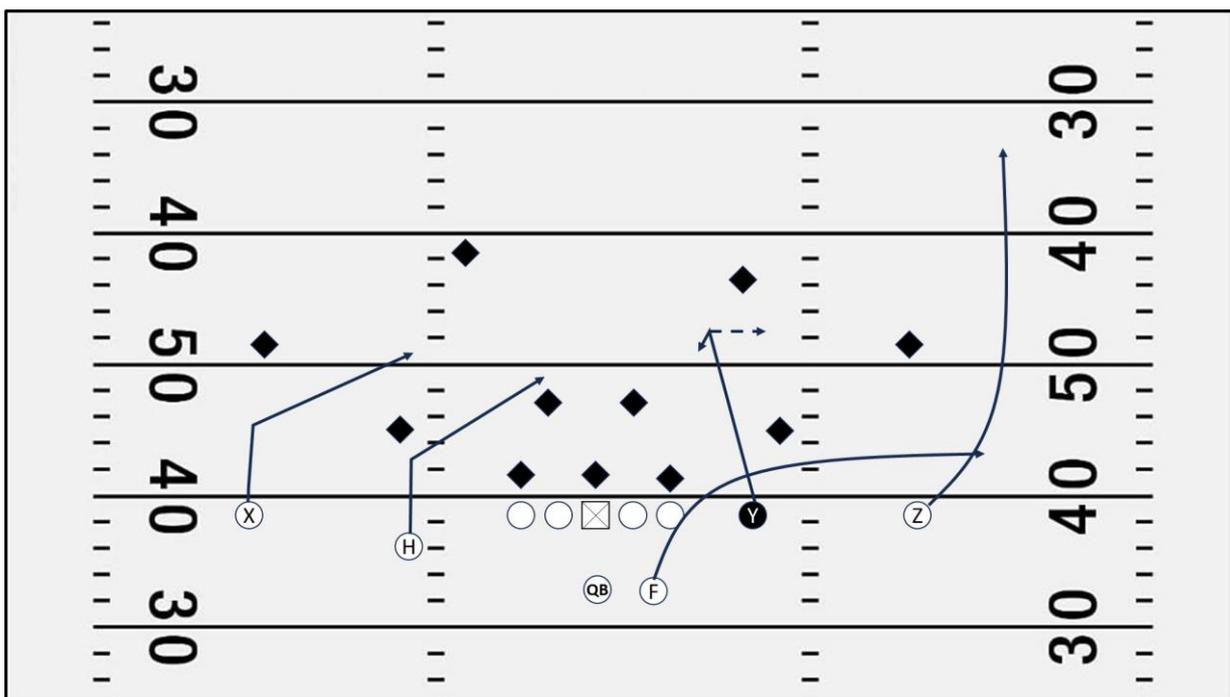
Todas estas jugadas (menos la 92) que hemos visto pertenecen al *Quick Pass Game*. Todas estas jugadas tienen *hot routes* que son utilizadas para ese “castigo” de la defensa cuando intentar atacar por donde no debería. Este es el concepto que se conoce como “*mantener la defensa honesta*”. Es un concepto inventado por los maestros del ataque para poder decir “*mantener a la defensa donde yo la controle*”.

Una nota sobre protección

Aunque no entraremos en este capítulo en la protección de pase (podemos hacer una serie solo sobre eso, y seguramente la haremos), es en base a las jugadas que tenemos que elegir cómo proteger a nuestro QB. Por dar un ejemplo, en la jugada anterior la ruta del X queda expuesta si el OLB izquierdo hace un *blitz*. Si el que blitzea es el otro OLB es el Z quien queda libre (CB en Cover 2). En ambos casos tenemos un lanzamiento sencillo y corto, con lo que parece deseable querer controlar el centro de la formación defensiva y evitar blitzes de los ILBs

Cover 4. Stretching Horizontal. Primeros reajustes.

