

## AMERICAN FOOTBALL

<u>Manual de Futbol Americano</u>	<u>2</u>
<u>Jerqa - Glosario</u>	<u>18</u>
<u>Para jugar - Instrucciones</u>	<u>27</u>
<u>Reconocimientos</u>	<u>41</u>

Un Manual para Entender el Fútbol AmericanoPor Ken Thomas, Editor de la Revista 'Touchdown'

Se adjuntan las siguientes paginas como informacion basica sobre las reglas del Fútbol Americano. Se comentan las bases del juego, explicando las reglas y metodos que se utilizan de modo generico. Tambien se adjunta un glosario de jerqa para completarlo con mas detalle.

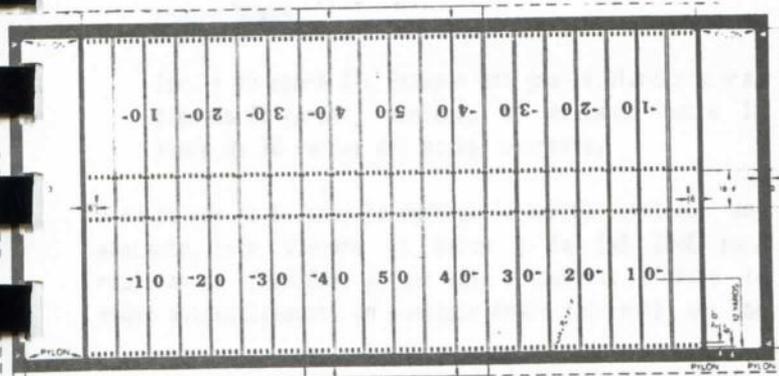
El Fútbol Americano es muy similar al rugby en cuanto que el equipo que esta en posesion del balon puede correr con el, pasarlo, lanzarlo con el pie hacia los postes de gol o, cuando se tiene un gran sentido tactico, simplemente lanzarlo con el pie campo abajo lo mas lejos posible (puntapie). El equipo contrario por supuesto intentara evitar cualquier progreso campo abajo, y siempre luchara por arrebatar el balon a los atacantes para poder montar un ataque.

Sin embargo, existen algunas diferencias mayores con el rugby, la mas notable quiza sea que el pase puede realizarse en cualquier direccion y que es el pase adelantado el mas agresivo. Y aun mas, el progreso campo abajo por el equipo en posesion no se realiza libre de reglas, sino que tiene lugar usando una serie de distintos juegos y bastante separados llamados DOWNS.

Al equipo atacante (conocido como OFFENC) se le permiten cuatro intentos (DOWNS) para ganar 10 o mas yardas. Esta distancia se puede ganar usando uno o, si es necesario hasta los cuatro DOWNS. Si consigue esto con exito, el equipo atacante continua en posesion del balon y se le permite otra serie de cuatro DOWNS para ganar otras 10 o mas yardas y asi sucesivamente. Si, por el contrario, el atacante es interceptado por el contrario (conocido como DEFENCE) antes de llegar a las 10 yardas necesarias, en cuatro DOWNS, se transfiere la posesion del balon y los dos equipos intercambian los papeles.

Si ganan repetidamente las yardas necesarias, el atacante retiene la posesion del balon y conduce' este campo abajo llevandole eventualmente a la END ZONE (zona final), lo que puntua un TOUCHDOWN (toque de tierra).

Para poder medir el progreso atacante, es esencial que el campo este marcado, yarda por yarda, dando la apariencia de una "parrilla".



### El Sistema CUATRO DOWNS

Provistos de un diagrama del campo, ahora podemos considerar el metodo de juego sistemático, el Sistema CUATRO DOWNS. Imaginemos que el atacante esta en su linea de 20 yardas y listo para comenzar su ataque

1er. DOWN y quedan 10 yardas: (1er. y 10 sobre 20): El juego gana 4 yardas hasta la linea de 24 yardas, quedando 6 yardas para ganar otra serie de cuatro DOWNS.

2do. DOWN y quedan 6 yardas: (2do. y 6 sobre 24): El juego gana 5 yardas hasta la linea de 29 yardas (aun falta una yarda antes de ganar otra serie de cuatro DOWNS.

3er. DOWN y queda 1 yarda: (3ro. y 1 sobre 29): El juego gana 8 yardas hasta la linea de 37 yardas, lo que es mas que suficiente para ganar otra serie de cuatro DOWNS.

1er. y 10 sobre 37: Ganemos una gran distancia ahora, digamos 33 yardas, poniendo al atacante sobre la linea de 30 yardas del equipo oponente.

A menos que la Defensa la detenga la marcha continua del atacante, este llevara el balon a la END ZONE para realizar un TOUCHDOWN, lo que vale 6 puntos. A esto le sigue automaticamente un puntapie desde enfrente de los

postes, que si resulta con exito valdra 1 punto. Esto ultimo es conocido con varios nombres, como el PUNTO DESPUES DEL TOUCHDOWN (PAT) o INTENTO DEL PUNTO EXTRA.

Las Opciones con Puntapiés: -Intento de Gol de Campo:  
Chutar

Esto solo ocurre cuando la marcha campo abajo corre peligro de ser detenida por lo que el atacante decide lanzar y chutar. Esto ocurrira casi siempre cuando el atacante haya llegado a su 4to. DOWN. El fallo al intentar ganar las yardas suficientes para otra serie de cuatro DOWNS significa que la posesion debe ser transferida al oponente en el punto donde se detuvo el progreso hacia adelante.

