



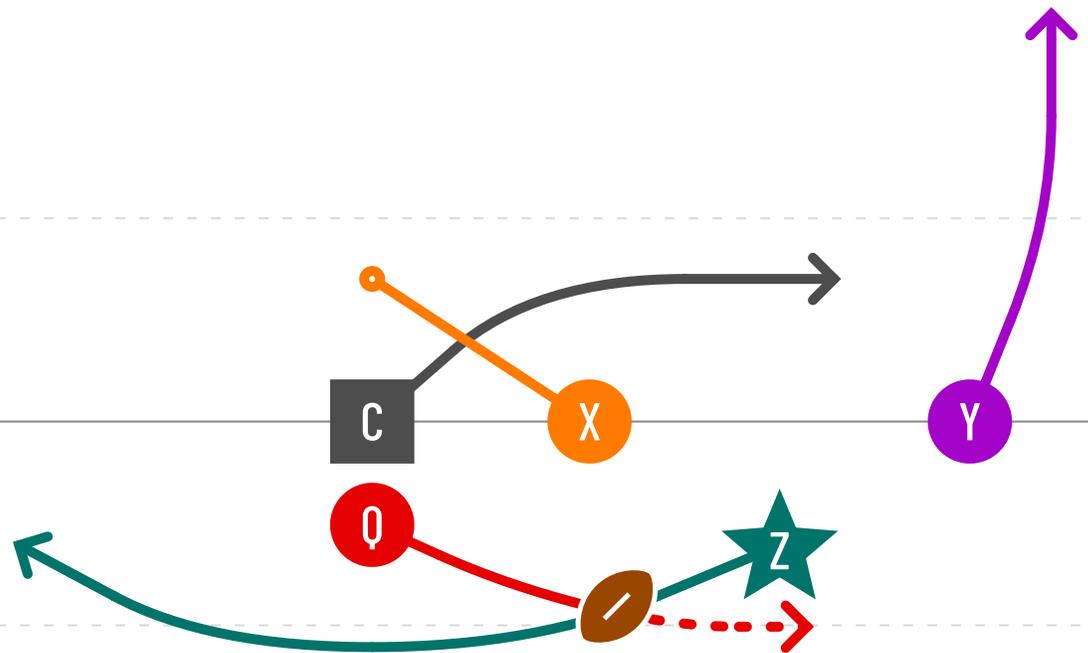
LFMM FLAG

OFFENSE

CATEGORY

ALL OFFENSIVE PLAYS

1 Spread - Option Course



Ce jeu est conçu pour influencer la défense vers une moitié du terrain afin que vous puissiez courir vers l'espace de l'autre côté du terrain. C'est également une excellente configuration pour le jeu Spread - Option passe.

Q Roll-out vers la droite • tenir le ballon avec les deux mains • rencontrer Z à mi-chemin • Placer le ballon dans le ventre de Z • continuer le roll-out

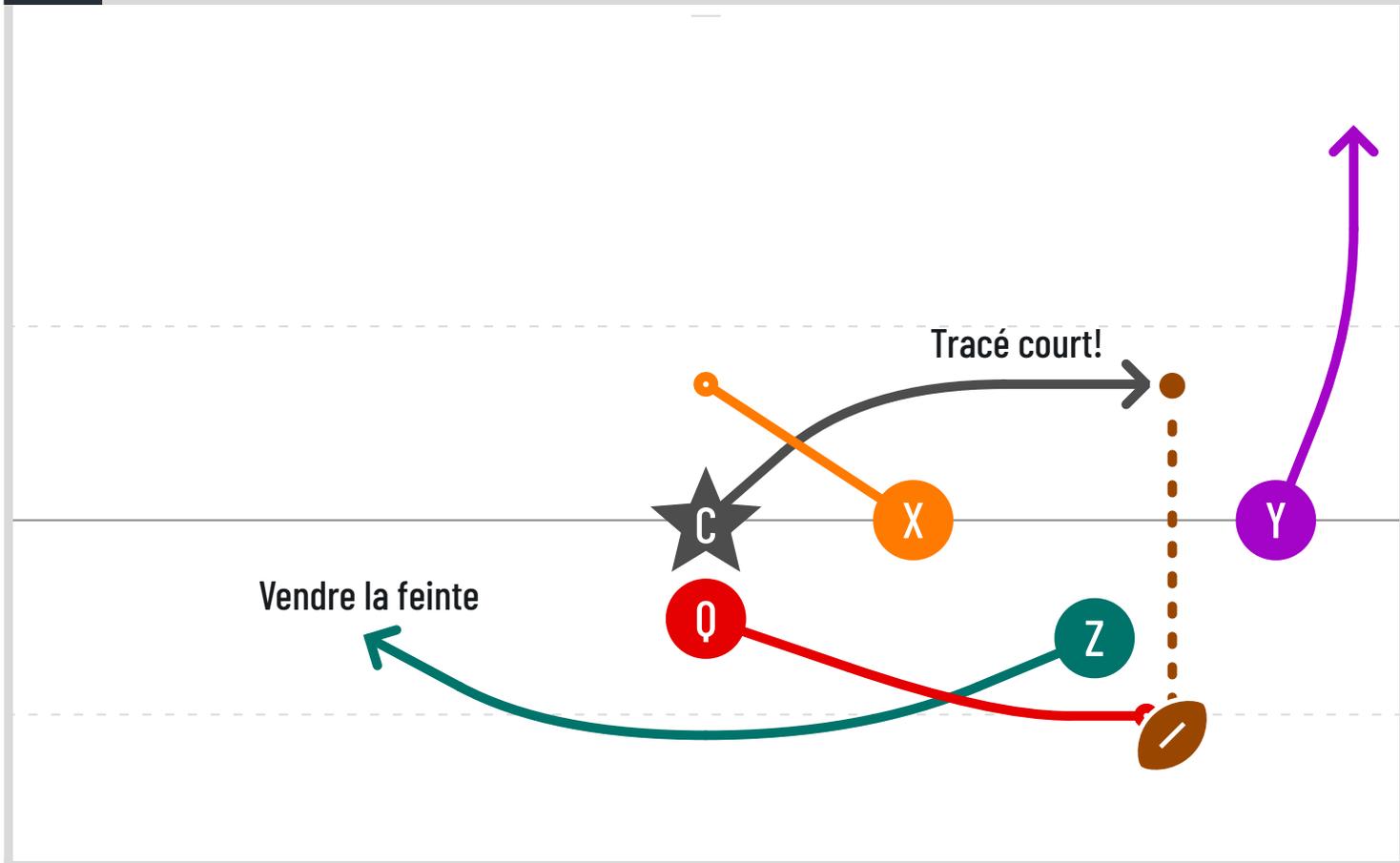
Z Courir derrière le QB (Q) et prendre la remise