Dependiendo de nuestras áreas de éxito, la defensa reajustará. Imaginemos que estamos completando pases en la zona del *corner* o del post. En múltiples ocasiones las defensas tratan de cerrar las *big plays* para evitar una ganancia amplia de yardas. Pongamos un ejemplo cuando para cuando empezemos a ver la Cover 4 aparecer. La respuesta de muchos coaches defensivos contra equipos que usan conceptos del *Air Raid* es aumentar la presión en las áreas profundas. Este será el momento de tratar de jugar con los LBs. En este caso escogemos una Ace 618 con nuestro personal 10 en 2x2. Sacamos a nuestro TE fuera.

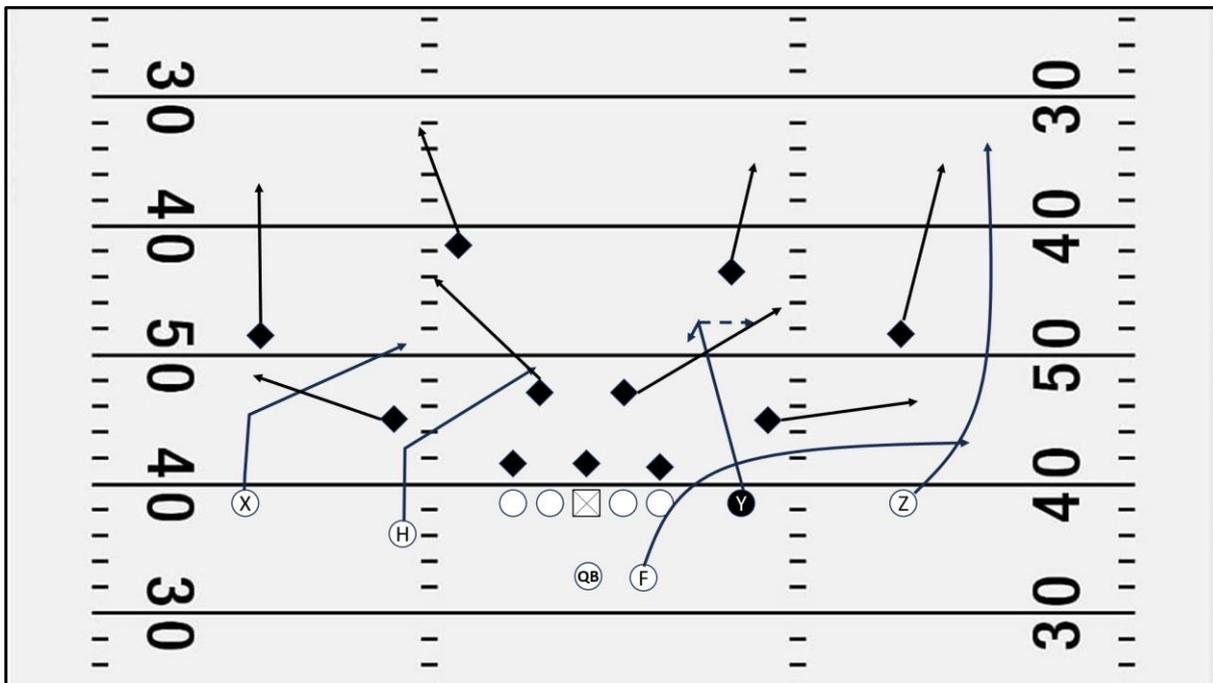


Como enseñarla: (Vamos a verlo al revés esta vez).

La jugada es un *stretch* horizontal sobre el OLB

1. *Presnap Slant Check*. Igual que en los otros conceptos chequeamos en base al *leverage*. Castigamos el posible blitz del OLB izquierdo.
2. *Post Snap Progression*. Leer al OLB.
 - a. Seguir progresión *Stick-Y- to Flat-F- to Shoot-Z-*.
 - b. Ante la duda lanza el *shoot*.