A menudo un equipo descartara la posibilidad de ganar las yardas necesarias e intentara lanzar a gol o simplemente chutara el balon campo abajo lo mas lejos posible. Un lanzamiento a gol con exito, conocido como GOL DE CAMPO, vale 3 puntos, pero hay que pagar un precio por fallar, puesto que si se produce un intento fallido, la posesion pasa al oponente en el punto desde donde tuvo lugar el intento de gol de campo.

Actuando con sensatez, el atacante intentara un gol de campo solamente cuando este dentro de las 40 yardas mas o menos de la linea de gol del oponente. (Recuerde que los

postes de gol estan situados a mas de 10 yardas, totalmente a la espalda de la END ZONE). Desde fuera de esta zona, el atacante a menudo chutara a lo lejos con la idea de situar al oponente lo mas lejos posible en su propio territorio, desde donde comenzara la marcha de vuelta.

Los puntapies en DOWNS diferentes de los cuartos son posibles y ganaran terreno, pero lanzaran el balon a lo lejos.

### Seguridad

El otro metodo de puntuar, conocido como SEGURIDAD, sucede cuando un jugador en posesion es bloqueado dentro de su propia END ZONE. En este caso se conceden 2 puntos al atacante. Esto, que representa una humillacion, ocurre solo raramente.

### Los Equipos: Atacante, Defensa y Equipo Especial

Un equipo completo de Futbol Americano consta de 49 jugadores, de los cuales solo 11 estaran en el campo a un mismo tiempo. Este grupo sera el ATACANTE, la DEFENSA, o el EQUIPO ESPECIAL. En el futbol moderno, es sumamente



## ATACANTES

WR = Receptor de Amplitud a veces llamado Extremo Dividido

FIB = Flanco Trasero

T = Blocaje

G = Guardia

C = Centro

TE = Extremo de Refuerzo

QB = Cuarto Trasero

RB = Corredor Trasero

Los Blocajes, Guardias y Centro son vulgarmente conocidos como Hombres de Linea Interior.

## DEFENSAS

DE = Extremo Defensivo

DT = Blocaje Defensivo a veces conocido como Blocaje de Nariz

LB = Trasero de Linea

CB = Trasero de Esquina

S = Seguridad

Los extremos Defensivos y los Blocajes Defensivos son vulgarmente conocidos como Hombres de Linea Defensiva.

Los Traseros de Esquina y los Seguridades son vulgarmente conocidos como Defensivos Traseros.

El Atacante

La fig.2 muestra la unidad ofensiva (jugando de izquierda a derecha) en una de las diversas formaciones posibles. En el centro neuralgico de todos los jugadores esta el Cuarto Trasero, que realizara una de estas tres labores:

Llevar el balon con la mano hasta el Corredor Trasero, quien intentara entonces progresar hacia delante ya sea a traves o alrededor de la linea ofensiva frontal, representada por los Hombres de Linea Interior y el Extremo de Refuerzo. Esto se conoce como Juego de Asalto.

Lanzar un pase adelantado a un receptor asi llamado, quien ha encontrado un espacio abierto en una posicion campo abajo. Solo el Receptor de Amplitud, el Flanco Trasero, el Extremo de Refuerzo y los dos Corredores Traseros son elegibles para atrapar un pase adelantado.

Correr (atacar) con el balon cogido. A esto se le conoce de diversas formas como Hurto, Contrabando o Escapada.

El papel del Hombre de Linea Interior es el de protector, que realiza una de estas dos labores:

En un juego de 'Ataque', el intentara buscar un camino para el Corredor Trasero. Esto lo hara

obstruyendo deliberadamente a un jugador de la unidad defensiva. Conocido como 'Blocaje', esto es bastante licito en el Futbol Americano.

En un juego de 'Pase', junto con los otros Hombres de Linea Interior y tal vez el Extremo de Refuerzo e incluso uno de los Corredores Traseros, formara parte de una muralla protectora alrededor del Cuarto Trasero, quien necesita tiempo para dejar que el juego se desarrolle antes de soltar el balon.

El Extremo de Refuerzo jugara como parte de un Hombre de Linea Interior, o bien se filtrara en su camino campo abajo para atrapar un pase adelantado.

### La Defensa

Los Hombres de la Linea Defensiva siempre montan una feroz carga, para bloquear al Corredor Trasero o para dejar clavado al Cuarto Trasero, antes de que pueda ingeniar un juego ofensivo. Cuando la defensa consiguen bloquear al Cuarto Trasero antes de que este haya soltado el balon, se dice que ha hecho un Saqueo.

Los Lineas de Fondo son destructores por naturaleza y esencialmente bloquean cualquier cosa que se mueva. Ellos deben intentar bloquear al Corredor Trasero o, a modo de Hombres de Linea Defensiva, 'Saquear' al Cuarto Trasero.

Alternativamente, ellos pueden retroceder para ayudar a la Defensiva Trasera de cara a un juego de pase.

Las Defensivas Traseras, los Traseros de Esquina y los Seguridades, son basicamente defensores contra el juego de pase. Intentan establecer una barrera alrededor de un potencial receptor, ellos evitaran la culminacion del pase abatiendo el balon al suelo. En este caso, el atacante retiene la posesion pero el balon se devuelve al lugar del DOWN anterior. Por ejemplo, siguiendo un pase incompleto, digamos 2do. y 8 desde la linea de 30 yardas del equipo ofensivo, el siguiente DOWN sera 3ro. y 8 desde esa misma linea de 30 yardas. Ademas ellos, y por supuesto la unidad defensiva completa, pueden intentar interceptar un pase adelantado. Este es un juego defensivo altamente significativo ya que el resultado es un automatico cambio de posesion. En el caso de que el pase adelantado se haya completado, corresponde a las Defensivas Traseras el bloquear al receptor del pase.