Y Courir rapidement vers l'épaule extérieure du défenseur, puis le long de la ligne de touche. • L'objectif est d'amener le défenseur à tourner le dos au jeu.

X Passer devant le C • courir vite vers le défenseur central • évitez le contact • pivot pour regarder QB avec les mains prêts pour attraper

C 2 premiers pas lents jusqu'à ce que X se dégage • rester peu profond, pas plus de 5 verges de profondeur

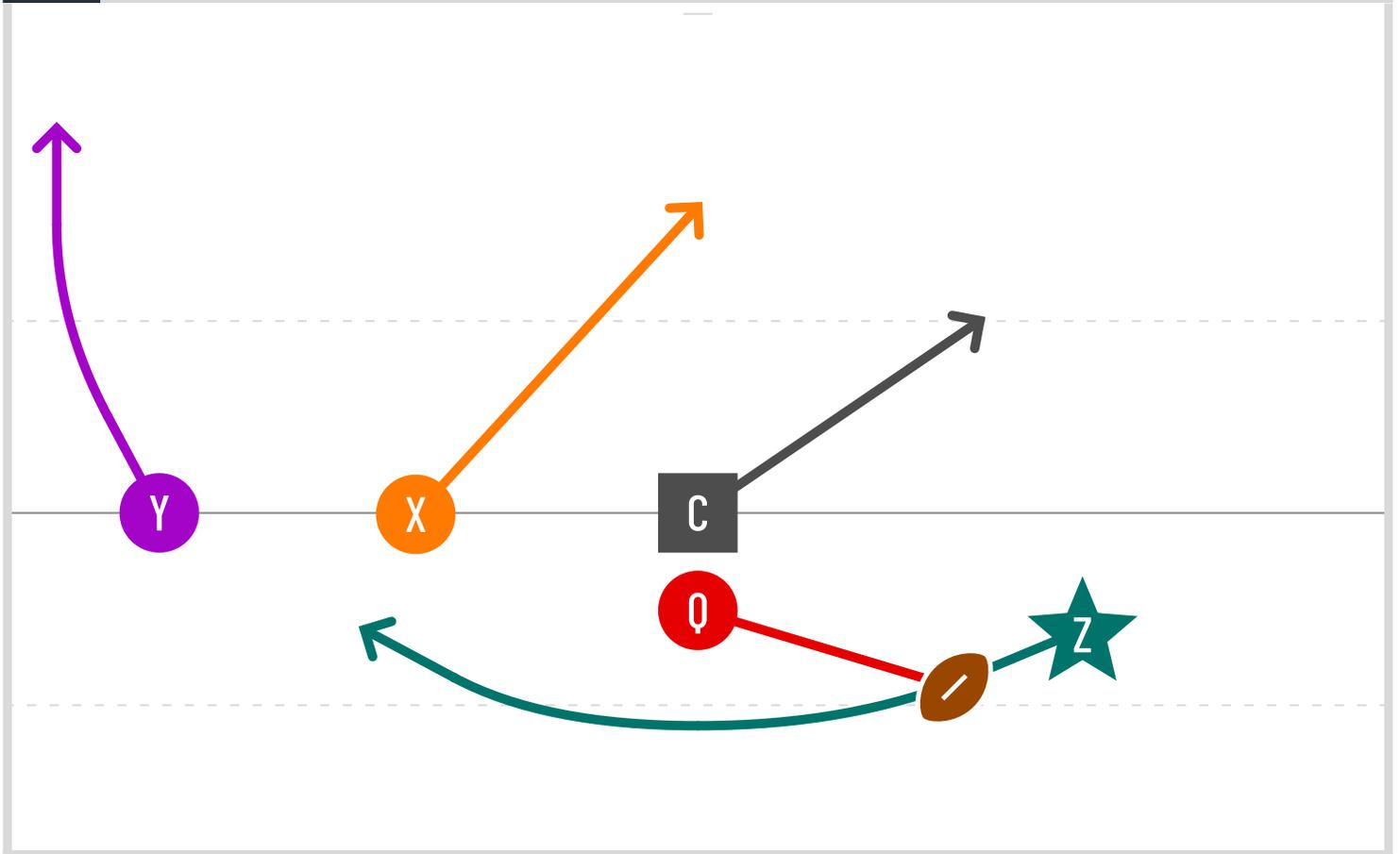
2 Spread - Option Passe



Ce jeu doit être appelé après avoir appelé le jeu Spread Option Course au moins une fois. Ce jeu est conçu avec une feinte de course pour que la défense circule d'un côté du terrain afin d'ouvrir un espace du côté opposé pour un pourcentage de passe élevé