Pensemos ahora como hemos resumido en este corto concepto dos posibilidades que se le podrían presentar al QB. Veamos Cover 4 y Cover 2 Zone. Cover 4 con Máxima Cobertura (8 Under). En algunas publicaciones encontrareis esta Cover dentro del espectro de las *Prevent Defense*. Un día hablaremos de esto.

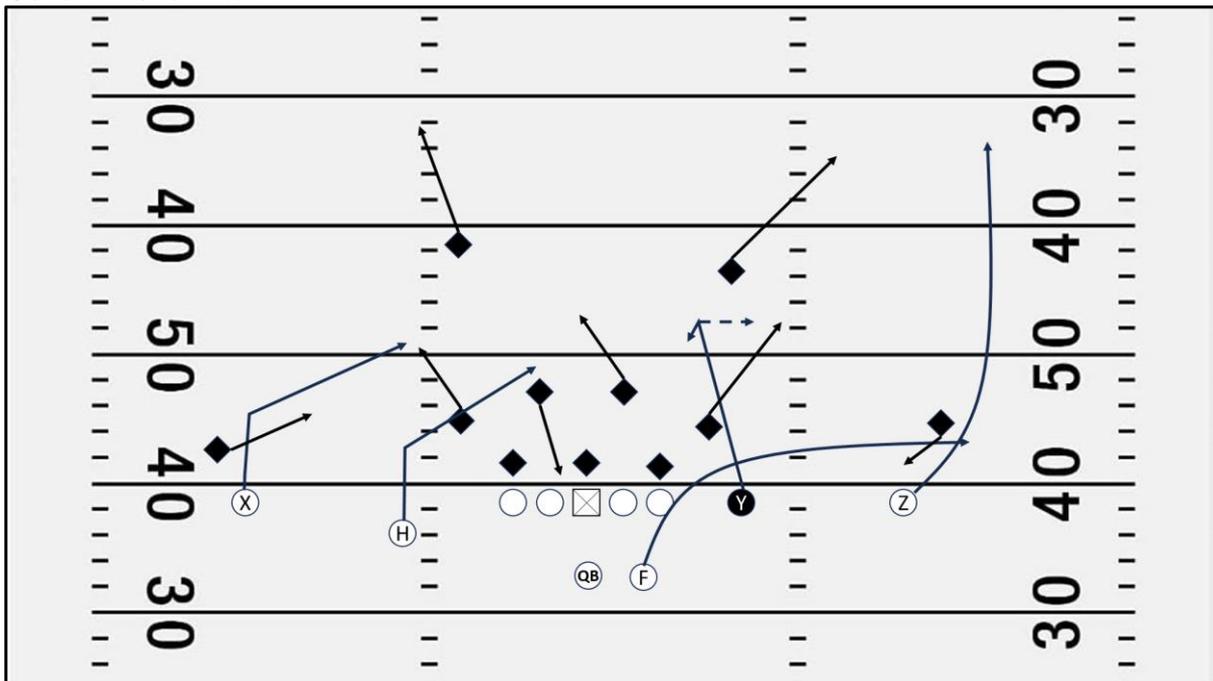


- Selección Presnap: progresión.
- Y ve al ILB subir y puede tomar ruta alternativa (punteada) si el ILB cubre interior.
- Espaciado en la zona del Curl Derecho porque el F arrastra al OLB derecho y el Z arrastra al CB derecho.
- Balón al Y.

Intentemos imaginar con el dibujo superior, la *Cover 4* con el ILB Izquierdo teniendo asignación de *Blitz*. El otro ILB tomaría la zona central.

- Si el QB ve el blitz es un lanzamiento rápido al H.
- Si el QB no ve el blitz pueden ocurrir dos cosas.
 - El ILB en Cover sube, se queda y el Y sale a la derecha (ruta punteada). Balón al Y en espacio.
 - El ILB en Cover sube y sigue al Y. El QB termina su progresión y sus 3 opciones están cubiertas. Volver al *Backside* (en este caso el lado izquierdo) le dará la opción de abrir al H en un lanzamiento retardado. Este tipo de movimientos se denominan extensión de la progresión y pertenecen al siguiente paso en el entrenamiento de un QB.

