

madden

Guía de Juego en español.

Guía no oficial para Madden de EA.

Esta guía se concibe con el objetivo de ayudar a jugadores castellano hispano hablantes al desarrollo del juego Madden.

En ningún momento esta Guía se concibe como una guía de estrategia.

Todas las imágenes distintas al juego se han encontrado bajo licencia de uso libre no comercial a través de Wikipedia commons.

Para las explicaciones se han tomado algunas capturas de pantalla del propio juego.

Esta guía se entiende gratuita y de libre distribución.

This guide was madden with care by Jesús Córdoba.

PRÓLOGO

Madden de EA es un video juego que al público español se le resiste porque es difícil de jugar, a priori, porque esto se debe más al desconocimiento de este deporte que a las funcionalidades y desarrollo del juego.

Esta guía esta realizada con la intención de mostrar que no es difícil ganar y que es fácil divertirse con este video juego.

Esta guía pretende también suplir la carencia de ayudas en español, basándose ampliamente en la sección de aprendizaje del video juego que está en un perfecto inglés americano.

En la guía encontrarás muchos tecnicismos en inglés que se dejan tal cual con la idea de que el lector se familiarice con los mismos para futuras versiones o para la propia comprensión del deporte.

También se dejan tal cual algunas de las funcionalidades más habituales, tales como Hold (mantener pulsado), Tap/Press (Pulsar) o Double Tap (Pulsar 2 veces) porque son más directas de transcribir.

Esta guía no te va a enseñar a jugar al futbol americano, ya que se pretende que se tenga un cierto nivel antes de ponerse a disfrutar del video juego. Lo que si hará la guía es guiarte en el manejo de las muchas situaciones que te puedes encontrar en **Madden**.

Como consejo final, si el juego te gusta y esta guía te ha ayudado a que lo comprendas, te diría que intentases jugar de verdad a futbol americano. En España hay un montón de equipos que estarán deseosos de acogerte y a formarte desde cero, sin importar tu edad o condición física, y te puedo asegurar que es mucho más emocionante jugar sobre el terreno que sentado en el sofá.

DESCRIPCIÓN DE LA GUIA

Esta guía pretende adentrarte en el juego MADDEN de EA, un juego que cuenta con más de 25 años en el mercado, ofreciendo cada año una nueva versión con la correspondiente actualización de jugadores.

La guía comenzará con una breve explicación de conceptos básicos para pasar a los capítulos que nos enseñaran a interactuar con el juego. Además, sigue cronológicamente por capítulos las partes del programa de aprendizaje que se incluye en el juego y que se encuentra en inglés americano.

La guía abarca capítulos con los movimientos básicos de ataque y defensa, para pasar a conceptos más amplios como las jugadas de carrera, las coberturas en defensa, los conceptos de pase de progresión y de lectura, técnicas avanzadas y las opciones previas al desarrollo de las jugadas.

La Guía finaliza con un completísimo diagrama de clasificación de jugadas, un cuadrante completo de los controles del juego y una breve explicación a los modos de juego disponibles para jugar.

ANTES DE COMENZAR.

La guía pretende ser un complemento para el aprendizaje. Para el aprendizaje de los controles es recomendable que en el juego te vayas a la opción de **"PRACTICE"** donde podrás controlar un equipo tanto en ataque, defensa o equipos especiales de forma que puedas comprobar por ti mismo los movimientos.

Cuando se está hablando de jugadas o técnicas has de estar ejecutando la opción **"SKILL TRAINER"**. Ya que en esa sección se basan los capítulos de esta guía que tratan de conceptos y jugadas.

01 - INTRODUCCIÓN

01. INTRODUCCIÓN

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

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

02. PRINCIPIOS Y CONCEPTOS BÁSICOS

Equipos:

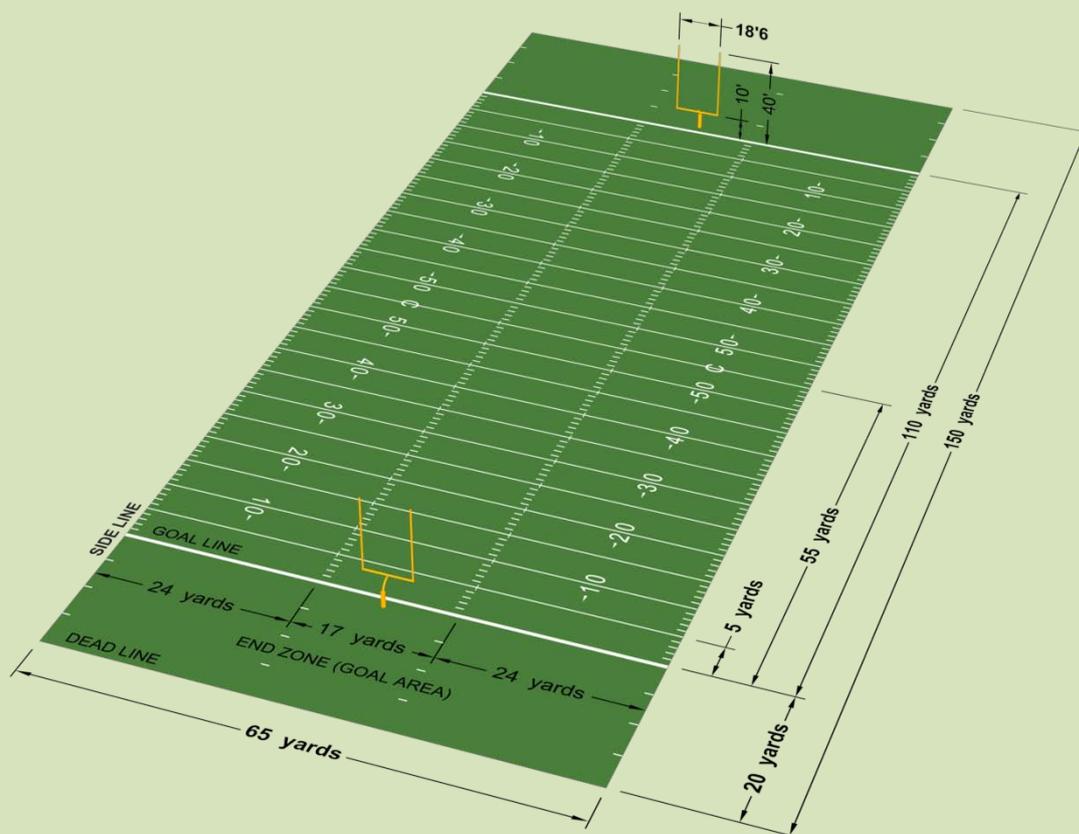
Los equipos están formados por no más de 11 jugadores - Dependiendo de la categoría o tipo de competición, siendo la profesional, como la NFL o la NCAA la que usa el máximo (11 jugadores). Cada equipo está formado por dos formaciones, con 11 jugadores cada una:

- 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 las 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.

03. 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.



04. 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, cortos” o carreras “de interior, 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.

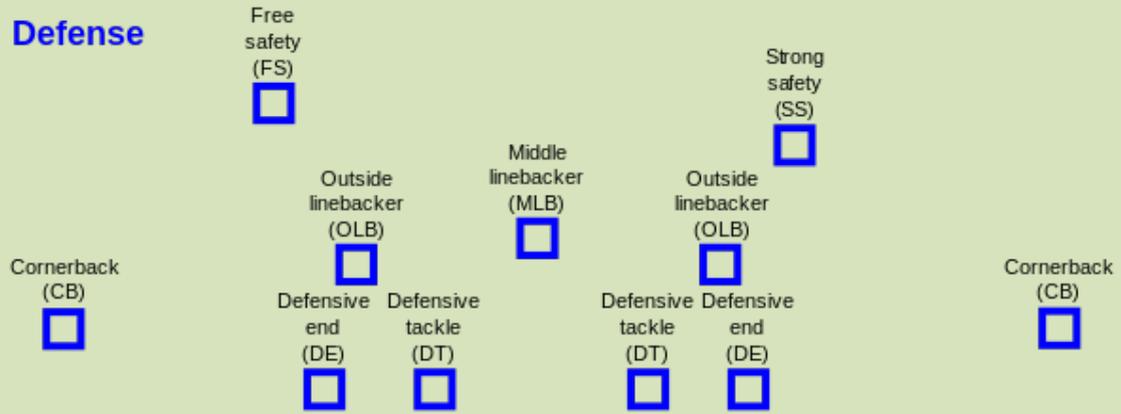
05. FALTAS:



1. **Holding** (agarrar/sujetar): Ocurre cuando un jugador ofensivo agarra a un defensa o cuando el defensivo 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 defensa impide por contacto físico, que un receptor pueda recibir un pase. Se castiga con 10 yardas en contra 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.