- Ⓚ Roll out à droite • feinte de remise à Z • continuer 4-5 pas et planter vos pieds • lecture C, X, Y de court à profond.
- Ⓩ Courir derrière QB (pas vers QB) • vendre la feinte de remise et courir comme si en possession du ballon jusqu'à ce que le coup de sifflet retentisse
- Ⓨ Courir rapidement vers l'épaule extérieure du défenseur, puis le long de la ligne de touche. • L'objectif est d'amener le défenseur à tourner le dos au jeu.
- Ⓧ Passe devant le Centre • courir vite vers le défenseur central • éviter le contact • pivot pour regarder le QB avec les mains prêts
- ★ 2 premiers pas lents jusqu'à ce que X se dégage • rester peu profond, pas plus de 5 verges de profondeur

3 Spread - Option Course vs Zone



Cette variante du jeu Spread est conçue pour influencer une défense de zone afin d'ouvrir un espace du côté de la course.



Roll-Out vers la droite • tenir le ballon avec les deux mains • rencontrer Z à mi-chemin • remettre le ballon dans le ventre de Z • continuer roll out jusqu'à la ligne de touche



Courir derrière le QB (pas vers le QB) • prendre la remise et courir rapidement vers l'espace ouvert



Courir rapidement vers l'épaule extérieure du défenseur, puis le long de la ligne de touche. • L'objectif est d'amener le défenseur à tourner le dos au jeu.

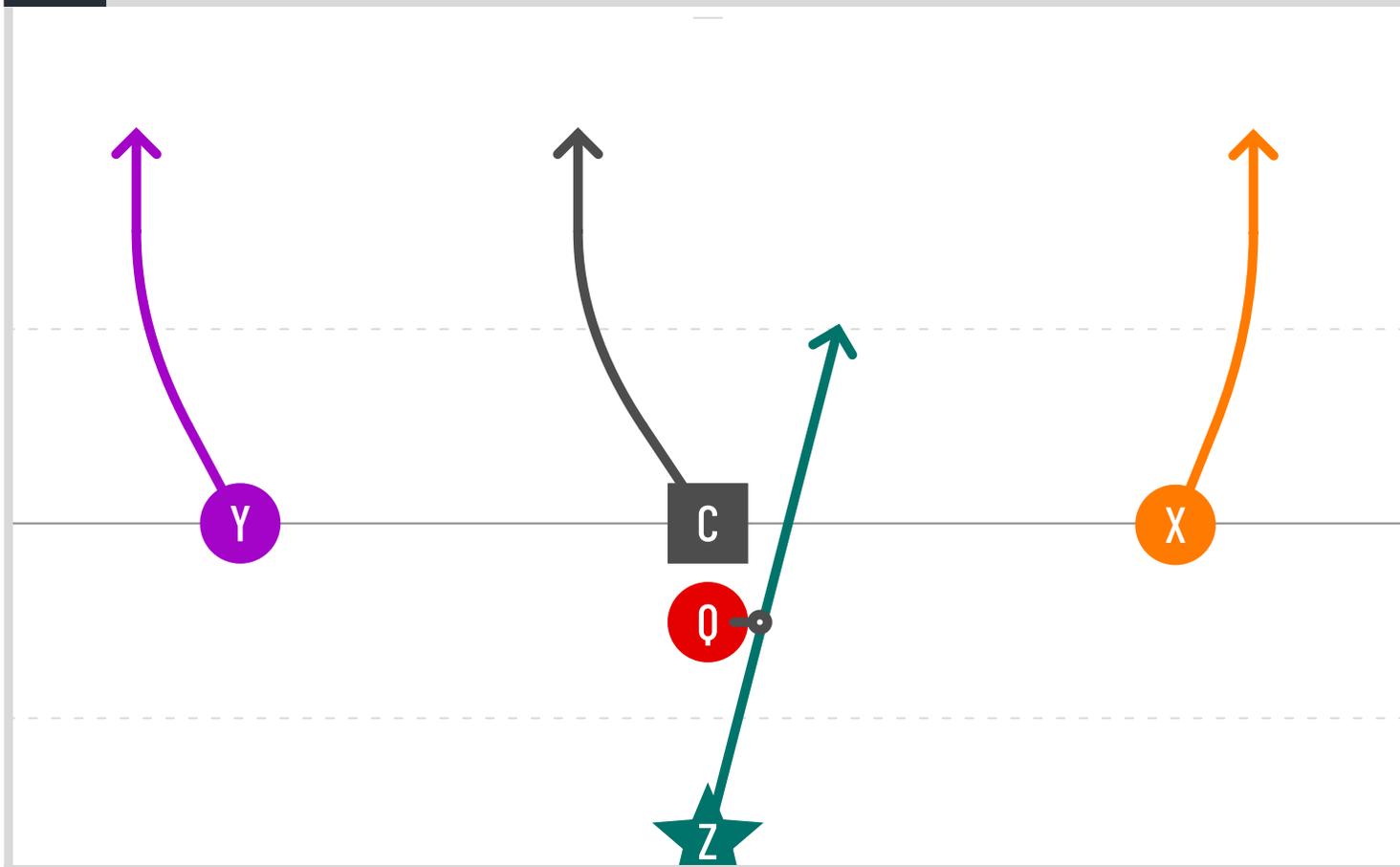


Courir le plus vite que possible • l'objectif est d'amener au moins un défenseur à s'éloigner du jeu



Courir le plus vite que possible • l'objectif est d'amener au moins un défenseur à s'éloigner du jeu

4 Tick



Ce jeu est conçu pour attaquer le milieu du terrain pour des verges faciles. C'est aussi votre configuration pour le jeu Tick Tock.