#### Saques iniciales - para empezar el juego y seguir un tanteo

Al comienzo de cada mitad, despues de un TOUCHDOWN (con o sin exito en el PAT) o un GOL DE CAMPO, existe un Saque inicial desde la linea de lanzamiento de 35 yardas del equipo que saca. El equipo que puntua es quien saca (no como en el rugby). Despues de conceder una Seguridad, el

equipo antes atacante saca y, en este caso, el saque se realiza desde la linea de 20 yardas del equipo que saca.

### Estrategia y Tacticas

Al recibir un balon de un saque inicial (o de un chute), el jugador que atrapa el balon intentara inmediatamente correr hacia atras hasta el campo lo mas lejos posible. Su equipo abrira sus series de cuatro DOWNS desde el punto donde el jugador es bloqueado. Si el balon lanzado o chutado pasa a traves de la END ZONE o, si el jugador que atrapa el balon en la END ZONE declina la oportunidad de correr hacia atras, el juego vuelve a comenzar con un 1er. y 10 para el equipo receptor del lanzamiento en su propia linea de 20 yardas. Ellos tienen ahora varias elecciones sobre como montar un ataque ofensivo. Esto implicara siempre el uso de numerosas sustituciones, entrando en accion jugadores que tienen un particular talento ofensivo. La eleccion de la estrategia y la tactica dependera de la fuerza ofensiva de un equipo, de su punto de progreso campo abajo, del resultado y del tiempo que queda. (Quizá haya necesidad de un heroe!).

Se consideran las alternativas de atacar o pasar, Atacar es una aproximacion mas segura, mas conservadora. Es posible realizar un gran avance, pero de promedio resulta que el avance estara restringido a cuatro yardas mas o menos por intento. En un juego de pase, el cielo es

literalmente el limite. Se puede ganar gran cantidad de terreno de un golpe, pero, existe el peligro siempre presente de que el pase sea interceptado. Observe que inmediatamente despues de que se le haya interceptado, y como parte de ese juego, el interceptor puede correr con el balon hacia atras hasta el campo y dentro de la END ZONE para un TOUCHDOWN.

Se debe añadir que a pesar de eso, al intentar interceptar el pase adelantado, al jugador defensivo no se le permite extorsionar al jugador atacante. Esto terminaria en un penalty, dando al atacante un avance automatico de terreno.

#### Decisiones a Medio Camino

Como contrapartida, mientras el atacante esta en su campo, usara normalmente juegos de ataque mas frecuentemente que de pase, para avanzar terreno rapidamente.

Una vez en la mitad del oponente y con el peligro para ellos mismos minimizado, el atacante mezclara rapidamente juegos de ataque y de pase, aproximandose a la linea de gol. Sin embargo, dentro de las 10 yardas, el atacante volvera a los juegos de ataque para abrir una via a traves de la ultima posicion de las defensas.

La defensa conocera las fuerzas del oponente y tendra

organizada una accion apropiada. Contra un equipo que se destaca por su habilidad de ataque, los Lineas de Fondo llevaran un orden estricto con sus propios Hombres de Linea Defensiva, para taponar cualquier hueco que se produzca. Esto, sin embargo, deja sin soporte a los defensas traseros y vulnerable a un pase hacia adelante por sorpresa.

Por otro lado, contra un equipo que confia toda su fuerza a un pase adelantado, uno o mas Lineas de Fondo jugaran con tendencia a retrasarse, uniendose a los Defensas Traseros cubriendo a los posibles receptores. Por supuesto, esto deja a la defensa debilitada contra un juego de ataque por sorpresa. Para la defensa entonces, el curso de la accion es dictado por muchos factores.

Específicamente, cuando el atacante necesita solo un corto avance, bien para ganar otra serie de cuatro DOWNS o bien para puntuar un TOUCHDOWN, ellos acumularan Hombres Extra de Linea Defensiva, para contrarrestar un juego de ataque. Igualmente, cuando el ataque requiere un gran avance, en el 3er. DOWN, la defensa poblara su parte posterior con Traseros Extra, a expensas de los Lineas de Fondo, para defenderse contra el esperado pase adelantado. (Cuando un Linea de Fondo es sustituido por un Defensa Trasero, la disposicion se conoce como la formacion 'Nickel Back').

Como otra opcion, dejando la precaucion a un lado, la defensa puede 'Bombardear' al Cuarto Trasero. Para esto, un Linea de Fondo y tal vez un Seguridad son encargados de cortar el juego de raiz con una precipitada carrera para

bloquear al Cuarto Trasero, ignorando cualquier otra posibilidad.

El 'Bombardeo' es un juego arriesgado a todo o nada, puesto que si el Cuarto Trasero lanza el pase en su camino, sus receptores de campo abajo tienen entonces grandes ventajas sobre los pocos que han quedado para defender.

### Penalties

El penalty por quebrantar las reglas del juego casi siempre implica una perdida de terreno para el equipo ofensor. El terreno de un penalty se calcula en bloques de 5 yardas, especificamente 5, 10 y 15 yardas. Solo en raras ocasiones el culpable pierde su 'DOWN'. Tomemos por ejemplo un atacante, en el 2do. y 10 desde su propia linea de 40 yardas, que es culpable de una infraccion que le produce una perdida de cinco yardas. El juego se reanuda con el balon situado en la linea de 35 yardas del equipo atacante, aun con un 2do. DOWN pero ahora con 15 yardas mas para otro 1er. DOWN.