06. POSITIONS / Posiciones

Defense



Wide receiver (WR)

Offensive tackle (OT)

Offensive guard (OG)

Center (C)

Offensive guard (OG)

Offensive tackle (OT)

Tight end (TE)

Wide receiver (WR)

Quarterback (Q)

Fullback (FB)

Halfback (HB)

Offense



OFFENSIVE FORMATION - FORMACIÓN OFENSIVA

<p>QB QUARTERBACK (Mariscal)</p>	<p>Es el jugador que controla las jugadas ofensivas que no sean de patada. Se sitúa justo detrás del "center" para recibir el balón tras el saque (snap). También se puede situar unas yardas más atrás, en la zona denominada "backfield", en ciertas formaciones. 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
<p>HB HALFBACK (Corredor)</p>	<p>Se sitúa en el backfield. Recibe el balón en la mano o por lanzamientos en jugadas de correr. Atrapa balones en jugadas de pase. Bloquea, corre con el balón o hace pases.</p>
<p>FB FULLBACK (Corredor Completo)</p>	<p>Es usado en formaciones pro-style Se sitúa por delante del HB. 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..
<p>C CENTER (Central)</p>	<p>Se sitúa justo en el centro de la línea de ataque. Es el responsable de realizar el saque (snap) hacia el QB al comienzo de cada jugada.</p>
<p>OG OFFENSIVE GUARD (Guardia)</p>	<p>Situados a cada lado del Center (C) Responsables de bloquear al oponente. Son responsables de crear espacios para correr. Protegen al Quarterback.</p>
<p>OT OFFENSIVE TACKLE (Tackle)</p>	<p>Se sitúan al lado de los Guardias en dirección a las bandas. Responsables de bloquear al oponente. 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>
<p>TE TIGHT END (Ala Cerrada)</p>	<p>Son considerados un cruce entre linemen&WR Dependiendo de la jugada pueden ser receptores de balón en jugadas de pase o bloqueadores en jugadas de correr.</p>
<p>WR WIDE RECEIVER (Receptor)</p>	<p>Se sitúan en la línea de ataque o en el backfield, a izquierda o derecha. Suelen ser los jugadores más rápidos. Su principal misión es recibir los pases del Quarterback En jugadas de correr el WR bloquea, puede correr una ruta para despistar al oponente.</p>

DEFENSIVE FORMATION - FORMACION DEFENSIVA	
<p>DT DEFENSIVE TACKLE (Tackle Defensivo)</p>	<p>Su misión es bloquear a los corredores y hacer presión a los lanzadores. Se sitúan en el medio de la Línea Ofensiva. Más o menos frente al Center. En una formación 3-4 hay un solo Tackle y este se sitúa justo en frente del center.</p>
<p>DE DEFENSIVE END Ala Deensivo</p>	<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>
<p>CB CORNERBACK (Esquinero)</p>	<p>Denominados Defensive Backs (DB) se sitúan frente los oponentes receptores. En jugadas de pase, cubre al receptor para forzar pases incompletos o intercepciones. En jugadas de carrera, placan a los corredores o fuerzan que se muevan hacia el centro del terreno.</p>
<p>MLB MIDDLE LINEBACKER (Línea Trasero Medio / Apoyador Medio)</p>	<p>Juegan tras la línea defensiva situados en el centro. Se le refiere como "mike"</p>
<p>OLB OUTSIDE LINEBACKER (Línea Trasero Exterior/Apoyador ext)</p>	<p>Juegan tras la línea defensiva situados a los lados de los MLB. Realizan coberturas para interferir pases a los receptores. Defienden ante contrarios que avanzan corriendo. Presionan al Quarterback fuera de la línea de LB</p>
<p>SS STRONG SAFETY (Profundo Fuerte)</p>	<p>Ofrece protección extra contra los corredores o brinda ayuda a los Cornerbacks en la cobertura. En momentos determinados puede ser un Linebacker mas.</p>
<p>SF FREE SAFETY (Profundo Libre)</p>	<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>
SPECIAL TEAMS - EQUIPOS ESPECIALES	
<p>K - KICKER</p>	<p>Es el encargado de los Kick-offs (saque inicial) y Field-goals (gol de campo)</p>
<p>P - PUNTER</p>	<p>Es el que patea el balón para su despeje</p>
<p>H - HOLDER</p>	<p>Normalmente se coloca a unas 7-8 yardas de la línea de scrimmage, sujeta el balón para el golpeo del Kicker.</p>



02 - BASIC

Conceptos básicos

01. THE BALL - Moviendo el Balón

En jugadas de ataque, el center pasa el balón por entre sus piernas (para que el contrario no vea de primeras por donde va a salir la jugada) hacia el **Quarterback**.

A partir de ahí, el **Quarterback** decide si realizar:

- Pasar el balón a las manos del **Fullback** para que este realice una embestida con la intención de ganar yardas a través de los huecos que brindan los jugadores de la línea ofensiva.
- Pasar el balón al **Halfback** para que este realice una carrera aprovechando huecos abiertos, o realizar una carrera exterior, o tras buscar una posición realizar un lanzamiento de pase hacia algún receptor.
- Tomar el mismo la iniciativa en una carrera aprovechando huecos abiertos, o realizar una carrera exterior, o tras buscar una posición realizar un lanzamiento de pase hacia algún receptor.
- Buscar una posición para realizar un pase corto, largo, alto o bajo hacia un receptor.

02. RUSHING MOVEMENTS - Movimientos del Corredor de Balón

←R3→	JUKE - Aparentar falsa dirección
X	Stiff Arm - Brazo Rígido - Puño
R1	Protect Ball - Proteger el Balón
●	Spin - Girar 360º de cintura
R2	Acceleration Burst - Esprintar mas fuerte
■	Dive - Arrojarse
L2	Stutter Step - Pasos Cortos y Rápidos
R3↑	Truck - Avanzar con fuerza (como un camión)
▲	Hurdle - Saltar al contrario

03. PASSING - Realizar un pase.

Los pases se realizan, siempre que se pueda, a receptores que se encuentren libres de cobertura contraria. ■ X ● ▲ R1 - Yellow Routes - Rutas amarillas

Se puede lanzar el balón fuera para no perder yardas. **Throw ball away R3 Click**

04. DEFENSA - Defensa.

● + L3	Player Switching - Cambiar de Jugador.
L3↓	Sack QuarterBack - Derribar al Quarterback
R1	Protect Ball - Proteger el Balón
X / ■	Tackle inside the green cone - Placar dentro del cono verde
X / ■	Press - Presionar pase
▲	Interception of a Pass - Interceptar un pase.

05. SPECIAL TEAMS - Fundamentos de Equipos Especiales

Pateo de balón. Se ajusta con L3 y se patea (*kick*) con R3.

kick --> **R3** ↓ (pull back) llenar el potenciómetro ↑ (*push up*) cuando esté lleno..

Tipos de pateo:

- **Kick off:** Saque inicial para servir el balón
- **Kick Return**
- **Onside Kick:**
- **Punting:**
- **Punting Return:**
- **Field Goal:** Para conseguir 3 puntos

03. BASIC OFFENSE

Ofensiva Básica

01. PASSING - Pases

Existen 5 tipos de pase.



BULLET PASS	<i>Hold Down Receiver Icon</i> - Mantener pulsado el botón del receptor.
PASE BALA:	Es usado para dar el balón rápidamente al receptor y solo debería ser usado cuando no hay defensores en la trayectoria del balón.
LOB PASS	<i>Tap Receiver Icon</i> - Pulsar 1 vez sobre el botón del receptor
PASE POR ALTO:	Consiste en poner la mayor cantidad de aire bajo el balón, permite soltar un pase sobre la cabeza del contrario.
TOUCH PASS	<i>Double Tap Receiver Icon</i> - Pulsar 2 veces sobre el botón del receptor.
PASE DE TOQUE:	Un pase de toque es un pase de resistencia media que se utiliza para colocar el balón sobre en la cabeza de un defensor de baja estatura o por delante de una cobertura de pase retrasada en el campo.
HIGH PASS	<i>Hold L1 & Tap Receiver Icon</i> Mantener pulsado L1 y 1 vez sobre el botón del receptor.
PASE ELEVADO:	Pases Elevados ponen la mayor parte de arco en la pelota y son eficaces cuando el receptor tiene una altura considerable o agilidad destacable.
LOW PASS	<i>Hold L2 & Tap Receiver Icon</i> Mantener pulsado L2 y 1 vez sobre el botón del receptor.
PASE BAJO:	Pases bajos ponen la pelota cerca del suelo donde sólo el receptor puede recepcionarla y continuar la jugada.

02. CATCHING - Atrapar el Balón

Has lanzado un balón con la intención de que el receptor lo atrape, pero el receptor ha de escoger método de catching para intentar atrapar el balón, estas son las 3 opciones.

<p>× Possession Catch</p>	<p>Es bueno cuando necesitas asegurar un <i>first down</i>. Ayuda a mantenerse dentro del terreno cuando los pases son cerca de las líneas que delimitan el campo. También son buena opción cuando se está a punto de recibir un golpe por un defensor y se pretende evitar un gran golpe o noqueo. +: Incrementa las posibilidades de atrape -: No avanza en yardas tras atrapar el balón</p>
<p>▲ Agressive Catch</p>	<p>Bueno para pases largos, y especialmente cuando el receptor está en “uno contra uno” con el defensor. +: El receptor podrá atrapar el balón en puntos altos. -: Incrementa la posibilidad de lesiones y de ceder yardas.</p>
<p>■ RAC</p>	<p><i>Run After Catch</i>. Correr tras atrapar. Son buenos cuando no hay defensores próximos. +: Incrementa la posibilidad de evitar placajes. - : Se puede recibir golpes y moqueos en la trayectoria o salirse del campo.</p>



03. ACCELERATION BURST - R2 - Acelerar

Se usa **R2** para impulsar y dar una velocidad más al jugador.

04. TOTAL CONTROL PASSING - Control Total de Pase

Una vez realizado el pase, se puede dirigir el mismo usando **L3** ←→↑↓

04. BASIC DEFENSE

Defensiva Básica

01. COVERAGE MECHANICS - Métodos de Cobertura

SWITCH PLAYERS: Cambiar de jugador.

Con el balón en el aire se pulsa ● y pasaremos a controlar al defensor más cercano del balón, que previamente ha sido guiado automáticamente por el sistema hacia el punto de llegada, a menos de que haya ido pulsado el botón **L3**

COVERAGE MECHANICS: Métodos de cobertura.

