

FOOTBALL 101

EN ESPAÑOL!

INTRODUCCIÓN A LA OFENSIVA

El objetivo de la ofensiva es avanzar el balón hacia la zona final del campo del equipo rival y anotar.

- Esto se puede hacer corriendo hacia adelante con el balón o lanzándolo para que un compañero lo atrape.

La ofensiva tiene 3 oportunidades (o downs) para avanzar al menos 10 yardas.

- Si logran 10 yardas o más, retienen la posesión del balón y se les dan otras 3 oportunidades para marcar otras 10 yardas
 - Si el marcador muestra "primero y 10", significa que la ofensiva está en el primer down y necesita 10 yardas para retener la posesión.

POSICIONES OFENSIVAS



Running Back y Fullback
Principalmente responsable de correr con el balón hacia adelante después de recibirlo de la mano del Quarterback



Quarterback (Mariscal de campo)
El jugador más importante de la ofensiva ya que es quien decide si va a lanzar el balón o entregarlo a un compañero de equipo para que corra o correr con el balón él mismo.



Línea ofensiva
Es la responsable de bloquear al equipo defensivo para que no presione al quarterback



Receptor abierto (Wide Receiver) y Slotback
Principalmente responsable de avanzar el balón después de atrapar un tiro del Quarterback

INTRODUCCIÓN A EQUIPOS ESPECIALES

La unidad del equipo especial (Special Teams) consiste en una variedad de jugadores que entran al campo cuando se va a realizar una patada e incluye un pateador (kicker) o un Despeje (punter), así como un retornador de patada o retornador de despeje.



INTRODUCCIÓN A LA DEFENSA

El objetivo de la defensa es impedir que el equipo rival avance hacia la zona de anotación ya sea derribando al suelo al jugador atacante o forzándolo a salir de los límites del campo.

- Si la ofensiva no puede mover el balón 10 yardas durante los 3 downs, el balón se entrega al equipo defensor que después trae a sus jugadores ofensivos que intentarán avanzar el balón en la dirección opuesta para anotar.
- A menudo se puede ver que un equipo patea el balón durante la tercera oportunidad, esto es para cambiar la posición del campo del oponente que recibirá el balón.

CINCO FORMAS DE ANOTAR PUNTOS

TD

Touchdown (6 puntos)
Otorgado a un equipo cuando avanza el balón ya sea corriendo o lanzándolo a la zona final de los equipos oponentes. Para anotar un touchdown, la punta del balón debe cruzar la línea de gol.

FG

Gol de campo (Field Goal) (3 puntos)
Otorgado cuando el equipo en posesión del balón patea el balón entre el goalpost.

S

Seguridad (Safety) (2 puntos)
Otorgado al equipo defensivo cuando logra derribar al jugador atacante que está en posesión del balón dentro de su propia zona de anotación.

R

Rouge (1 punto)

Marcado cuando el equipo ofensivo patea el balón dentro de la zona de anotación del equipo defensivo y la defensa no avanza hacia afuera de la zona, otorgando al equipo que pateo un punto.

+1/2

Punto extra (1 o 2 puntos)
Ocurre inmediatamente después de un touchdown, durante el cual el equipo anotador puede intentar anotar un punto extra al patear el balón a través de la zona final de la misma forma que un touchdown. Los puntos extra también se pueden convertir en dos puntos para la defensa si recuperan el balón (fumble) mediante una intercepción.



Linea defensiva

Principalmente responsable de atravesar la línea ofensiva para evitar que el equipo contrario avance y el quarterback lance el balón.



Cornerbacks y Safeties

Principalmente responsable de cubrir las posiciones del receptor y slotback del equipo contrario.

POSICIONES DEFENSIVAS



Linebackers

Tratan de evitar que los running backs pasen la línea defensiva y a la vez son responsables de presionar al Quarterback.

JUGADAS ADICIONALES QUE PODRÍAS ENCONTRAR

TROPEZAR FUMBLE

Cuando un jugador que tiene posesión y control del balón lo pierde antes de ser derribado (tacleado), de anotar o de salir de los límites, entonces el balón puede ser recuperado y avanzado por cualquiera de los dos equipos.

INTERCEPCIÓN

Cuando el pase de un quarterback es atrapado por un jugador del equipo contrario. Esto lleva a un cambio inmediato de posesión durante la jugada: el defensor que atrapa el balón inmediatamente asume el papel de un jugador ofensivo e intenta avanzar con el balón hacia el campo contrario tan lejos como pueda.

PASE INCOMPLETO

Un pase hacia adelante que cae al suelo antes de que un jugador de cualquier equipo gane posesión.

Toda la jugada se invalida, detiene el reloj y consume el down utilizado por la ofensiva añadiendo cero yardas.

PENALIZACIÓN

Una sanción contra cualquier equipo por una violación de las reglas da como resultado que el balón se coloque más cerca o más lejos de la zona final de un equipo, dependiendo de quién cometió la falta.

TIEMPO MUERTO O TIME OUT

Señalado por un jugador o entrenador cuando desean detener el reloj o para discutir más estrategias.