Tambien es caracteristica del Futbol Americano que el capitán del equipo contra el que tuvo lugar la infraccion tenga la posibilidad de aceptar o declinar la decision de penalty. En la mayoria de los casos acepta el penalty. Sin embargo, hay ocasiones en los que supone una ventaja para

su equipo declinar el penalty. Esto ultimo se produce cuando, en ese juego, su equipo hubiera interceptado un pase del atacante. En este caso el preferira la posesion del balon antes que ver al oponente penalizado por cinco yardas y despues mantener su posesion.

Se impone un argumento similar cuando el atacante es culpable de una infraccion en un juego de 4to. DOWN desde el cual no gano el terreno necesario para ganar un 1er. DOWN. En este caso, seria absurdo aceptar el penalty y dar al oponente otro intento de 4to. DOWN.

### Tiempo

Un juego completo dura 60 minutos de tiempo real (el reloj para cuando el balon sale del campo). Se divide en cuatro cuartos de 15 minutos. Sin embargo, un dato significativo es que un equipo retiene la posesion desde el 1er. cuarto al 2do. cuarto y desde el 3er. cuarto al 4to. cuarto. Durante el breve descanso entre cuartos, los equipos planean directrices de juego. El juego se reanuda desde el punto en que se dejo, pero ahora en la mitad opuesta del campo (no hay desventaja para el equipo en posesion como resultado del cambio de direccion).

Si, no obstante, la puntuacion esta empatada al final de los 60 minutos, el juego seguira con un OVERTIME (prorroga). Esto es una serie de cuartos de 15 minutos que

se prolongan hasta que uno u otro equipo puntua para ganar el juego.

Conclusiones

Esta breve introduccion, junto con el glosario que damos a continuacion, debe proporcionar el conocimiento basico suficiente para permitir al lector jugar y disfrutar el juego de ordenador y, esperamos logren un mayor disfrute del deporte a traves de la pantalla de television.

Aun mejor, por que no disputar ahora mismo un partido? Existen clubs empezando a circular por toda Europa y existe uno muy cerca de Ud..

La introduccion ha sido escrita para nosotros por Ken Thomas, editor de Touchdown Magazine, quien es reconocido como el principal experto en este deportes en Gran Bretaña.

TERMINOLOGIA FUTBOLISTICA

Como cualquier otra compleja actividad, el Futbol Americano ha desarrollado un lenguaje propio. Como una ayuda para clarificar ciertos puntos, ofrecemos este breve diccionario de la jerga del campo.

Audible: Las señales gritadas por el Cuarto Trasero cuando necesita alterar el tipo de juego.

Blitz (Bombardeo): Un juego defensivo planeado para bloquear al Cuarto Trasero antes de que este pueda entregar el pase. Usualmente, los Lineas de Fondo y un Seguridad se unen para evitar el pase. Es un juego arriesgado puesto que expone a la debilitada parte posterior del campo al juego de pase si el Cuarto Trasero puede eludir el bombardeo.

Blocaje (Blocking): Obstruccion deliberada y licita a un jugador oponente. El bloqueador ha de ceñirse a lo siguiente:

- a) No se le permite utilizar las manos para agarrar o coger.
- b) No se le permite rodear con los brazos ni poner la zancadilla.

c) El bloqueo debe realizarse desde una direccion frontal.

El bloqueo se debe distinguir del bloqueo (permitido solamente al hombre que lleva la pelota) por cuanto las restricciones son aquellas asociadas con el riesgo de un daño serio. P.ej.: agarrar la mascara de la cara del oponente.

Chain crew (Cadena de grupo): Los oficiales, en las lineas laterales, tienen una cadena de medida de diez yardas. En caso de una discusion sobre las yardas ganadas, se trae la cadena de diez yardas y se realiza la medicion oficial del terreno.

Clipping: Una forma de bloqueo contactando con un oponente por detras y debajo de la cintura. Es un acto ilicito a menos que la accion tenga lugar como parte de la linea de interaccion defensiva-ofensiva.

Completion (Realizacion): Atrapar un pase adelantado.

Cut (Corte): Un paso de lado cuando se corre a gran velocidad.

Dealy of game (Retraso del juego): El Cuarto Trasero falla al iniciar el juego dentro de los 30 segundos permitidos.

Direct snap (Quiebro directo): La accion del Centro Ofensivo que, al comienzo del DOWN, pasa el balon hacia atras a 5-7 yardas a un compañero de equipo, p.ej.:

(a) Al Cuarto Trasero en cabeza de la formacion.

(b) Al que mantiene una conversacion o un intento de gol de campo.

(c) Al que chuta.

Dogging: Nombre alternativo para bombardeo.

Encroachment (Invasion): Tomar contacto con un jugador oponente antes de que el balon sea soltado. Esto normalmente significa que un Hombre de Linea ha anticipado equivocadamente el lanzamiento del balon y se ha abalanzado hacia delante.

Fake (Simulacro): Un Cuarto Trasero pretende hacer algo para confundir a la defensa. El 'simulara' el rechazo de un corredor trasero antes de pasar al receptor.

Flag on the play (Bandera en el juego): El oficial tira un pañuelo amarillo durante el juego para indicar que ha tenido lugar una falta.

Fumble (Dejar caer el balon): El balon es dejado caer por un jugador que previamente tenia el control. Esto puede ser accidental o como consecuencia de un bloqueo.

Goal line (Linea de Gol): La linea marcada con cal que indica el comienzo de la END ZONE y la separa del campo de juego.

Handoff: La transferencia tranquila del balon por el Cuarto Trasero, normalmente a un Corredor Trasero.

Hang time (Tiempo muerto): El tiempo de vuelo de un balon chutado.