Los métodos de cobertura han de emplearse una vez se tenga el control del defensor tras pulsar el botón ●

<p>✕</p> <p>Play Receiver</p> <p>Cobertura al jugador</p>	<p>TRY A TACKLE! - INTENTAR UN PLACAJE</p> <p>Es bueno si es necesario realizar un placaje en lugar de intentar interceptar el pase. Se usa cuando el receptor es muy alto o en jugadas de primer down.</p>
<p>▲</p> <p>Play Ball</p> <p>Cobertura de Balón</p>	<p>TRY A PASS INTERCEPTION! - INTENTAR INTERCEPTAR EL BALÓN</p> <p>El jugador intentará la técnica <i>Ballhawk</i> para intentar atrapar el balón.</p> <p><i>Ballhawk</i> es buena cuando el defensor está cerca del punto de llegada y existe ayuda defensiva alrededor por si no se consigue la intercepción y se pierde la posibilidad de placaje.</p>

02. TACKLING- Placaje

DEFENSIVE CAMERAS:

Se puede cambiar la cámara de visualización presionando ▲ direccional. También se puede cambiar a la cámara de jugador pulsando **L3**

<p>L2 + ✕</p> <p>Precision Breakdown</p>	<p>PLACAJE DE PRECISIÓN</p> <p>Se mantiene pulsado L2 consiguiendo "<i>strafe</i>" (Bombardeo de ataque o ataque repetidamente) y presionando ✕ para conseguir el placaje.</p>
<p>✕</p> <p>Conservative Tackle</p>	<p>PLACAJE CONSERVADOR.</p> <p>Pulsar ✕ cuando el corredor se encuentre en el rango para intentar un placaje habitual.</p>
<p>■</p> <p>Agresive Tackle</p>	<p>PLACAJE AGRESIVO</p> <p>Pulsar ■ cuando el corredor se encuentre en el rango para intentar un placaje agresivo.</p>

03. PASS RUSH - Técnicas de Desbloqueo

PLAYER INDICATOR:

Ondas verdes indican movimiento con éxito. Ondas Rojas indican fallo.

Flechas verdes indicarán que dirección pulsar con **L** para manejar al *Lineman*

R2 + X Initial Move	MOVIMIENTO INICIAL Pulsar R2 rápidamente tras el <i>snap</i> para desengancharse entre los bloqueos y poder derribar al <i>QB</i> con X o ■
L BLOCK STEERING	MANEJANDO EL BLOQUEO. Sin desengancharse pulsar L para forzar y empujar.
X Finesse move	SALTARSE AL BLOQUEADOR. Pulsar X cuando el <i>lineman</i> está enganchado.
■ Power Move	MOVIMIENTO PODEROSO. Pulsar ■ para desengancharse con fuerza del <i>lineman</i> y acceder a derribar al QB.

04. HIT STICK - Placaje Golpe de Palo.

Se consigue pulsando **■** cuando el contrario se encuentra dentro del rango.

También se consigue manteniendo pulsado o pulsando repetidamente **R** en cualquier dirección.

05 - SITUATIONAL

Se trasladan al juego algunos de los ejercicios más habituales en las sesiones de entrenamiento de fútbol americano:

- 3 ON 3 OFFENSE
- OKLAHOMA OFFENSE / DEFENSE
- BACKED UP AT GOAL LINE
- RED ZONE OFENSE / DEFENSE

06 - RUN CONCEPTS

Conceptos de Jugadas de Carrera

01. HAT COUNT

Es el método por el que se cuenta los jugadores defensivos dentro de la caja. La caja es el cuadrado imaginario que se traza debiendo estar dentro toda la línea defensiva y linebackers, dejando fuera a los *Cornerbacks* y *safeties*). Una vez contados los jugadores dentro de la caja se determina el número a cada lado del balón, dibujando una línea imaginaria en la mitad de la formación defensiva. Se trata de

buscar que lado, si izquierdo o derecho, es más ventajoso por que tenga menos numero de defensores. Hay que leer muy bien la formación y tener en cuenta los jugadores que pueden ser bloqueados ya que esto puede determinar una ventaja también.

Si determinamos que un lado tiene menos jugadores eso daría una ventaja ofensiva a la hora de hacer una jugada de carrera por

esa zona o para realizar un pase a través de dicha zona.

CENTER LINE: Si un jugador defensivo se encuentra justo frente al balón no se puede determinar si se encuentra a un lado u a otro. Inclusive cuando se trate *de Defensive Tackles o Middle LineBackers*.

PLAYMAKER FLIP: Es la acción por la que se cambia la dirección de la jugada, pasando a la zona más ventajosa.

PLAYMAKER FLIP: Cambia la dirección de la jugada a un lado o a otro presionando **←R→**

AUDIBLE FLIP : Se puede cambiar la jugada totalmente, presionando **■** para acceder al menú de audibles y presionar **R2** para cambiar la jugada.

MULTIPLE UNBLOCKED DEFENDERS: En ocasiones hay múltiples defensores y no es posible bloquearlos a todos. Probablemente sea un intento de **BLITZ** (Bombardeo). En este caso, lo mejor es realizar un audible para cambiar la jugada: a una jugada de pase corto o largo, o pasar a una jugada de carrera fuera o dentro de zona (*Outside Zone / Inside Zone*)

02. OUTSIDE - Carreras de Exterior



El objetivo es llegar a la zona exterior de la caja, evitando los intentos de abordaje defensivos, y permitiendo al corredor esprintar por el borde exterior de la defensa.

DEFENSIVE READ: El primer defensor clave es el *Defensive End* que estará altamente involucrado en la jugada ya que el corredor pasará cerca de él por el borde exterior.

NEXT READ: Si el *Defensive End* se dirige hacia la zona exterior puede forzar al corredor para que este vaya dentro "inside" de la línea defensiva.

SHOTGUN: La formación *Shot-gun* proporciona tiempo extra para fintar, doblarse o cambiar la carrera hacia dentro.

SECOND KEY: El segundo jugador Clave es el *Defensive Tackle*.

SECOND READ: Si ambos Defensivos Clave bloquean el exterior, la carrera puede cambiar hacia dentro al tener bloqueado el exterior.

Presionando **←R→** se puede aparentar un cambio de dirección en carrera muy rápidamente (*faster juiking*)

03. INSIDE - Carreras de Interior



La primera lectura defensiva ha de ser la que haga el *Defensive Tackle*. Durante la carrera hacia la zona interior el *Running Back* puede acelerar o cambiar de dirección o volver hacia atrás.

El objetivo es hacer llegar al *Running Back* a la zona interior a través de las posiciones originales de los guardias.

Cuando la defensa es golpeada y forzada a retroceder se abre el hueco que el *Running Back* tiene que atravesar

04. POWER - Carrera Poderosa



El concepto de **“power”** (poder) Está diseñado para crear carriles específicos con bloqueadores que guían hacia el punto de ataque. Habitualmente se suele usar al **Fullback** y algún Línea Ofensiva para realizar los bloqueos, haciendo que el corredor se desplace hacia fuera de los defensas que están siendo bloqueados por una pareja de bloqueadores. Las distintas formaciones harán que la localización de la pareja de bloqueadores cambie.

05. TRAP - Atrape

El **Trap** sucede cuando un Línea defensivo es atrapado por un Línea Ofensivo

06. COUNTER - Falsa Carrera



Un **“Counter”**- Mostrador es una jugada de carrera para desorientar en la que el Corredor primero muestra que está tomando una dirección pero que toma otra dirección a los pocos pasos. Esta jugada requiere de dos bloqueadores haciendo que uno de ellos, el que se encuentra en el lado fuerte, se mueva

hacia el otro lado, dejando el carril para que pase el corredor.



7. ATTACK COVERAGES

Coberturas de Ataque.

01. COVER 1



Cover 1 es una defensa hombre-a-hombre que deja un **"Safety"** jugando en zona de cobertura profunda en centro interior del campo.

RECONOCIENDO COVER 1.

Antes del **Snap** se reconoce **Cover 1** por el **"Safety"** situado en el medio más profundo del campo.

También se puede ver los dos **Cornerbacks** alineados a unas 7 u 8 yardas de **LOS**. Igualmente se puede ver **Cornerbacks** que están en una posición "presionando" cerca de la **LOS**.

CROSS VS COVER 1



Rutas cruzadas y similares que hacen que los receptores crucen el campo (cruzando a través cambiando la dirección 90º) son buenas opciones contra las coberturas hombre-a-hombre

DOUBLE MOVES VS COVER 1



Rutas de pase **"Double Move"** son buenas para ayudar a los receptores conseguir separarse de la cobertura al hombre de los defensores. El receptor corre hacia el interior (**fake**) y rápidamente rompe hacia el exterior, momento en el que se ha de realizar el pase.

COACH STICK



Pulsando **R2** se accede al **coach stick** donde se puede encontrar alguna ventaja en enfrentamiento, moviendo con **R3**

02. COVER 2



Cover 2 es una Defensa en Zona con 5 defensores jugando en la Zona de Cobertura superior y dos zonas de seguridad controladas por sendos **“safety”**, cada un responsable de su mitad del campo.

RECONOCIENDO COVER 2.

Antes del **Snap** se reconoce por los dos **“safety”** ubicados en lo más profundo de la zona de cobertura, y 2 **cornerbacks** a 5 yardas de la línea.

ATACAR EN COBERTURA 2.



Las áreas entre los **Cornerback** y los **safeties**. Y el área entre los dos safeties.

FLOOD VS. COVER 2.



El concepto **“Flood Pass”** hará que los receptores se abran en el espacio que hay entre los cornerbacks y los safeties.