Le pied gauche est cloué au sol, il peut tourner mais ne peut pas décoller du sol • pivot vers la droite avec le ballon sorti à deux mains • remettre le ballon dans le ventre de Z.



Courir juste à droite du QB • prendre la remise et courir dans l'espace ouvert



Courir rapidement vers l'épaule extérieure du défenseur, puis le long de la ligne de touche. • L'objectif est d'amener le défenseur à tourner le dos au jeu.

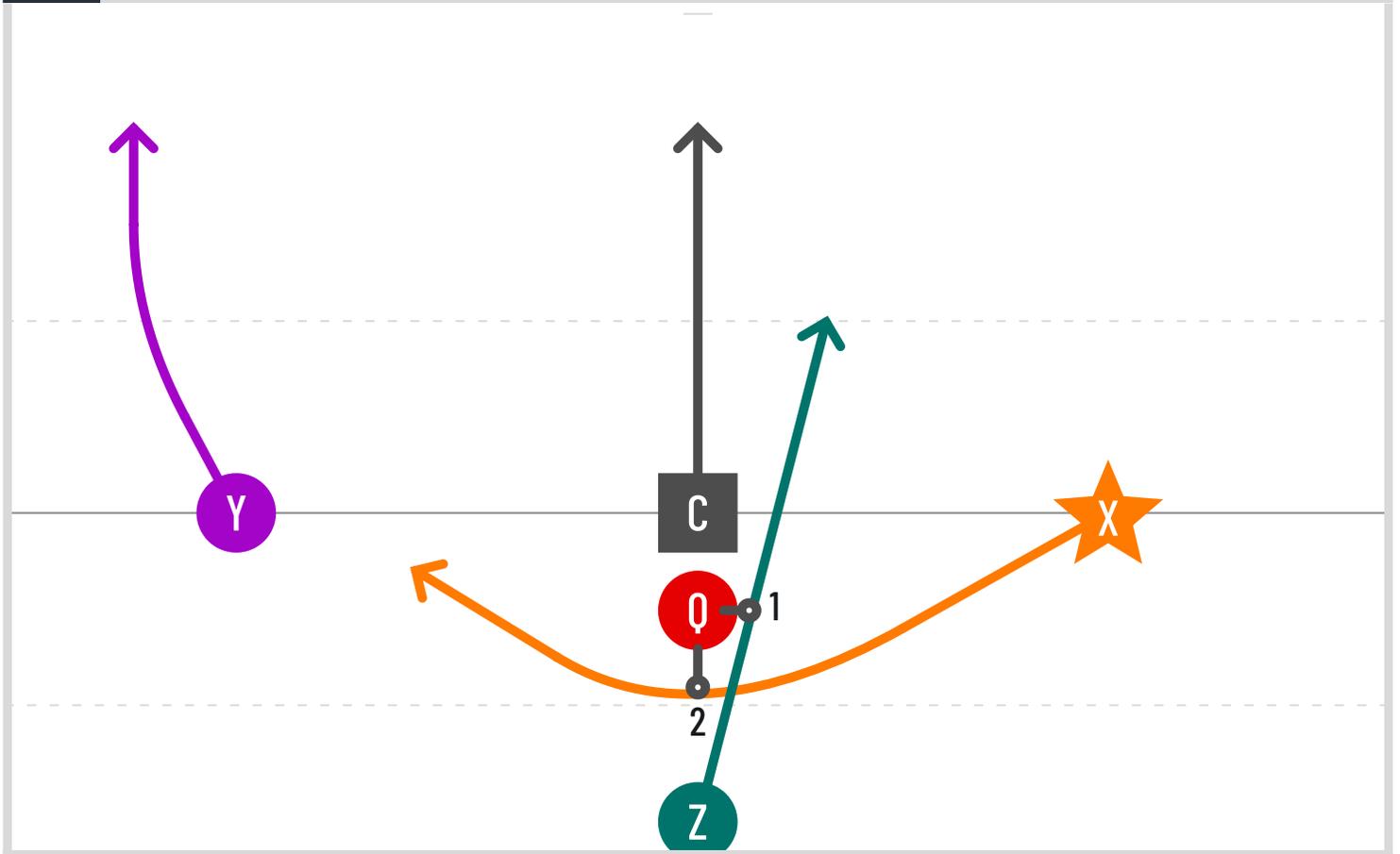


Courir rapidement vers l'épaule extérieure du défenseur, puis le long de la ligne de touche. • L'objectif est d'amener le défenseur à tourner le dos au jeu.



Courir aussi vite que possible • l'objectif est d'amener le défenseur central à s'éloigner du jeu