Hashmarks (Marcas de la discordia): Las lineas que marcan la banda central del area de juego, delimitando la extension del campo. Todos los juegos formales comienzan dentro o a un lado de esta banda.

Huddle (El corrillo): La agrupacion de jugadores mientras se esta explicando el proximo juego, normalmente lo hace el Cuarto Trasero.

Incompletion (Irrealizacion): Un pase adelantado no es atrapado dentro de los limites.

Ineligible receiver (Receptor no elegible): El jugador ofensivo, normalmente un hombre de linea, a quien no se le permite atrapar un pase adelantado.

Ineligible receiver downfield (Receptor no elegible campo abajo): El que se ha movido mas de una yarda mas alla de la linea de pelea en un juego de pase, antes de que el balon sea pasado.

In motion (En marcha): Un jugador ofensivo que, antes del lanzamiento de la pelota, se mueve a otra posicion inicial se dice que lo hace en marcha. El debe correr lateralmente, y se le permite cambiar de direccion y

volver campo arriba solo despues del lanzamiento.

Intentional grounding (Lanzamiento intencionado): Un pase deliberadamente lanzado al suelo por el Cuarto Trasero, para evitar ser bloqueado en posesion por una perdida de yardas.

Interference block (Bloqueo interceptor): El bloqueo sobre la marcha por un jugador conductor del que lleva el balon.

Interior lineman (Hombre de linea interior): Los cinco jugadores, Bloqueos, Guardias y Centro, que forman el interior de la linea ofensiva.

Knuckle ball (Balon irregular): Este es un termino tomado del beisbol, y utilizado para describir el movimiento del balon en vuelo. En lugar de rotar suavemente sobre su eje, cae irregularmente.

Lateral pass (Pase lateral): El pase en vias laterales o en direccion hacia atras (como en el rugby).

Line drive (Avance en linea): Un termino tomado del beisbol y utilizado para describir al balon que es lanzado con gran fuerza y que llega a distancia, practicamente paralelo al campo.

Lineman (Hombre de linea): Un jugador que forma parte de la linea frontal, ya sea ofensiva o defensiva, al principio de un DOWN.

Line of scrimmage (Linea de pelea): La linea imaginaria que pasa a traves del balon de banda a banda (lateral) y a traves de la cual los hombres de linea oponentes se ponen cara a cara con los otros en sus posiciones formales hacia abajo.

Measuring chain (Cadena de medida): La medida oficial de las yardas ganadas. Vease tambien Equipo de Cadena.

Neutral zone (Zona neutral): Una banda de 11 pulgadas que abarca la linea de pelea.

Offensive holding (Agarron ofensivo): El uso ilicito de las manos por un jugador atacante cogiendo o agarrando a un oponente.

Offise (Fuera de juego): Un hombre de linea, ya sea ofensivo o defensivo esta en fuera de juego por detras de la linea de pelea cuando el balon es lanzado.

Onside kick (Puntapie de lado): Un corto saque inicial como alternativa al saque inicial largo mas usual, utilizado cuando el equipo que saca necesita desesperadamente volver a ganar la posesion para puntuar de nuevo.

Pass interference (Interferencia de un pase): Contacto ilicito realizado por cualquier jugador en el intento de atrapar o interceptar un pase adelantado.

Penalty marker (Marcador de penalty): La bandera amarilla

(pañuelo) tirada por un oficial, mientras el juego esta en progreso, para indicar que ha tenido lugar una falta.

Personal foul (Falta personal): Un acto de contacto violento fuera de las reglas del juego, p.ej.: clipping, bloqueo tardío, patadas, empujones o puñetazos.

Piling on (Aumento): La añadidura innecesaria del peso de los jugadores para los bloqueos de otros, una vez que el portador del balón esta claramente derribado.

Pitchout: Es una alternativa al handoff, cuando el Cuarto Trasero echa bruscamente el balón a un Corredor Trasero lateralmente.

Play accion (Acción de juego): El movimiento de un Cuarto Trasero hacia un lado o hacia el otro, como un prelude para entregar su pase. Como alternativa, el puede mantenerse firme en el bolsillo de protección del pase.

Poket (Bolsillo): El area protegida desde dentro de la cual el Cuarto Trasero entrega su pase.

Prevent defense (Defensa Preventiva): El reforzamiento deliberado del campo atrás defensivo para ampliar la defensa contra el esperado pase largo.

Punt return (Chute de vuelta): La distancia de la carrera de vuelta buscando una recepción con éxito del balón chutado.

Roughing the kicker (Atacar al lanzador): El contacto deliberado por la fuerza e ilicito con el lanzador despues de que ha lanzado el balon.

Roughing the passer (Atacar al que realiza el pase): Similar al ataque al lanzador, pero en este caso, el contacto ilicito es con el que realiza el pase, despues de que ha entregado su pase.

Rushing play (Juego de ataque): Correr con el balon siguiendole un handoff, un pitchout o un pase lateral.

Sack (Saqueo): Bloquear al Cuarto Trasero en posesion del balon detras de la linea de pelea, para una perdida de yardas.

Side line (Linea lateral): Similar a la linea de banda del futbol y el rugby. Como en el caso del rugby, que no en el futbol, la linea lateral esta fuera de los limites.

Shift (Desplazamiento): El movimiento concertado de los jugadores atacantes en el ajuste de una nueva alineacion inmediatamente antes al lanzamiento del balon.

Snap (Lanzamiento): La transferencia del balon del centro al Cuarto Trasero, iniciando el juego en la linea de pelea. El centro, de pie a horcajadas, pasa el balon hacia atras a traves de sus piernas.