SMASH VS COVER 2.



El concepto **“Smash Pass”** crea un HI-lo contra los **Cornerbacks** en **cover 2**

VERTICALS VS COVER 2.



Rutas **“Verticals”** que cortan el campo en vertical también serán efectivas contra **Cover 2**. hará que los receptores se abran en el espacio que hay entre los **Cornerbacks** y los **Safeties**.

03. COVER 2 MAN



Cover 2 Man es una defensa hombre-a-hombre que también incluye dos Defensores jugando en la zona de cobertura que parte el campo por la mitad.

RECONOCIENDO COVER 2 MAN.

Antes del **Snap** se reconoce por los dos defensores superiores. Se diferencia de la zona **Cover 2** por la presión que hace la posición adelantada de los **cornerbacks**, cerca de **LOS**.

TEXAS VS COVER 2 MAN.



El concepto de **"Texas Pass"** Es buena contra coberturas hombre-a-hombre ya que ayuda a crear ventaja en duelo del **Running Back** contra el Linebacker. Una vez ha pasado al **linebacker** es el momento de pasar el balón.

BUNCH VS COVER 2 MAN.



Jugadas de pase desde formaciones en "puñado" o "comprimidas" puede ayudar a los receptores conseguir aperturas contra la cobertura hombre a hombre.

DOUBLE MOVES VS COVER 1



interior, momento en el que se ha de realizar el pase.

Rutas de pase **"Double Move"** son buenas para ayudar a los receptores conseguir separarse de la cobertura al hombre de los defensores. El receptor corre hacia el exterior (**fake**) y rápidamente rompe hacia el

04. COVER 3



Cover 3 es una Defensa zonal con tres Defensas traseros jugando profundo, quienes partirán el campo en tres, y 4 defensas jugando en la zona de cobertura cercana.

RECONOCIENDO COVER 3.

Se puede reconocer **Cover 3** antes del **snap** mirando al **Safety** que usualmente se encuentra profundamente en la mitad del campo, y los dos **Cornerbacks** estarán lineados 7 u 8 yardas de la línea de **Scrimmage**.

ATACAR COVER 3.



En las áreas profundas a cada lado del campo entre el **Safety** y los **Cornerbacks**. También en el medio del campo entre los Defensores de las **"Hook Zone"** pero cerca del **safety**.

VERTICALS VS COVER 3.

Verticals atacará las dos zonas profundas a los lados del **safety**.

CURL FLAT VS COVER 3.



Se consigue receptores muy abiertos en el espacio plano, distrayendo la opción **Curl** de los otros receptores más próximos que se voltean para recibir el balón.

PIVOT VS COVER 3.



Combinando **Pivots** con rutas profundas permitirá a los receptores conseguir aperturas en el espacio vacío entre los Defensores de las dos **Hook Zone**.

05. COVER 4



Cover 4, conocida también como Cobertura de Cuartos, es una zona de defensa con 4 profundos defensas traseros, y tres defensores cercanos a **LOS**

RECONOCIENDO COVER 4.

Se puede reconocer **Cover 4** antes del **snap** reconociendo los dos Safeties jugando profundo y los 2 **cornerbacks** jugando en cobertura profunda.

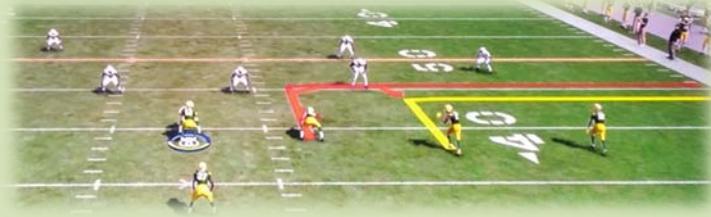
ATACAR COVER 4.

Las zonas de **Curl**, **Flat** y **Hook** entre los tres defensores cercanos, y el gran área tras los 2 **safeties**.



STICKS VS COVER 4.

El concepto de **Stick Pass** fuerza hacia al defensor cercano exterior a tomar la decisión de a quien defender.



DRIVE VS COVER 4.

El concepto Drive crea un tramo "**Hi-lo**" contra los **Linebackers** interiores



DIG/POST COMBO VS. COVER 4.

Cuando los **Safeties** están ocupados por el receptor interior, permite al receptor exterior alcanzar apertura profunda.



06. COVER 6



Cover 6 es un combo en zona de defensa en la que se juega **Cover 4** en un lado del campo y **Cover 2** en el otro lado.

RECONOCIENDO COVER 6.

En la línea, se puede reconocer el lado de **Cover 4** por el **Cornerback** separado de la línea unas 5 yardas y el **Safety** situado en el mismo lado del campo,

ATACAR COVER 6.

- En el lado de **Cover 2**, el área entre la profunda mitad del campo entre el **Safety** y el **Cornerback** en el **Flat**.
- En el lado de **Cover 4**, Área **Curl to flat** es una débil zona de cobertura, y el área tras el **Safety**.



SHALLOW CROSS VS. COVER 6.

Shallow Cross es un concepto de pase a 3 niveles que crea un tramo **Hi-Lo** contra el **Safety** y los defensores en la línea del lado de **Cover 4**



SMASH VS VS. COVER 6.

Smash Pass ataca el área profunda que se encuentra entre los dos **Safeties** y los **Cornerback** en el lado de **Cover 2**



07. COUNTERING THE BLITZ - COVER 0 BASICS



Un **All-out Blitz**, Conocido como **Cover 0** es un esquema hombre a hombre que está diseñado para forzar al **QB** a deshacerse rápidamente del balón

RECONOCIENDO COVER 0.

Lo astuto sobre **Cover 0** es que puede parecer de diferentes maneras en la línea, por lo que es aconsejable esperar hasta después del **snap** para identificar el **all-out Blitz**. El mejor indicador de que habrá un **Blitz** es que no hay ayuda de **Safety** esperando en la profundidad.

QUICK SLANTS VS COVER 0.

Pases rápidos, como **Slants**, son buenos contra **Blitz** porque se supone que el **QB** ha de deshacerse del balón antes de caer.



SCREENS VS COVER 0.

Screen pases son buenos contra el **Blitz** desde que invitan a la carrera. Esto permite una gran carrera después tomar oportunidades para el receptor elegido.



VERTICALS VS COVER 0.

Al no haber **safeties** en **Cover 0** pases largos como **Verticals** pueden ser una buena opción. Hay que proteger bien el **pocket** para permitir al QB disponer de algo de tiempo para realizar el pase largo



08 - READ PASS CONCEPTS

Conceptos de Pases de Lectura

01. CURL FLAT READ CONCEPT



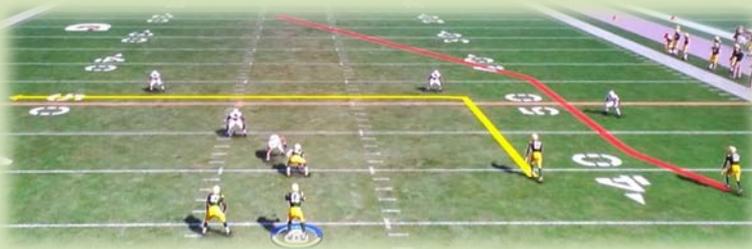
El concepto de *Curl Flat* crea un emparejamiento 2 contra 1 donde el defensa clave solo puede elegir cubrir a un receptor. El defensor marcado como clave es normalmente el defensor alineado sobre el Receptor Directo

PRIMARY ROUTE: El receptor primario será la primera opción aunque a quien lanzar dependerá de la reacción del defensa clave.

CURL FLAT FIRST READ: Cuando el defensa clave cubre la Ruta de *Curl* en la jugada hay que pasar al receptor plano.

CURL FLAT SECOND READ: Cuando el defensa clave cubre la Ruta Directa, entonces hay que lanzar a la Ruta *Curl*

02. MILLS READ CONCEPT



El concepto *Mills* es ideal contra la Defensa de Cobertura 4. Este concepto crea un enfrentamiento 2 contra 1 donde el defensa clave solo puede elegir cubrir a un receptor. El defensor

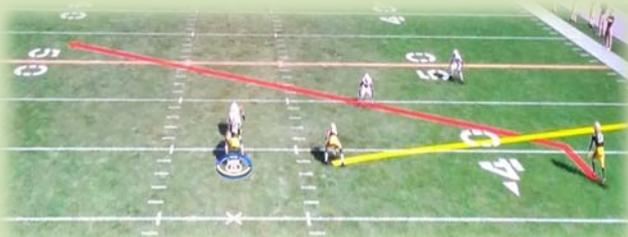
marcado como clave es normalmente el *Free* o *Strong Safety*.

PRIMARY ROUTE: El receptor primario será la primera opción aunque a quien lanzar dependerá de la reacción del defensa clave.

MILLS FIRST READ: Cuando el defensa clave cubre la Ruta de *Dig* cercana a la línea, lanzar el receptor que hace la ruta *Post*.

MILLS SECOND READ: Cuando el defensa clave cubre la Ruta *Post*, entonces hay que lanzar a la Ruta *Dig*

03. SLANTS FLATS CONCEPT



Slant Flats es un concepto que implica un pase de balón a los tres pasos, por lo que se pretende que el receptor reciba rápidamente la pelota en movimiento. El concepto crea un enfrentamiento 2x1 en el que el defensa clave solo puede cubrir a un atacante. El defensor

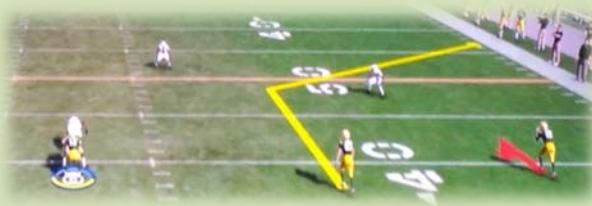
marcado como clave es el que se alinea sobre el receptor *"Flat"*.