Cover 2 Zone Weak ILB Blitz



Selección Presnap: Progresión

- Y cruza la cara del OLB (Opción 1). Lanzamiento fuerte y directo al *Stick-Y*.
- Si no, continua progresión contra el CB que está en 2v1 contra F y Z y elige.

Como podemos ver, la misma explicación es válida para ambas Covers y esto funciona igual contra una defensa individual donde la separación entre receptores y su marca debe ser más evidente aún.

Sin embargo, tenemos un arma que es muy utilizada pero que en la mayor parte de los casos es insuficientemente utilizada. El Motion.

Cover 1. Uso del motion

Hemos cubierto como plantar a la defensa en sus talones a través de jugadas de *stretching* horizontal de varios jugadores y aprovechar los blitzs a nuestro favor. Ahora vamos a enfrentarnos a otro tipo de *Coverage*, la *Cover 1*. Como ya sabemos, esta es una cobertura con todos los jugadores menos el free safety trabajando en hombre a hombre con un defensor asignado a un solo atacante.

Esta defensa puede aparecer en muchos primeros downs para aumentar la presión sobre el QB o si la defensa ve que estas corriendo en exceso. Como vimos en el capítulo 1 permite hasta 5 jugadores atacando al QB, lo cual puede convertirse en un problema.

En estos casos vamos a trabajar con *Shift&Motion* para que la defensa se tenga que adaptar en cada jugada. Muchos coaches afirmamos que el *quick motion* es la mejor opción. Yo ya lo dejo a elección de cada uno según su equipo.

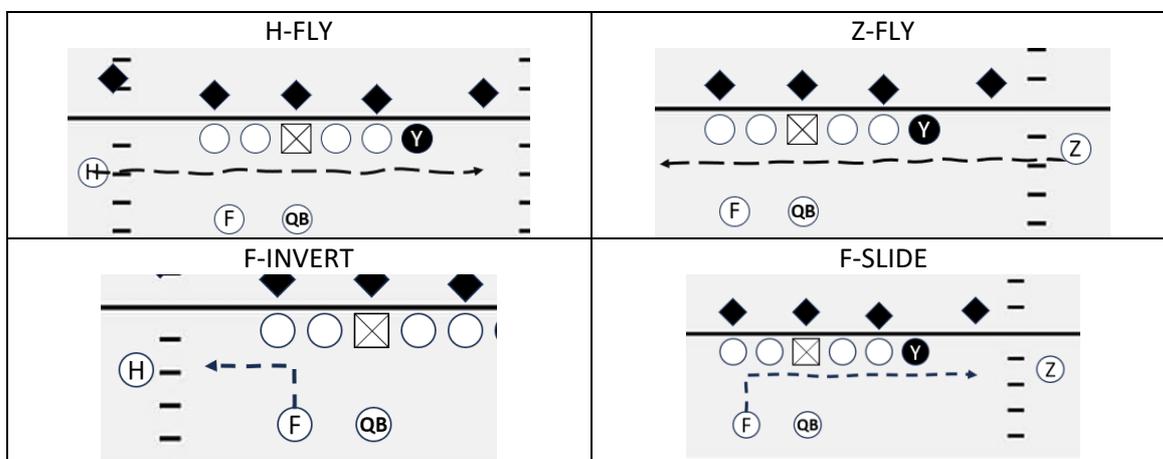
Muchos equipos solo mueven a sus *slots*, pero el motion del *flanker* (Z) es algo muy recomendable como adición a clásico *fly/cross* y es poco utilizado.