Spearing: El acto de saltar sobre un jugador cuando esta claramente derribado.

Stunting (Truco): El actuar como un Linea de Fondo Exterior que enlaza a un Linea de Fondo Interior para penetrar en la linea ofensiva a traves de su mitad.

Tackling (Bloqueo): El acto de derribar o retener claramente con los brazos al hombre portador del balon. Veaese 'blocaje' para ver la diferencia entre bloqueo y blocaje.

Time in: El reloj del juego esta corriendo.

Time out: El reloj del juego es detenido bien sea a peticion del capitán o por orden de los oficiales.

Touchback (Toque atras): El acto de volver a comenzar el juego desde la linea de 20 yardas cuando, siguiendo un lanzamiento o un chute, el balon ha pasado a traves de la end zone o, habiendo recogido el balon dentro de la END ZONE, un defensor declina la carrera de vuelta.

Two minute warning (Aviso de 2 minutos): El aviso automatico de tiempo que se produce cuando quedan dos minutos antes del final de cada mitad.

Unsportsmanlike conduct (Conducta antideportiva): Conducta incorrecta.

Yardage (Terreno): Una distancia medida en yardas.



En la parte superior de la pantalla esta el campo, sobre el que transcurrira la accion (durante el juego el portador del balon se indica por un caracter 'parpadeante'). Bajo este, esta el tablero contador que le proporciona toda la informacion necesaria, ademas de la puntuacion del partido en si.

Se refleja el cuarto del partido que se esta jugando en ese momento (hay cuatro de 15 minutos cada uno), los minutos que quedan en ese cuarto, que 'DOWN' o intento para ganar diez yardas se va a correr, y cuantas yardas quedan por ganar para que el equipo atacante mantenga el balon.

Bajo esto se muestra la localizacion exacta del balon en relacion con la linea de gol de un lado.

El area inmediata es la seccion de pantalla por debajo del tablero contador y es aqui donde se le pedira que realice su eleccion de juego y donde se le mantendra informado de lo que esta sucediendo en el partido.

#### Contra el ordenador

Jugar contra el ordenador implica responder en la linea inmediata con el codigo, de dos letras, que corresponde al juego elegido. El codigo es simplemente las dos primeras letras del juego que Ud. desea, p.ej:

Screen DRaw Statistics RUn etc.

Estudie la pantalla de ayuda cuidadosamente y lea este folleto para familiarizarse con el uso de cada una de las opciones de juego. El programa no le permitira introducir una opcion ilicita, por eso el experimentar un poco no le llevara necesariamente a tener que cargarlo de nuevo! La maquina jugara en un termino medio, teniendo en cuenta sus tacticas para mantenerle a raya y analizando su modelo de juego para mejorar la defensa.

Un ejemplo de usos de tiempos muertos. Si Ud. va ganando, quedan cerca de dos minutos de partido y esta en posesion de la pelota, los tiempos muertos le proporcionan un modo de ampliar el tiempo necesario para realizar el proximo juego.

U	-- OFFENCE PLAYS --				U
D	BO BOMB	PO POCKET			T
E	SH SHOTGUN	SC SCREEN			H
I	CI CENTER	RI REVERSE			E
H	DR DRAW	SW SWEEP			N
	PU PUSH	RI RICK			2
	FG FIELD GOAL ATTEMPT				L
	-- DEFENCE PLAYS --				E
	RU RUN	PA PASS			T
	SI SIGHT	DI DITZ			N
	-- OTHER COMMANDS --				C
	IO TIMEOUT	HE HELP			O
	ST STATISTICS				D
					E

La pantalla de ayuda.

Sea cual sea la opcion que Ud. introduzca, esto no se utiliza para decidir la respuesta del ordenador. Este juega en el modo en que Ud. lo hace, a traves de una evaluacion de la posicion sobre el campo, el tiempo que queda y el tipo de oponente, para intentar 'adivinar' por segunda vez su movimiento y asi frustrar su jugada.

No hay niveles de dificultad en esta juego, comienza difiicil y se mantiene en ese modo!

#### Cara a cara

Los juegos de dos jugadores se desarrollan practicamente en la misma forma, excepto en que cada jugador debe introducir su juego por turno. Seria muy cortes no mirar al teclado mientras su oponente hace esto! El ordenador ahora actua como arbitro, comentarista, cronometrador y tambien mantendra el orden.

#### Tiempos

El juego termina cuando se han consumido sesenta minutos. Cada juego tomara un cierto numero de segundos y los equipos cambian al final de cada cuarto, aunque solo a la mitad del tiempo (30 minutos) hay otro saque. La duracion

real del partido depende del tiempo que tarde en estudiar los juegos. No existe el penalty de 30 segundos como en las ligas de Futbol Americano.

### Estadísticas vitales

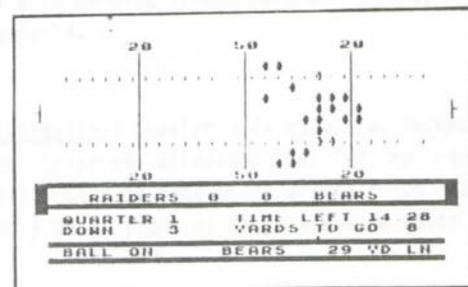
A los 30 minutos de juego y al final del partido, se visualiza automáticamente la pantalla de estadísticas, que también puede ser visualizada en cualquier momento del juego, sin perder su turno. Toda la información de los juegos se presenta sobre una pantalla, que es posible imprimir (en versión Spectrum solamente) si Ud. desea un recuerdo de una victoria particularmente satisfactoria! Para ejecutar esta opción conecte la impresora antes de cargar el programa.