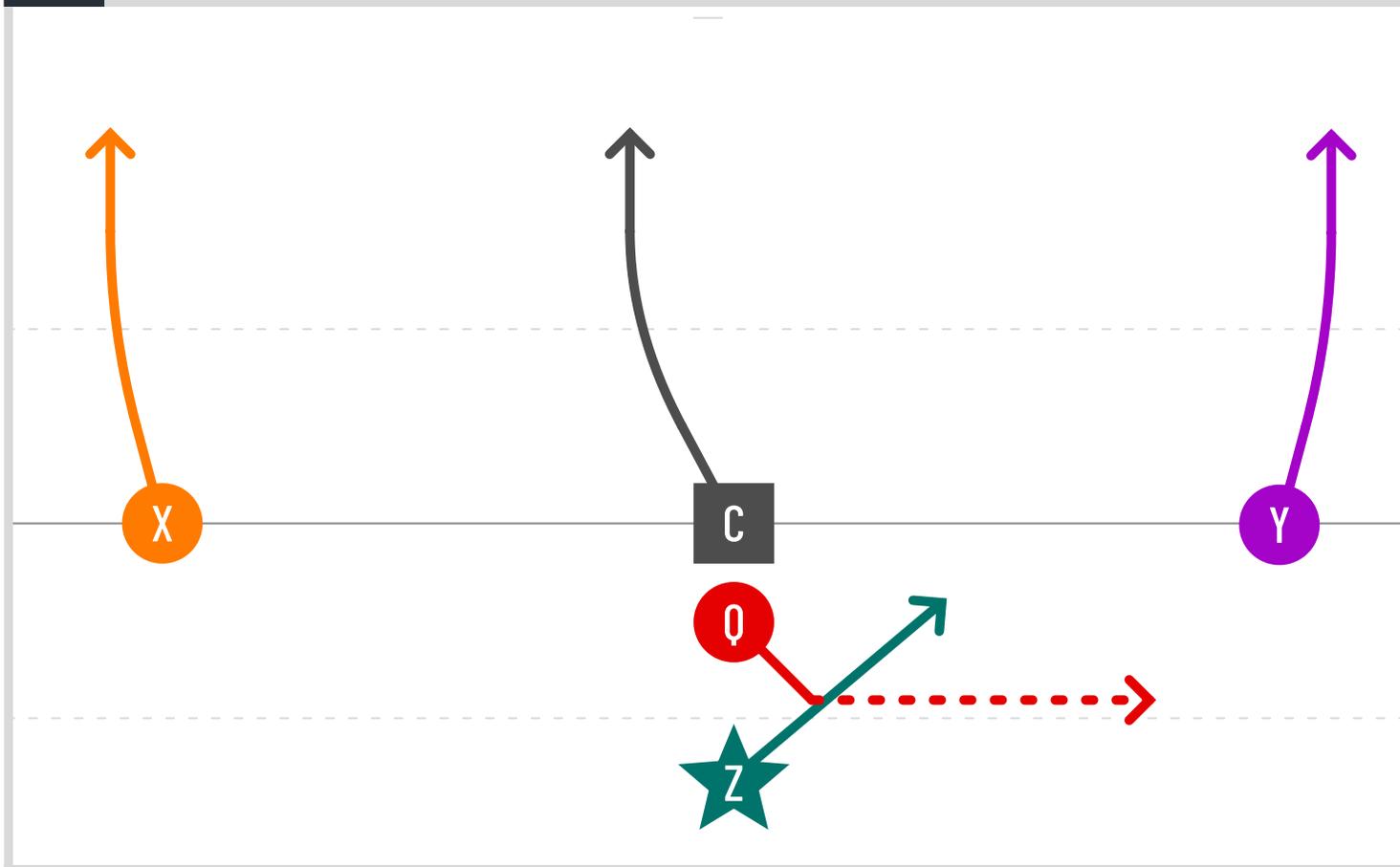
5 Tick Tock



Vous devez appeler après avoir appelé le jeu Tick au moins une fois. Ce jeu est conçu pour sortir la défense de sa position avec une feinte de l'autre direction et des blocs d'influence, puis faire passer le ballon dans l'espace ouvert au bord.

- Q Pied gauche est cloué au sol, il peut tourner mais ne peut pas décoller du sol • pivot vers la droite avec le ballon sorti à deux mains • ramenez le ballon vers votre ventre pendant que vous faites semblant de remettre à Z • pivot à nouveau vers la droite avec le ballon sorti à deux mains • remettre le ballon dans le ventre de X
- Z Courir juste à droite du QB • vendre la feinte de remise et courir comme si vous aviez le ballon jusqu'à ce que le coup de sifflet retentit
- Y Courir rapidement vers l'épaule extérieure du défenseur, puis le long de la ligne de touche. • L'objectif est d'amener le défenseur à tourner le dos au jeu.
- X Passer après Z • courez derrière le QB (pas vers le QB) • coordonner l'arrivée juste après que le QB feinte la remise à Z • Prendre la remise du QB et courir rapidement vers l'espace ouvert
- C Courir aussi vite que possible • l'objectif est d'amener le défenseur central à s'éloigner du jeu

6 Jet - Option Course



Ce jeu est conçu pour étirer la défense avec des blocs d'alignement et d'influence afin que vous puissiez courir vers l'espace entre les défenseurs du milieu et des bords. C'est également votre configuration pour le jeu Avion Option - Passe.



Grand pas en arrière à 45° • tenir le ballon avec les deux mains • doit se déplacer rapidement et atteindre Z à mi-chemin • remettre le ballon dans le ventre de Z • continuer à rouler jusqu'à la ligne de touche



Courez à 45° vers la ligne de touche, pas vers le QB • à pleine vitesse • courir à pleine vitesse vers l'espace ouvert