PRIMARY ROUTE: El receptor primario será la primera opción aunque a quien lanzar dependerá de la reacción del defensa clave.

SLANT FLAT FIRST READ: Cuando el defensa clave cubre la Ruta *Flat*, lanzar el receptor que hace la ruta *Slant*.

SLANT FLAT SECOND READ: Cuando el defensa clave cubre la Ruta *Slant*, entonces hay que lanzar a la Ruta *Flat*.

04. SMASH READ CONCEPT

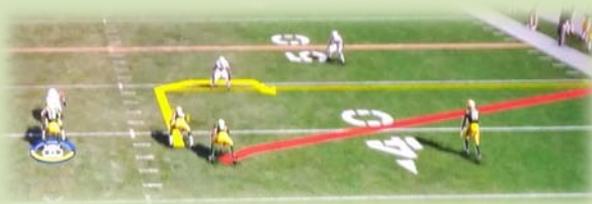


El concepto *Smash* es un concepto de pase vertical que crea un tramo *Hi-Lo* contra el defensa cercano, quien normalmente es el *Cornerback*. Consiste en un *Wide Receiver* Corriendo una Ruta *Hitch* y otro *Wide Receiver* orriendo una *Corner Route*. El defensa

clave asignado es el alineado contra el receptor más exterior.

SMASH READ: El defensa determina a quien mandar el balón.

05. STICK READ CONCEPT



El concepto *Stick Pass* es un tramo horizontal que crea un 2 contra 1 defensa clave, que normalmente es el defensa alineado sobre el receptor de ruta *Flat*.

PRIMARY ROUTE:

El receptor primario (Ruta *Flat*) será la primera opción aunque a quien lanzar dependerá de la reacción del defensa clave.

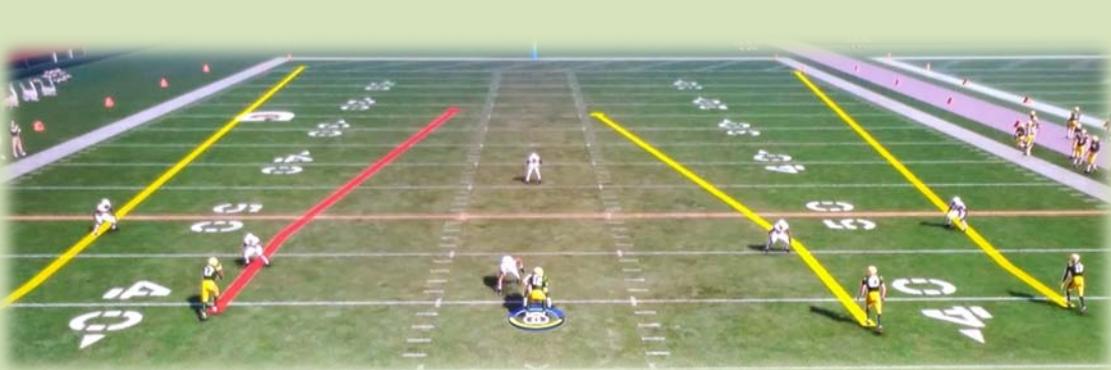
STICK CONCEPT FIRST READ:

Cuando el defensa clave cubre al *Tight End*, lanzar al receptor que hace la ruta *Flat*.

STICK CONCEPT SECOND READ:

Cuando el defensa clave cubre la Ruta *Flat*, entonces hay que lanzar al *Tight End*.

06. VERTICALS READ CONCEPT



El concepto *Verticals* crea ambos tramos vertical y horizontal que proporciona 4 rutas "Go".

VERTICALS VS COVER 3:

Contra tres zonas de cobertura profundas en *Cover 3*, las dos rutas "go" interiores pueden abrir el campo.

El defensa clave es el *Middle Safety* al que se le forzará a cubrir a una de las rutas "Go" interiores.

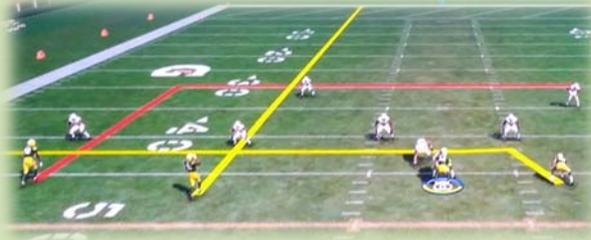
VERTICALS VS COVER 2:

Contra *Cover 2*, las dos rutas "Go" exteriores pueden abrir una profunda área entre el *Cornerback* y el *Safety*. Las dos Rutas "Go" interiores son también dos opciones.

09 - PROGRESSION PASS CONCEPTS

Conceptos de Pase de Progresión

01. DAGGER PASS CONCEPT



Dagger es un concepto de pase de progresión que cuenta con un receptor que ejecuta **Crossing Route** en la zona de abajo y otro receptor corriendo una **Dig Route** en dirección opuesta, mientras el receptor interior corre una **ruta Vertical** que despeja el medio del campo. Si la defensa ejerce una cobertura apretada

siempre se puede lanzar el balón de forma profunda.

02. DRIVE PASS CONCEPT



El concepto **Drive** cuenta con un Receptor Primario corriendo una ruta **Drive** y otro una ruta **Dig** en la misma dirección. La ruta **Drive** sería la primera opción de pase, siendo el mejor momento para el pase cuando el receptor cruza la mitad del campo. Si la ruta **Drive** está cubierta se opta por la ruta **Dig** del **Tight End**. Si ambas rutas están cubiertas se puede usar la **Checkdown Option**, que es pasar o lanzar el balón al **Running Back** en última instancia cuando las rutas de los receptores están bien cubiertas y este podría hacer una ruta en carrera.

03. FLOOD READ CONCEPT



Flood es un concepto de estiramiento vertical de tres niveles que se compone de una ruta de pase profundo, intermedio y corto que inunda un lado del campo con los receptores.

Este concepto es una lectura de progresión cuyo primer receptor en dicha progresión es el receptor corriendo la ruta profunda

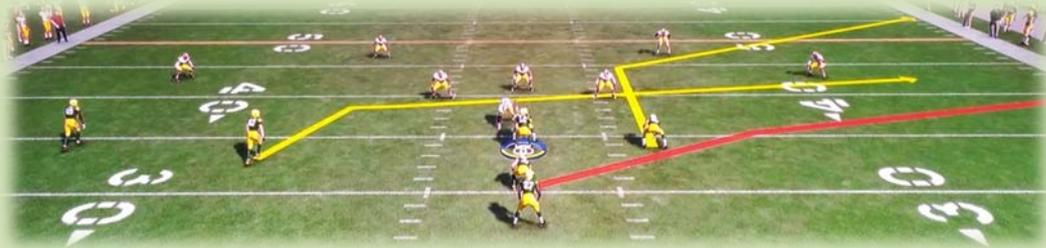
GO, que es una buena opción para coberturas **Man-to-Man**, pero el principal factor sería resolver el emparejamiento contra el defensa clave. La segunda lectura, cuando la ruta **GO** está bien cubierta sería la **Deep Out Route** del **Tight End**. Si las rutas anteriores están siendo bien cubiertas o se está recibiendo un **Blitz** se puede buscar lanzar el balón hacia la **Flat Route** que haga el **Running Back**.

04. LEVELS PASS CONCEPT



Levels es un concepto de pase vertical, que crea un tramo de niveles **Hi-Lo** contra los defensores cercanos que suelen ser los **linebackers**. El defensa clave es el que se sitúa defendiendo la ruta **DIG** que al ser esta cubierta deja abertura para optar sobre los dos receptores cercanos que corren sendas **Crossing Routes**.

05. PA POWER 0 CONCEPT



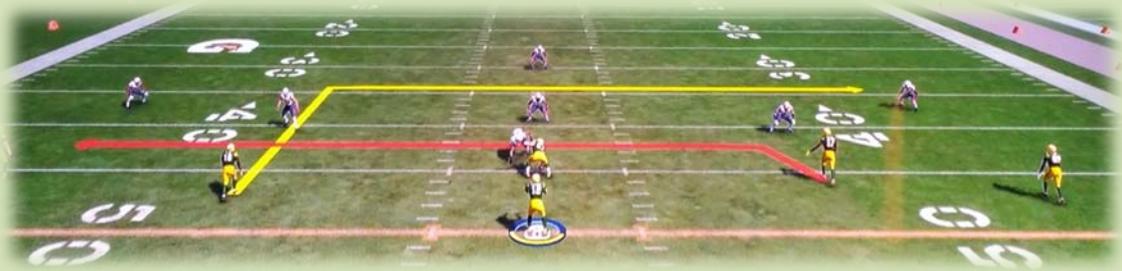
Play Action Power 0 es una jugada de pase diseñada para parecer que es una jugada de carrera **Power 0 Run** con la esperanza de que la defensa cubra dicha carrera. Los jugadores en la ofensiva simularán una jugada de carrera, entonces se cambia a jugada de pase con la intención de conseguir que los defensores se queden sin cubrir el pase.

06. PA ROLLOUT CONCEPT



Play Action Rollout es una jugada de pase donde el **Quarterback** hace un **fake** de **Handoff** (hacer como que da el balón cuando realmente continúa poseyéndolo) al **Running back** y corre en dirección a cualquiera de las bandas. El **Quarterback** se desplaza fuera del Pocket (espacio de protección de la Línea de ataque que brinda al **Quarterback**) que cambia su punto de partida. Esto ayuda a alejarse de la Defensa y acorta la distancia del tiro.