GAME STATISTICS			
RAIDERS	14	7	BEARS
6	PLAYS		13
5	FIRST DOWNS		4
5	RUSH YARDS		52
5	YARDS/RUSH		9
5-5	PASS: ATTID-COMP		7-3
226	PASS YARDS		95
45	YARDS/PASS		14
0	O.B. SACKS		0
0	PUNTS		1
0	YARDS/PUNT		37
0	INTERCEPTIONS		0
0-0	FUMBLE-RECOVS		0-0
201	TOTAL YARDS		161
0-0	F GOAL: ATT-RDE		1-0
0-0	PENALTY: NUM-YD		1-5

Pantalla de estadísticas

En la batalla

Hagamos un recorrido a través de cada una de las opciones individuales para tener una idea de su uso en un juego real. Algunas de estas son 'juegos' aceptados en el verdadero sentido de la palabra, p.ej.: la mayoría de los aficionados al Fútbol Americano entenderían su significado, pero hay otras denominaciones comprometidas que cubren algunos posibles juegos.

Passing (pases)

Un pase screen finalizado.

Screen (pantalla): Un juego de pase corto en el que los hombres de línea forman una pared protectora para que el

receptor intente atravesar la 'pantalla', despues de atrapar una volea del QB.

En el juego este es el pase mas verosimil para completar, pero generalmente no gana una gran cantidad de terreno. Cuando consigue abrirse paso, lo hara a lo grande!

Shotgun (escopeta): El QB del equipo que realiza el pase se retira con el balon, mientras su equipo se 'repliega' a su alrededor, ganando tiempo. Los receptores se extienden por todo el campo (como perdigones de una escopeta) para dificultar a la defensa elegir el juego.

Se pueden ganar yardas con este pase, pero el uso del juego da a la defensa tiempo para anticiparse al pase y así bloquearlo.

Pocket (bolsillo): Similar a la escopeta, excepto que la linea de traseros alrededor del QB no ceden campo facilmente. Estos se mezclan para formar un semi-circulo protector y dejar libre al QB para que se quite de encima el pase.

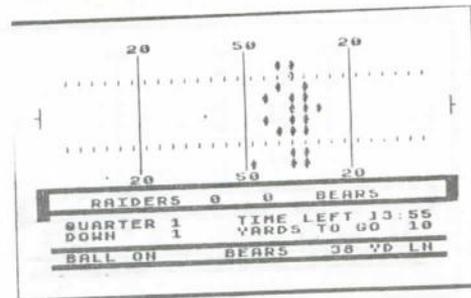
Bomb (bomba): El ganador del juego! Un intento de ganar muchas yardas en un solo juego. Es un juego arriesgado pero espectacular. Si su rival 'bombardea' las cosas se ponen muy entretenidas! Puede sacarle de apuros, o hundirle. Lancelo muy alto para ganar a lo grande!

Running (carreras)

Draw (la treta): Un ingenioso engaño sobre la situación del QB. El equipo atacante se alinea como si fuera a realizar un pase, pero justo cuando la defensa se prepara para marcar todo sobre el, el entrega el balón a un corredor (que pasa en ese momento por ahí) y quien en teoría puede aventajar a la defensa en gran cantidad de terreno.

Esta bien cuando resulta con éxito, pero es muy fácil perder terreno si logran atraparle a tiempo!

Sweep (la barrida): Una maniobra casi de estilo militar, en la que el hombre que lleva el balón acompañado por tantos protectores como sea posible, intenta rodear la línea de opositores y después avanzar derecho por los ángulos (campo arriba) dejando atrás una estela de defensores que salen a por él.



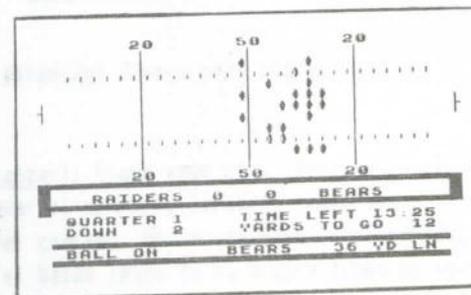
Un Sweep (D-I) en progreso.

Si la defensa se anticipa a ello puede resultar una carniceria, con pocas yardas ganadas.

Reverse (al revés): Otro intento para frustrar al oponente poniendo sus defensas en el lugar equivocado en el momento equivocado. Comienza como una barrida normal, pero un hombre toma la dirección opuesta, atrapa el balón y corre con todas sus fuerzas hacia la línea de gol.

Centre (centro): Este juego no es realmente un juego. No es más que tomar el balón del QB y correr en cabeza hacia la muralla del oponente. Si les coge defendiendo un pase, o solo le quedan unas pocas yardas, esta es una buena opción. Depende de lo fuerte que Ud. se sienta.

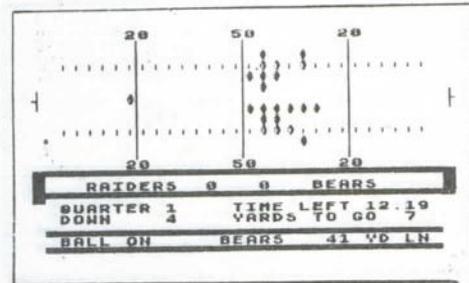
Una carrera de centro contra una pequeña defensa es un buen ejercicio.



Una carrera por el medio (centro)

Kicking (lanzamientos)

Punt (chutar): Cuando Ud. no crea que pueda hacer las diez yardas y este en el cuarto DOWN, la opcion mas ampliamente utilizada en los juegos reales es chutar el balon campo abajo lo mas lejos posible e intentar burlar al 'catcher' antes de que pueda correr hacia Ud. Un buen chute esta sobre las 45 yardas, pero Ud. pierde el balon y puede ser alcanzado en el marcador.