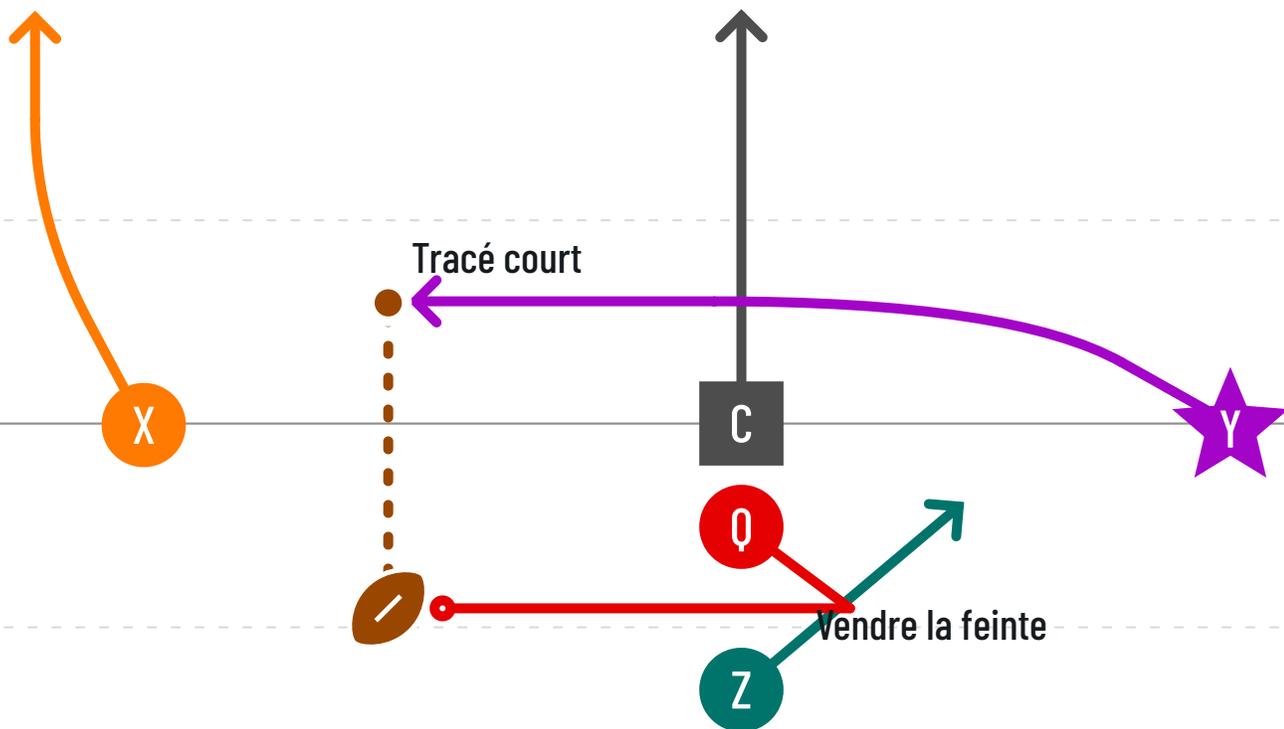
Courir aussi vite que possible • doit être parti avant que Z ne reçoive le ballon • L'objectif est d'amener au moins un défenseur à s'éloigner du jeu



Alignez-vous très éloigné • courir rapidement vers l'épaule extérieure du défenseur, puis le long de la ligne de touche • L'objectif est d'amener le défenseur à tourner le dos au jeu