Estos son los *motions* que yo recomiendo instalar en un sistema base:

- H-Fly: Slot cruza la formación y se sitúa fuera del Y
- Z-Fly: Flanker cruza la formación y se sitúa dentro del H
- F-Slide: RB avanza y se sitúa fuera del Y (misma posición que el H-Fly)
- F-Invert: RB avanza y se sitúa dentro del H (misma posición que el Z-Fly)

Ventajas de estos motions:

- No modifican tu estrategia de pase (ligera modificación de la ruta del F)
- El movimiento del H fuerza a mostrar la Coverage y redistribuir la defensa y las asignaciones.
- El movimiento del Z saca al CB de su zona de confort y provee de enfrentamientos con el TE que pueden ser para tu ventaja.
- El movimiento del F saca a los ILBs de su zona de confort y muestra claros *blitzes*.

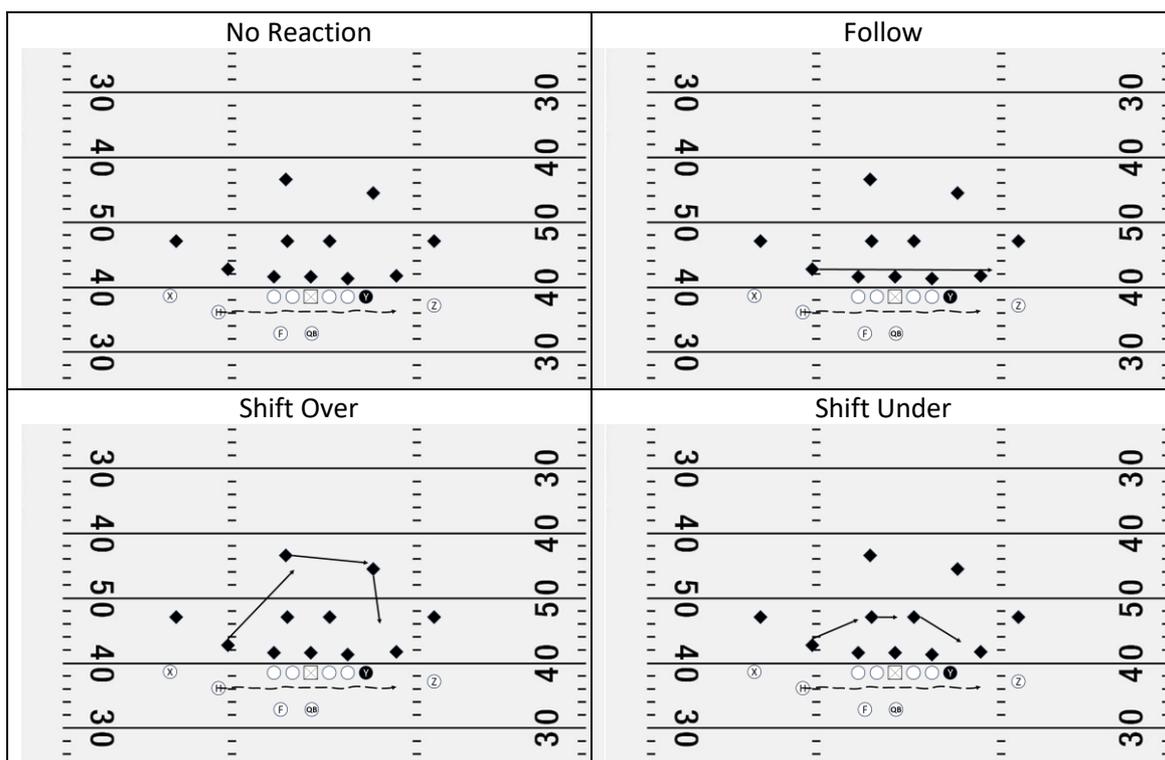


Un elemento clásico de decisiones sencillas para QBs en *high school*, es enseñar pasos en base a la reacción de la defensa al shift o al motion.