07. SHALLOW CROSS CONCEPT



Shallow Cross implica a un receptor primario corriendo a una **Shallow Crossing Route** y a otro receptor corriendo una **Dig Route** en la dirección opuesta. Si la ruta **Shallow Cross** está despejada el mejor momento para realizar el pase es una vez el receptor ha cruzado el medio campo.

08. SHOT PASS CONCEPT



Jugadas de disparo son las diseñadas para sorprender a la defensa con la guardia baja y realizar un pase "**sho Pass**" (disparo). Cuando se enfrenta a la zona de defensa, los receptores tratarán de estrechar horizontalmente a los safeties. **Shot** es bueno en situaciones en los que se han tenido varios intentos de jugada de carrera o se acaba de conseguir el **turnover**. (Cambio de posesión de balón)

09. SPACING PASS CONCEPT



Como su nombre indica, **Spacing Pass**, es un concepto que abre horizontalmente a los receptores a través del campo. Implica la realización de rutas, **Hitch**, **Spot** y **Flat** para los receptores de un lado, mientras que del otro lado se incluye una ruta **Slant** u otra ruta rápida del mismo tipo para el único receptor del otro lado. Si la defensa realiza un **Blitz** se puede mirar hacia ese receptor solitario para lanzar el balón.

10. SPOT PASS CONCEPT



Spot Pass crea una progresión que puede atacar a la defensa de forma vertical y horizontal. Implica la realización de rutas: **Corner**, **Flat** y **Spot** que también es conocida como **Snag Route**. Siendo esta la primera opción a tener en

cuenta. Siguiendo por la ruta **Flat** que es una buena opción contra **Blitz** y cobertura **Man-to-Man**, dejando como tercera opción la ruta **Corner**.

11. SWITCH CONCEPT



El concepto **Switch** es una combinación de ruta a dos hombres que funciona para que ambos ataquen el campo verticalmente contra la zona y al hombre. Consiste en que un **Wide Receiver** comienza dentro y cambia a correr hacia fuera, mientras el otro **Wide Receiver** hace lo opuesto.



10 - ADVANCED TECHNIQUES

Técnicas Avanzadas

01. POCKET PRESENCE - Presencia en el Pocket

El **Pocket** (bolsillo) es el área justo detrás de las líneas ofensivas, el cual han de defender y donde se sucede el **snap**. El **Quarterback** realizará su movimiento en dicho **pocket**, en ocasiones, tratando de evitar los embistes de los defensores que hayan conseguido atravesar la defensa. Para moverse en el **pocket** se puede usar el botón direccional **R3** ←→ ↑↓

Una vez realizado el **snap**, el **QB** puede mover usando los controles direccionales **L** o **R** pudiendo realizar también las siguientes acciones:

QUARTERBACK MOVES & ACTIONS:

- L** o **R** - **QB Avoidance** - Moverse en el pocket, esquivar contrincantes
- R3 Click** - **Throw Away** - Lanzar el balón fuera del campo
- R2 Tap** - **Rollout** - Salir del pocket
- R2 Hold** - **Scramble** - Ir hacia la línea de Scrimmage
- L1/L2** - **High/Low Pass - Pase alto/bajo**
- L3 Click** - **Pump Fake** - Falsa bomba

02. USER COVERAGE - Cubriendo

A la hora de defender y cubrir la zona de cobertura podemos usar las siguientes opciones:

- L2** - **Strafe** - Bascular encarando al QB
- - **Swat the Ball** - Golpear el balón
- ▲ - **Catch** - Interceptar el balón

03. PRECISION MODIFIER - Modificador de Precisión

Cualquier acción en carrera puede hacerse más precisa si mantenemos pulsado **L2**, con lo que añadiremos un modificador de precisión que ayude a que la acción pueda llevarse a cabo con más porcentaje de éxito.

- Hold L2 + R2** - **Precision Acc. Burst** - Aceleración precisa
- Hold L2 + R** ←→ ↑↓ - **Precision Truck** - Embestida precisa
- Hold L2 + ●** - **Precision Spin** - Giro preciso
- Hold L2 + ▲** - **Precision Dive** - Arrojar de forma precisa.
- Hold L2 + ✕** - **Celebration** - Celebrar
- Hold L2 + ■** - **Precision Hurdle** - Saltar sobre el contrario de forma precisa

04. THE OPTION

Ciertas veces se deja la posibilidad abierta de finalizar una jugada, tomando una opción (*Option*) u otra. Dependiendo del tipo de lectura que haga el *Quarterback* este podría, tras recibir el *Snap*, hacer un *Handoff* al *Running Back*, hacer un pase "*Pitch*" al *Running Back* fuera del *Pocket* o Correr hacia la Línea de *Scrimmage*.

Cuando se intuye un ataque directo hacia el centro donde se encuentra *Quarterback* y detrás *Runningback* (*DIVE READ*), este puede mantener la posesión del balón, dejando que el *Running Back* bloquee al atacante o realizar un *Handoff* y pasar a bloquear el mismo al atacante.

Cuando en la formación el *Running Back* se encuentra situado a un lado del *Quarterback* y se intuye el ataque a dicho *Running Back* (*PICHT READ*), El *Quarterback* puede correr por si mismo hacia la línea de scrimmage. Sin embargo, si el defensa mas exterior que está enfocado en el *Running Back* decide atacar al *Quarterback* este puede hacer un pase *pitch* al *running back* aguantando el pase lo máximo posible para quedarse con el defensor y dejar más libertad al *Running Back*

Depende de la lectura que haga el *QB*, puede recibir un ataque directo "*DIVE READ*" o por parte de un defensa mas exterior "*PITCH READ*"

DIVE READ

Keep & Run **R2 / Hold R2**
Correr por si mismo hacia la línea de Scrimmage

Handoff **Hold X**
Mantener pulsado X para soltar el balón al RB

PICHT READ

Keep & Run **R2 / Hold R2**
Correr por si mismo hacia la línea de Scrimmage

Pitch **Press L1**
Presionar L1 para lanzar un balón fuera del pocket al RB

05. TRIPPLE OPTION -

El **Tripple Option** sucede cuando se hacen lecturas **Dive** y **Pitch** seguidas. En este tipo de jugada, el **Quarterback** ante un primer ataque "**DIVE**" podrá realizar un **Handoff** o mantener la posesión del balón para correr hacia un lado para leer un segunda ataque "**PITCH**" y optar por seguir corriendo con la posesión del balón hacia la Línea de **Scrimmage** o lanzar el balón al **Running Back (Pitch)**

De las posibilidades que dispone el **QB** se encuentra **Option**, tras recibir el **snap** puede hacer un **handoff** al **Running Back**, hacer un pase "**Pitch**" al **Running Back** fuera del **Pocket** o Correr hacia la Línea de **Scrimmage**.

- Hold X** - **Hand Off** - Mantener pulsado X para soltar el balón al RB
- Press L1** - **Pitch** - Presionar L1 para lanzar un balón fuera del pocket al RB
- Run** - **Correr** - Correr por si mismo hacia la línea de Scrimmage

Existe un **Fourth Option** el cual se realiza tras haber desechado las opciones de **Handoff**, **Pitch** y **Run** consistente en hacer un **Checkdown** y desistir, haciendo un pase increíble al equipo contrario el cual hará una **interception**. Esta opción la puso de moda cierto **QB** de los **Golden Bulls** en un partido contra ciertos **diablos sevillanos**.

06. MIDLINE OPTION

Se trata de la misma **Option**, pero en jugadas en las que el **Running Back** no se encuentra tras el **Quarterback**, sino situado a uno de sus lados a cierta distancia y un defensa lo tiene enfocado justo enfrente para bloquearlo. Cuando se produce el **Snap** el **Running Back** se dirige hacia el **Quarterback** provocando el **Midline Option** en la que el **Quarterback** tendrá que elegir entre mantener la posesión del balón y correr hacia la línea de Scrimmage o hacer un **Handoff** de balón cuando el **Running Back** pase delante suya.

DIVE READ

Keep & Run R2 / Hold R2 - Correr por si mismo hacia la línea de Scrimmage

Handoff Hold X - Mantener pulsado X para soltar el balón al RB

07. INVERTED VEER OPTION

Se trata de la misma **Option**, pero en jugadas en las que el **Running Back** no se encuentra tras el **Quarterback**, sino situado a uno de sus lados a cierta distancia y un defensa exterior libre se encuentra en el lado contrario al que se encuentra el **RunningBack**. Cuando se produce el **Snap** el **Running Back** se dirige hacia el **Quarterback** provocando el **Inverted Veer Option** en la que el **Quarterback** tendrá que elegir entre mantener la posesión del balón y correr hacia la línea de Scrimmage o hacer un **Handoff de balón** cuando el **Running Back** pase delante suya y encargarse el de bloquear al defensa exterior libre..

DIVE READ

Keep & Run R2 / Hold R2 - Correr por si mismo hacia la línea de Scrimmage

Handoff Hold X - Mantener pulsado X para soltar el balón al RB



11 - PRE-PLAY.

Pre-Jugadas

01. PASS PROTECTION ADJUSTMENTS - Ajustes de Protección de Pase.



Durante el periodo de *pre-play* (antes de realizar el snap en la línea de scrimmage), se puede ajustar la línea defensiva en protección de pase, para bloquear la presión que pienses que pueda llegar.

Press L1 para acceder al menú de ajustes y con **R** seleccionar el ajuste deseado.

Slide Left/Right: Se usa para proteger la parte exterior de la formación que se piensa que va a recibir un *blitz*.