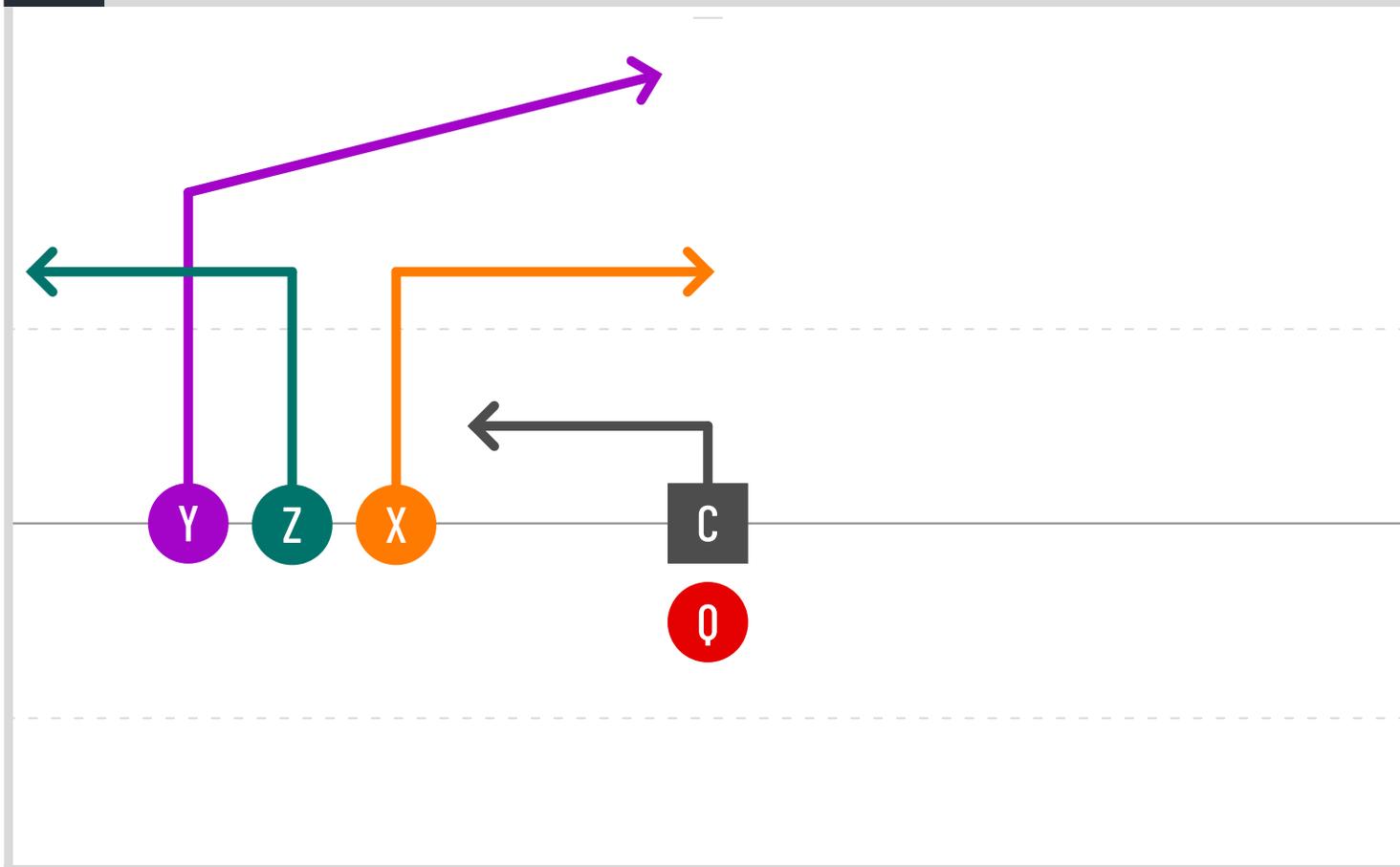


Courir aussi vite que possible • l'objectif est d'amener au moins un défenseur à s'éloigner du jeu



Vous devez appeler ce jeu après avoir appelé le jeu Jet - Option course au moins une fois. Ce jeu est conçu avec une fausse course et des tracés complémentaires pour éliminer les défenseurs et obtenir un pourcentage de passe élevé.

- Q Grand pas en arrière à 45° • tenir le ballon avec les deux mains • se déplacer rapidement et rejoindre Z à mi-chemin • feinte de remise à Z • faire un pas, faire demi-tour et fuir Z • roll out et lancer facile vers Y (toss)
- Z Courir à 45° vers la ligne de touche, pas vers le QB • à pleine vitesse • feinte de prendre la remise et courir comme si tu as le ballon jusqu'au coup de sifflet
- ★ 2 premiers pas lents jusqu'à ce que le C soit dégagé, puis passer en dessous (curl) • restez peu profond, pas plus de 5 verges de profondeur
- X Alignez-vous très éloigné • courir rapidement vers l'épaule extérieure du défenseur, puis le long de la ligne de touche • l'objectif est d'amener le défenseur à tourner le dos au jeu
- C Partir avant Y • courir aussi vite que possible • l'objectif est d'amener au moins un défenseur à s'éloigner du jeu



Ce jeu est conçu pour surcharger une défensive de Zone. X Y & Z doivent tous parcourir des tracés précis. C est le receveur principal dans les situations de court gain

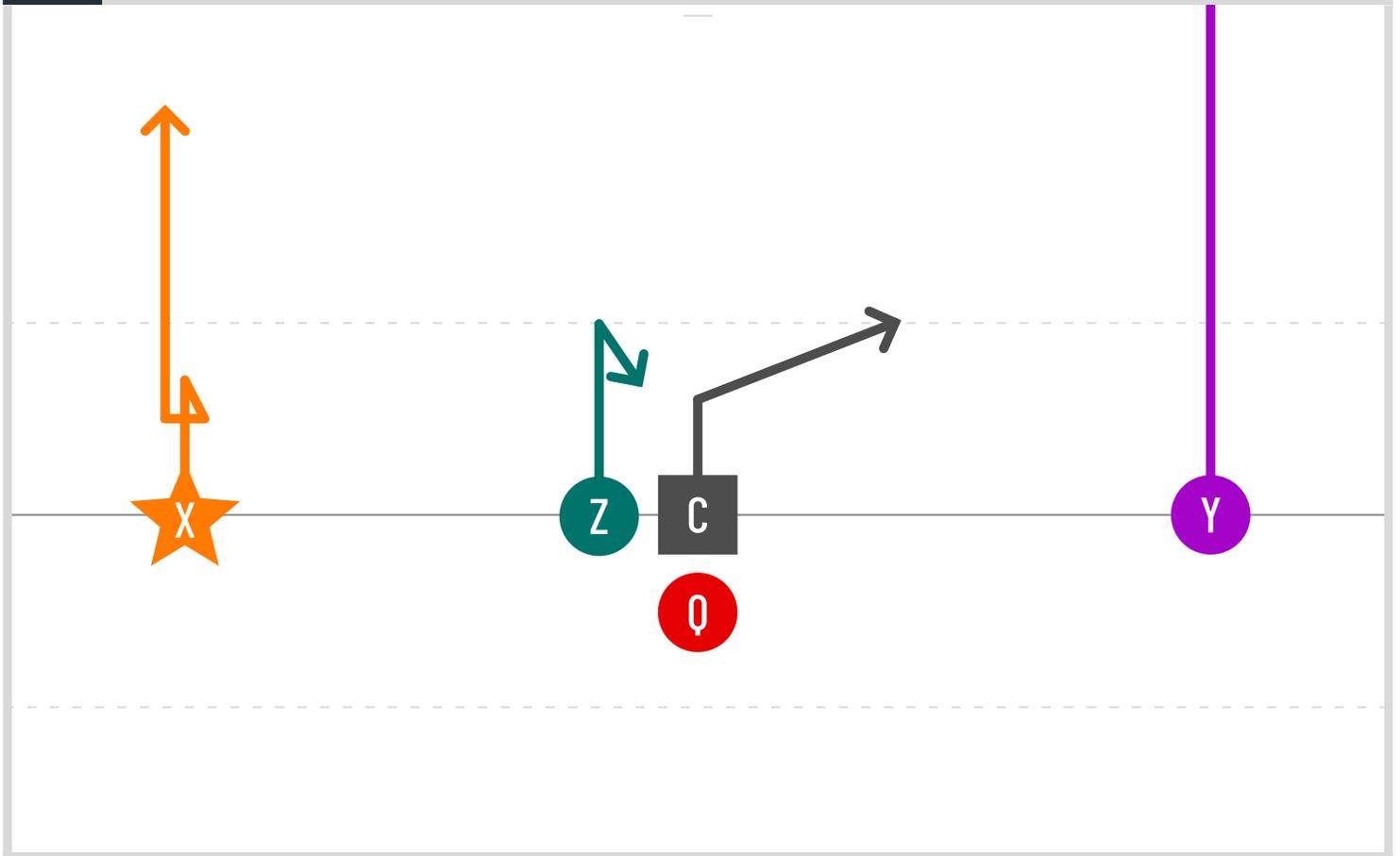
Q 3 steps drop • lecture C, X, Y de courte à profonde