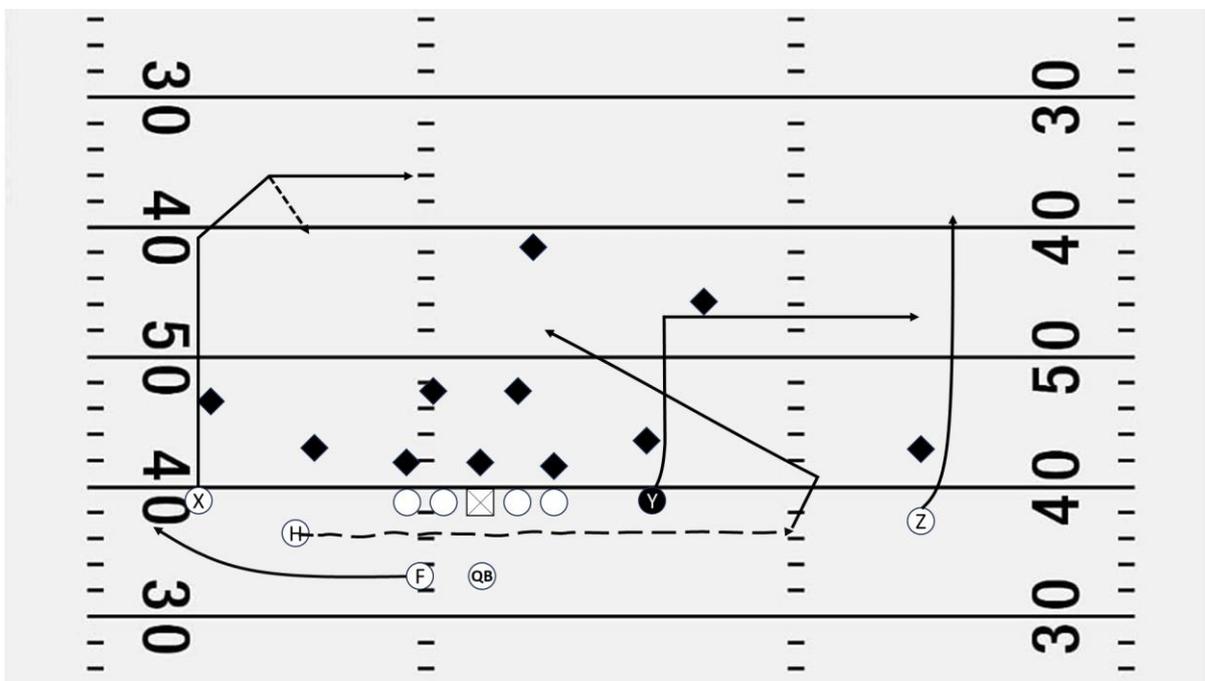
Tomemos el ejemplo del movimiento *H-Fly*. Hay cuatro cosas que la defensa puede hacer.

- Absolutamente nada. La defensa se queda clavada. Esto puede ser una falta de reacción o una reasignación encubierta.
 - o Ejemplo: Quien cubre al H se añade al Blitz y el Blitzero toma al H.
 - Muy raro que no haya comunicación entre defensas o movimiento.
- Seguir al jugador. El defensa lo sigue allá donde vaya
 - o Esto crea tráfico innecesario para los jugadores interiores de la propia defensa.
- *Shift Over*: OLB pasa a FS, FS a SS, SS a OLB.
- *Shift Under*: Los LBs se desplazan.
 - o En ambos casos esto deja un espacio vacío en el lado débil de la jugada.

Las cuatro reacciones de la defensa:



Para ver cómo explicar esto a nuestro QB vamos a basarnos en la *Early 94* que es una jugada en trips pero que se puede hacer con un *H-Fly Shift* del mismo modo.



Antes de explicar a nuestro QB tenemos que analizar nosotros como coaches para reducir el número de opciones.