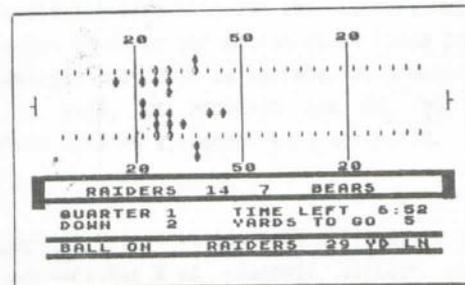


Avance detenido! Tiempo para chutar.

Kick (lanzar): Usado aqui para describir el intento de sorprender al oponente lanzando campo abajo en un DOWN que no sea el cuarto. Un movimiento desesperado, pero Ud. movera el balon lejos de su propia linea un buen trecho.

Fieldgoal (gol de campo): Tres puntos son mejor que nada. Si Ud. ha llevado el balón todo el camino campo abajo durante 40 yardas o menos desde la END-ZONE, debe tener alguna recompensa. El oponente ha detenido su avance, no es posible un TOUCHDOWN, pero si Ud. lanza el balón entre los postes, lograra tres puntos. Si falla, el enemigo comienza desde donde Ud. lanzo!

Un gran numero de juegos se ganan (y pierden) con los intentos de gol de campo.



Buscando tres puntos. Lanza los Bears

### Defending (defensa)

Pass (pase): Si piensa que su oponente va a lanzar el balón al aire, Ud. necesita tener hombres atrás cubriendo a los receptores del pase cuando vengán corriendo campo

arriba para coger el balón. Su defensa debe estar extendida al fondo y preparada para coger el balón. Organicelos correctamente y reducira en gran proporcion la oportunidad de que su rival complete el pase.

Contra una defensa en carrera, su linea frontal esta expuesta a ceder mas yardas de las que debiera.

Run (carrera): Cuando parece que no hay remedio y el balón vuela sobre sus cabezas, Ud. debe tener tantos hombres como sea posible para bloquear una carrera hacia atras. Unos cuantos rondaran por detras de su linea por si algun genio consigue traspasar la barrera. Si a pesar de todo, logran el pase, es probable que Ud. no tenga los suficientes hombres alrededor para atraparlo.

Short (corto): Una variacion nada sutil de la opcion RUN. Tendra que derribar a un oponente situado en la linea frontal. No se da cuartel y las yardas resultan muy dificiles de conseguir. Horrible contra un juego de pase. Es mas util cerca de su propia linea o cuando el oponente necesita solo unas cuantas yardas para hacer un primer DOWN.

Blitz (hombardeo): Una tactica incluso menos sutil. Cada equipo sabe que el QB oponente es su principal enemigo. Si pueden derribarle con el balón en la mano, no solo arruinaran el juego y ganaran unas cuantas yardas hacia

atras, sino que ganaran tambien algunos puntos 'piratas' en la jugada. El bombardeo es el metodo preferido para hacer esto! Tan pronto como el balon es lanzado sus jugadores ignoran todo lo demas y van a la caza del QB. Si funciona, todo es posible (lo que significa que el pase esta bien dirigido para ganar terreno para cuando llegan los boxeadores. Utilicelo con precaucion!

#### Otras opciones

Timeouts (tiempo muerto): En el juego un tiempo muerto detiene el reloj y permite al equipo que lo pide cambiar de posicion. Efectivamente esto reduce el tiempo en el siguiente juego y es vital si Ud. esta solo a unos puntos por debajo cuando los segundos se agotan.

Una vez dentro de los ultimos dos minutos la mayoria de los equipos han abierto un surco para prolongar el juego y obtener los puntos que necesitan (su contricante, el ordenador, es particularmente bueno en esto!). Utilizado astutamente; los tiempos muertos pueden inclinar la balanza a su favor en un juego cuando todo parece perdido.

Statistics (estadisticas): Se pueden utilizar en cualquier momento durante el juego y se visualizan automaticamente a mitad de tiempo y al tiempo completo. La pantalla le dira como lo esta haciendo en los pases, cuantas yardas hizo y generalmente si Ud. deberia ser despedido como preparador

(o canonizado).

Help (ayuda): Una lista de todas las opciones que Ud. tiene. No le dira lo que ha de hacer, solo lo que Ud. puede hacer. Elija su opcion.

Opciones automaticas p.ej.: Ninguna opcion!

Point after (punto despues): Una vez que Ud. ha realizado un TOUCHDOWN, tiene la oportunidad de ganar otro punto lanzando el balon a traves de los postes.

Kick defencé (lanzamiento defensivo): Para efectuar un juego de lanzamiento, un equipo formara un agrupacion especial y de este modo indicara su intencion al oponente. Por lo tanto el lanzamiento defensivo es tambien automatico. Si Ud. o el ordenador eligen chutar, lanzar o gol de campo, se toma la accion apropiada.

Penalties: Automaticamente aceptados si es conveniente hacerlo asi.

AGRADECIMIENTOS

Paul Rawling, Philip Harvey y Concept Software por la Programacion.

Touchdown Magazine y Ken Thomas por el asesoramiento e introduccion.

Martin Edwards y Chris Palmer por la produccion, rotulacion y maquillaje.

Robyn Blake como lider y consejero.

Heathrow Jets por sus demostraciones de derribo y defensa.

Nuestro agradecimiento tambien a Mrs. Jones por los servicios prestados.