Pinch: Se usa para que la línea ofensiva proteja las brechas internas de la formación. Es especialmente efectiva cuando la defensa ejerce presión por el centro.

Max Protect: Sacrifica opciones de carrera forzando a *Running Back* y *Tight End* para que bloqueen, lo que facilita la jugada de pase.

02. OFFENSIVE HOT ROUTES - Rutas Ofensivas Calientes.

Presionando **▲** se accede al menú de **Rutas Ofensivas Calientes**.

Podremos seleccionar al jugador, normalmente un *Wide Receiver* o un *Tight End*, y nos mostrará el menú con sus rutas. Al seleccionar una ruta caliente enfocaremos la jugada en dicha ruta como primera opción de lectura.



03. OFFENSIVE AUDIBLES - AUDIBLES OFENSIVOS



Presionando **■** se accede al menú de **Audibles ofensivos**.

Un audible es una orden de voz que se traduce en algún tipo de acción, ya sea en protección de pase, aperturas, bloqueos o incluso jugadas completas. Sirve para que rápidamente se pueda cambiar la jugada si el *QB* intuye que la jugada elegida en el *Huddle* no va a tener éxito. Podremos seleccionar el tipo de formación y luego el

tipo de jugada.

04. DEFENSIVE ADJUSTMENTS - Ajustes Defensivos

Ajustes defensivos individuales te permiten cambiar las asignaciones a los jugadores.

✕ Para acceder al menú de **Ajustes Defensivos (Ajustes individuales)**

<i>PLAY ZONE - Zona de Juego</i>		<i>ASSIGNMENTS - Asignaciones</i>	
R ↑	<i>Deep Zone</i>	L ↑	<i>Man Coverage</i>
R →	<i>Flat Zone</i>	L →	<i>Bluff Blitz</i>
R ←	<i>Curl to Flat</i>	L ←	<i>QB SPY</i>
R ↓	<i>Hook Zone</i>	L ↓	<i>Blitz</i>

L2 para acceder al menú de claves defensivas.

<i>SHIFT DEFENSE - Orientación Defensiva</i>		<i>GUESS PLAY - Jugada Intuida</i>	
R ↑	<i>Spread - Amplio</i>	L ↑	<i>Pass - Jugada de Pase</i>
R →	<i>Shift Right - Hacia la derecha</i>	L →	<i>Run Right - Carrera Derecha</i>
R ←	<i>Shift Left - Hacia la Izquierda</i>	L ←	<i>Run Left - Carrera Izquierda</i>
R ↓	<i>Pinch - Al centro</i>	L ↓	<i>Run Up Middle - Carrera por el medio</i>

✕ Option QB	■ Option RB	R1 QB Courtain
-------------	-------------	----------------

05. ADJUST COVERAGE - Ajuste de Cobertura.

Ajusta la pre-jugada de cobertura defensiva para asignar los emparejamientos-

▲ Para acceder al menú de **Ajustes de Cobertura**.

COVERAGE ADJUSTMENTS - Ajustes de Cobertura

R ↑	<i>Give Cushion</i>	L ↑	<i>Overtop</i>
R →	<i>Base Align</i>	L →	<i>Outside</i>
R ←	<i>Show Blitz</i>	L ←	<i>Inside</i>
R ↓	<i>Press</i>	L ↓	<i>Underneath</i>

✕ Individual	▲ Quick Adjust	L1 Sticks	R1 Man Allign
--------------	----------------	-----------	---------------

06. DEFENSIVE AUDIBLES - Audibles Defensivos

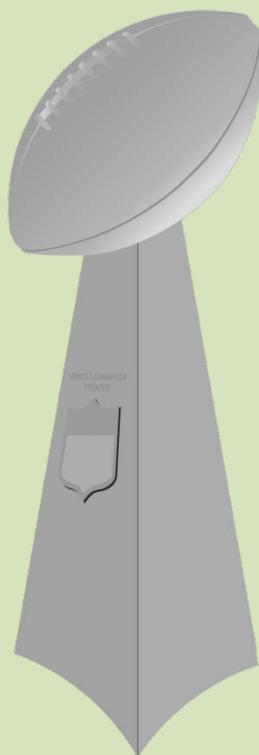


Hacer Audibles Defensivos ordena cambiar la jugada de defensa adaptándola a la formación ofensiva.

■ Para acceder al menú de **Audibles Defensivos** donde se podrá seleccionar la formación y el audible de jugada.

07. PRE-PLAY FULL ACTIONS KEYBOARD

	ATAQUE	DEFENSA
L1	Ajustes Protección de Pase	Ajustes & audibles línea defensiva
L2		Claves Defensivas
R1	Fake Snap	Ajustes & audibles Linebackers
R2	Mostrar Jugada	Mostrar Jugada
R3	Pre-Play Menu	
▲	Rutas Ofensivas Calientes	Ajustes de cobertura
■	Audibles Ofensivos	Audibles Defensivos
×	Snap Ball	Ajustes Individuales
●	Switch Player / +R3 Select Player	



12 - OFENSIVE & DEFENSIVE PLAYS CLASIFICACION SYSTEM

Sistema de Clasificación de jugadas ofensivas y defensivas.

01. CLASIFICACIÓN DE JUGADAS OFENSIVAS

1. FORMATION:	2. PLAY TYPE		
	PASS	RUN	SPECIAL
<ul style="list-style-type: none"> • Single Back • I Form • Strong • Weak • Full House • Pistol • Gun • Goal Line • Hail Mari • Special Teams 	<ul style="list-style-type: none"> • Quick Pass • Standard Pass • Shot Gun Pass • Play Action Pass • Screen Pass • Hail Mary 	<ul style="list-style-type: none"> • Inside Handoff • Outside Handoff • Pitch • Counter • Draw • FB Run 	<ul style="list-style-type: none"> • Option • Special Teams • Clock Management • QB Run
3. CONCEPT			
RUN	QUICK PASS	MEDIUM PASS	DEEP PASS
<ul style="list-style-type: none"> • Inside Zone • ISO • Sweep • Power • Draw • Trap • Counter • Outside Zone • End Around 	<ul style="list-style-type: none"> • Slant • Stick • Omaha • Ohio • Hitch • Scat • Spacing 	<ul style="list-style-type: none"> • Curl • Mesh • Smash • Spot • Double Moves • Drive • Shallow Cross • Pivot • Shake • Slot • Cross • Choice • Levels • Salem • Texas 	<ul style="list-style-type: none"> • Comeback • Flood • Shot Play • Verticals • Portland • Mills • Switch • Dagger • Divide • Double Dig • Double Post • Y Cross
SCREEN PASS	PLAY ACTION PASS	OPTION	
<ul style="list-style-type: none"> • HB Slip Screen • Bubble Screen • FL/SE Screen 	<ul style="list-style-type: none"> • Boot • Slide 	<ul style="list-style-type: none"> • Read Option 	

02. CLASIFICACIÓN DE JUGADAS DEFENSIVAS

1. FORMATION	2. CONCEPT	3. COVERAGE
<ul style="list-style-type: none">• 3-4• 4-3• 5-2• Nickel• Dime• Big Dime• Quarter• Goal Line• Special Teams	<ul style="list-style-type: none">• Cover 1• Cover 2• Cover 2 Man• Cover 3• Cover 4• Cover 6• Man Blitz• Zone Blitz 2 Deep• Zone Blitz 3 Deep	<ul style="list-style-type: none">• Man Coverage• Man Zone

13. Modos de juego

01. FRANCHISE

Es el modo en el que se toma un equipo real de la NFL y se juega a nivel de roles bien de un jugador, entrenador o dueño del equipo. Te permite controlar prácticamente casi todo, entrenos, ojear universitarios, contratar, renovar o despedir jugadores. etc. etc. Se puede jugar online u offline.

02. ULTIMATE TEAM

Como en otros tipos de juegos, es un sistema de competición online en el que se tiene en cuenta las mejoras por medio de adquisición de sobres de cartas.

03. DRAFT CHAMPIONS

Es el nuevo modo de juego que te permitirá jugar tanto online como offline. Se basa en unas rondas de draft en las que irás eligiendo jugadores de cierto nivel de toda la vida y al entrenador con su playbook que luego se unirán al resto del equipo. A partir de ahí se jugará un torneo. Siempre que se finalice un torneo se empieza el draft desde cero.

14. ANEXO - TABLA DE CONTROLES

Al final de la Guía.