- Caso 1: *No Reaction*. Suponemos que el OLB derecho cubre al H. Check Blitz (OLB Izquierdo). Si Blitz, abrir al F. Si no hay Trabajamos la progresión. *Vertical(Z)-Out(Y)-Dig(X)* desde un *5-Step Drop*.
- Caso 2: *Follow*. El OLB Derecho es un Blitzer o sigue al Y (Cover 2 Man). En cualquier caso, se va de la zona. El defensor tiene que seguir al H en carrera con lo que el movimiento del jugador lo descolocará. Si hay blitz derecho, lanzar al H (*hot throw*). Si hay sobrecarga, buscar al F.
- Caso 3: *Shift Over*. Misma situación que 2. Defensa sobrecargada a la derecha.
- Caso 4: *Shift Under*. Misma situación que 2 y 3. Defensa sobrecargada a la derecha.

En este tipo de pase la secuencia es nuevamente hacer una progresión con los ojos del QB. Vamos a ver como la enseñaríamos contra cualquier cover.

1. Llamar Motion. Observar OLB Izquierdo.
2. *Presnap*:
 - a. Si el OLB se queda. Check Blitz. Si blitz, lanza *F to X*.
 - b. Si el OLB se mueve. Fija al otro OLB (derecho) y Progresión
3. *Post Snap Progression*:
 - a. Progresión es *Shoot(Z) to Out(Y) to Dig (X)*.
 - b. H (*Texas*) vs Blitz.
 - c. Si la sobrecarga es masiva, busca al F en el Checkdown.

Siguientes Pasos

Con el párrafo y las explicaciones anteriores es donde terminan los textos clásicos. Esto ha llevado a muchos coaches a pensar que explicando esto a sus jugadores y practicando en los entrenamientos, el QB ya ejecuta en base a lo que hemos explicado. Esto es un error.

Es muy importante que al terminar de hacer todo tu plan hagas un listado de lo que le tienes que explicar a tus jugadores y, claro está, especialmente a tu QB. En nuestro caso hemos visto 3 conceptos. Estos tres conceptos deben ser grupos de jugadas para el QB.

1. Concepto 1. *Corner-Post-Inside o Outside-In*
 - a. Esto agrupa todas las jugadas que van desde fuera hacia dentro.
2. Concepto 2. *Stick-Flat-Shoot o Inside-Out*
 - a. Esto agrupa a todas las jugadas que van de dentro afuera.
3. Concepto 3. Combinación con Motion.
 - a. Saber qué información va a darle el motion y tomar decisiones respecto al mismo.

Como podemos ver, hemos hablado de *stretch* horizontal (Safety, OLB, CB) y algo menos del vertical (CB en C2 Zone principalmente). Hemos también visto conceptos como la *Texas Route* (aunque muy ligeramente), que es un arma muy para atacar el centro intermedio o la ruta *backside dig* que es una referencia en el ataque tardío de zonas altas en Covers Zonales. Hemos comenzado los básicos de trabajar contra las covers 2, 4 y 1.

Y nunca se nos puede olvidar algo. Si todo el mundo está tratando de cubrir todas las zonas, no hay presión. La defensa también son 11 jugadores. Si Brady corría con 41 años, tu QB también puede. Hablaremos de las reglas del *Scrambling* en otra serie.

En el próximo capítulo de nuestra serie daremos el paso para poner todo esto en práctica y profundizaremos en los conceptos del *stretch*. Hablaremos en más profundidad del Drop y cómo funcionan las lecturas. Veremos algunos drills para algunos de los conceptos vistos aquí para que tu QB pueda trabajar con ellos y hablaremos de entrenamiento de pretemporada principalmente. Todo esto que hemos explicado aquí lo tendrás que repetir muchas veces, pero hasta que no lo practiques, no se quedara impreso en la memoria muscular de tu Quarterback.

Este artículo ha sido progresivamente más denso que los dos anteriores. Para cualquier pregunta o sugerencia, como siempre, a vuestra disposición.

Yours Sincerely

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