INDICE

PRÓLOGO	3
01 - INTRODUCCIÓN	4
01. INTRODUCCIÓN	4
02. PRINCIPIOS Y CONCEPTOS BÁSICOS	4
03. OBJETIVO:	5
04. DESARROLLO:	5
05. FALTAS:	6
06. POSITIONS / Posiciones	7
02 - BASIC	10
Conceptos básicos	10
01. THE BALL - Moviendo el Balón	10
02. RUSHING MOVEMENTS - Movimientos del Corredor de Balón	10
03. PASSING - Realizar un pase	10
04. DEFENSA - Defensa	10
05. SPECIAL TEAMS - Fundamentos de Equipos Especiales	11
03. BASIC OFFENSE	11
Ofensiva Básica	11
01. PASSING - Pases	11
02. CATCHING - Atrapar el Balón	12
03. ACCELERATION BURST - R2 - Acelerar	12
04. TOTAL CONTROL PASSING - Control Total de Pase	12
04. BASIC DEFENSE	13
Defensiva Básica	13
01. COVERAGE MECHANICS - Métodos de Cobertura	13
02. TACKLING- Placaje	13
03. PASS RUSH - Técnicas de Desbloqueo	14
04. HIT STICK - Placaje Golpe de Palo	14
05 - SITUATIONAL	14
06 - RUN CONCEPTS	14
Conceptos de Jugadas de Carrera ...	14
01. HAT COUNT	14
02. OUTSIDE - Carreras de Exterior	15
03. INSIDE - Carreras de Interior	15
04. POWER - Carrera Poderosa	16
05. TRAP - Atrape	16
06. COUNTER - Falsa Carrera	16
7. ATTACK COVERAGES	17
01. COVER 1	17
02. COVER 2	18
03. COVER 2 MAN	19
04. COVER 3	20
05. COVER 4	21
06. COVER 6	22
07. COUNTERING THE BLITZ - COVER 0 BASICS	23
08 - READ PASS CONCEPTS	24
Conceptos de Pases de Lectura	24
01. CURL FLAT READ CONCEPT	24
02. MILLS READ CONCEPT	24
03. SLANTS FLATS CONCEPT	24
04. SMASH READ CONCEPT	25
05. STICK READ CONCEPT	25
06. VERTICALS READ CONCEPT	25
09 - PROGRESSION PASS CONCEPTS	26
Conceptos de Pase de Progresión ...	26
01. DAGGER PASS CONCEPT	26
02. DRIVE PASS CONCEPT	26
03. FLOOD READ CONCEPT	26
04. LEVELS PASS CONCEPT	27
05. PA POWER O CONCEPT	27
06. PA ROLLOUT CONCEPT	27
07. SHALLOW CROSS CONCEPT	28
08. SHOT PASS CONCEPT	28
09. SPACING PASS CONCEPT	28
10. SPOT PASS CONCEPT	29
11. SWITCH CONCEPT	29
10 - ADVANCED TECHNIQUES	30
Técnicas Avanzadas	30
01. POCKET PRESENCE - Presencia en el Pocket	30
02. USER COVERAGE - Cubriendo	30
03. PRECISION MODIFIER - Modificador de Precisión ..	30
04. THE OPTION	31
05. TRIPPLE OPTION -	31
06. MIDLINE OPTION	32
07. INVERTED VEER OPTION	32
11 - PRE-PLAY	33
Pre-Jugadas	33
01. PASS PROTECTION ADJUSTMENTS - Ajustes de Protección de Pase	33
02. OFFENSIVE HOT ROUTES - Rutas Ofensivas Calientes	33
03. OFFENSIVE AUDIBLES - AUDIBLES OFENSIVOS	33
04. DEFENSIVE ADJUSTMENTS - Ajustes Defensivos ...	34
05. ADJUST COVERAGE - Ajuste de Cobertura	34
06. DEFENSIVE AUDIBLES - Audibles Defensivos	34
07. PRE-PLAY FULL ACTIONS KEYBOARD	35
12 - OFFENSIVE & DEFENSIVE PLAYS CLASIFICATION SYSTEM	36
Sistema de Clasificación de jugadas ofensivas y defensivas.	36
01. CLASIFICACIÓN DE JUGADAS OFENSIVAS	36
02. CLASIFICACIÓN DE JUGADAS DEFENSIVAS	37
13. Modos de juego	37
01. FRANCHISE	37
02. ULTIMATE TEAM	37
03. DRAFT CHAMPIONS	37

	BALLCARRIER	PASSING	PRE-PLAY OFFENSIVE	PRE-PLAY DEFENSE	BALL IN AIR / LOOSE BALL	DEFENSIVE ENGAGED	DEFENSIVE PURSUIT
L2	Stutter Step - Tap Precisión Modifier: + ■ Dive, + ● Spin, + ▲ Hurdle ↔ jump cut (behind LOS). ↔ Juke, ↑ Truck ↓ Back Juke + R2 - Speed change +R3 Combos	Low Pass		Defensive Keys	Strafe ↔		Strafe ↔ + X Precision breakdown tackle
L1	Pitch Ball	High Pass	Pass Protection	Defensive Line Aud Line Shifts	AUTOPLAY / DEFENSIVE ASSIST		
L3 Click		Pump Fake	Motion Player Player Lock	Defensive player lock camera			
L3 ↔↔↔↔		Lead Pass				+ ↔↔↔↔ Disengage	↓ Sack QB
R2	Sprint - Acceleration Burst	QB Scramble QB Rollout	Show Play Art	Show Play Art- Hold Off the line - Tap Coach Stick	SPRINT / ACCELERATION BURST		
R1	Protect Ball - Hold Get Skinny (Behind blocker)- Hold Switch hand - Tap	Receiver 5	Fake Snap	Linebacker Audible	Swat the ball		Strip Ball
R3 Click	Juke + ↔ Faster Junking	Throw ball away	PRE-PLAY MENU				Hit Stick
R3 ↔↔↔↔	↔ Juke, ↑ Truck ↓ Back Juke ↑ Lunge for yards (*) ↓ Stumble Recovery (*) ↕↕↕↕↕ - Combos	↔↔↔↔ QB avoidance	Playmaker Flip ↔↔	↑ Pump up crowd			
PAD				Call Timeout			
■	Dive - Hold Slide/Give up - Tap	Receiver 1 PH2T	Audible	Audible	RAC Catch - PorH Swat - Hold Dive (loose ball) - Hold	Pass Rush Power Move	Aggressive/ Dive Tackle (close/far)
X	Stiff Arm Punch - Tap Stiff Arm Hold (near defender)- Hold	Receiver 2 PH2T	Snap Ball	Hot Route Individual adj.	Conservative Catch - PorH Play Receiver (def) - Hold	Shed Block / Pass Rush Finesse Move	Conservative Tackle
●	Spin	Receiver 3 PH2T	Switch Player / +R3 Select Player		SWITCH PLAYER		
▲	Hurdle	Receiver 4 PH2T	Hot Route	Coverage Audible	Agressive Catch - PorH Play Ball (def) - Hold	Hands up / Bat	
↕↕			Zoom IN / OUT Cameras				

* With stumble recovery icon active. // PorH: Press or Hold - PH2T: Press, Hold or double tap.

	EN CARRERA	PASANDO	PRE OFENSIVA	PRE DEFENSIVA	BOLA EN AIRE PERDIDA BALÓN	ENGANCHADO	PERSECUCIÓN
L2	Pasos Cortos Rápidos - Tap Modificadores precisión: + ■ Arrojarse, + ● Girar, + ▲ Saltar ↔ corte en carrera (tras LOS). ↔ Juke, ↑ embestir ↓ Back Juke + R2 - Acelerar. +R3 Combos	Pase Bajo		Claves Defensivas	↔ Bascular		Bascular ↔ + X placaje rompedor
L1	Lanzar Bola	Pase alto	Protección de Pase	Audibles Línea Defensiva	AUTOPLAY / DEFENSIVE ASSIST		
L3 Click		Falso Pase	Estacionar jugador	Estacionar jugador Camara			
L3 ↔↑↑↓		Guiar pase	Mover Jugador			+ ↔ ↑ ↓ Desenganchar	↓ Derribar QB
R2	Acelerar Carrera	QB Avanzar a LOS QB Salir del Pocket	Mostrar Jugada	Mostrar jugada- Hold Fuera de línea - Tap Bastón de Entrenador	SPRINT / ACELERAR		
R1	Proteger balón - Hold Encogerse Hold Cambiar de Mano - Tap	Receptor 5 PH2T	Falso saque	Linebacker Audible	Golpear Balón		Tirar del Balón
R3 Click	Falsa dirección + ↔ Falsa dirección rápida	Lanzar balón fuera.	PRE-PLAY MENU				Golpear
R3 ↔↑↑↓	↔ Juke, ↑ Truck ↓ Back Juke ↑ Embestir (*) ↓ recuperar (*) ↑↖↙↘↗ - Combos	↔ ↑ ↓ QB Evasión	Cambiar Dirección ↔	↑ Adelantar todos			
PAD				Tiempo muerto			
■	Arrojarse - Hold Deslizar/Entregar - Tap	Receptor 1 PH2T	Audible	Audible	atrapa y corre -PorH Aplastar - Hold Arrojarse - Hold	Presionar pase y fuerte.	Placaje Agress- Embestida
X	Golpe de brazo - Tap Mantener Brazo Rigido- Hold	Receptor 2 PH2T	Saque de Balón	Ajuste individual para Rutas Calientes	Atrape normal - PorH Jugar receptor (def) - Hold	zarandear / Presionar Pase /delicado	Placaje Normal
●	Voltearse	Receptor 3 PH2T	Seleccionar Jugador / +R3 Select Player		SWITCH PLAYER		
▲	Saltar al contrario	Receptor 4 PH2T	Ruta Caliente	Cubrir Audible	Atrape agresivo - PorH Play Ball (def) - Hold	Manos arriba / Bat	
↑↓			Zoom IN / OUT				

* Con Icono de recuperar tras tropiezo activo. . // // PorH: Press or Hold - PH2T: Press, Hold or double tap.

Juke - Tomar una falsa dirección
Back Juke - Tomar una falsa dirección hacia atrás
Fake - Entrega falsa de balón
Truck - Embestir
Tackle - Aplacar
Fumble - Quitar de las manos.
Dive - Arrojar en embestida.
Spin - Voltearse (así mismo)
Hurdle - Saltar contrario
Stiff Arm punch - Golpeo de brazo rígido
Stiff Arm Hold - Mantener brazo rígido
Lunge for Yards - Embestida para recuperar
Stumble recovery - Recuperación tras tropiezo
Pump Fake - Falsa Bomba
LOS - Line of Scrimmage - Línea de golpe, Línea de lucha, Primera Línea
Snap - Saque
Fake snap - Falso saque