Z Quick out

Y Courir rapidement vers l'épaule intérieure du défenseur • L'objectif est d'amener le défenseur à tourner ses hanches • Tracé Post à 8 verges

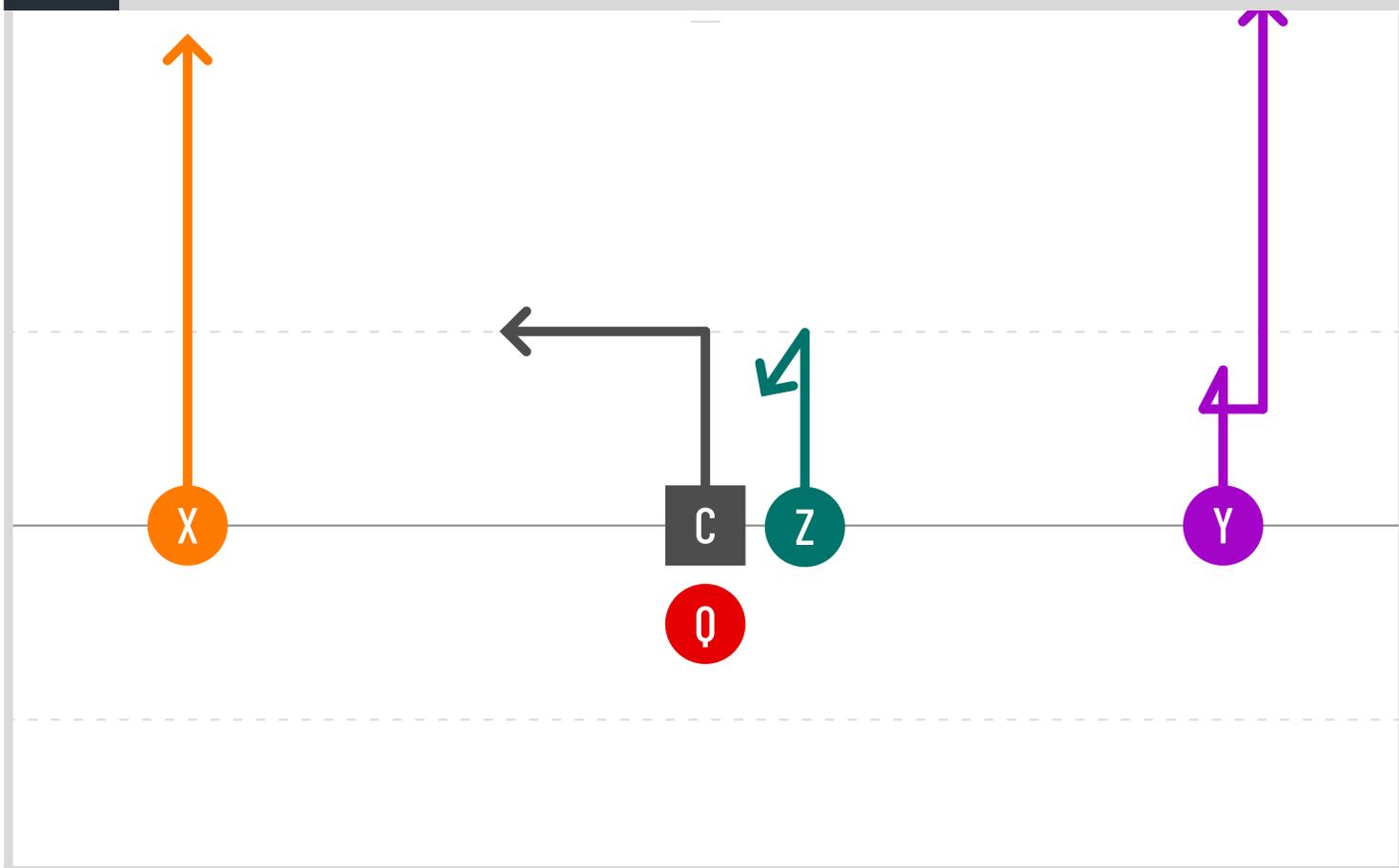
X Quick In

C Deux pas rapides vers l'avant • slant out à 2-3 verges max



Jeux pour piéger une défensive agressive en zone courte

- Q QB pump fake tracé court à X et lance zone profonde à X
- Z Hook à 5 verges et prend le l'espace libre au centre
- Y Courir rapidement vers l'épaule extérieur du défenseur de sorte à lui faire tourné le dos au jeu
- X Stop & Go, doit bien vendre le hook avant de se retourner et fair un GO
- C Slant out rapide pour libérer le centre



Jeux pour piéger une défensive agressive en zone courte

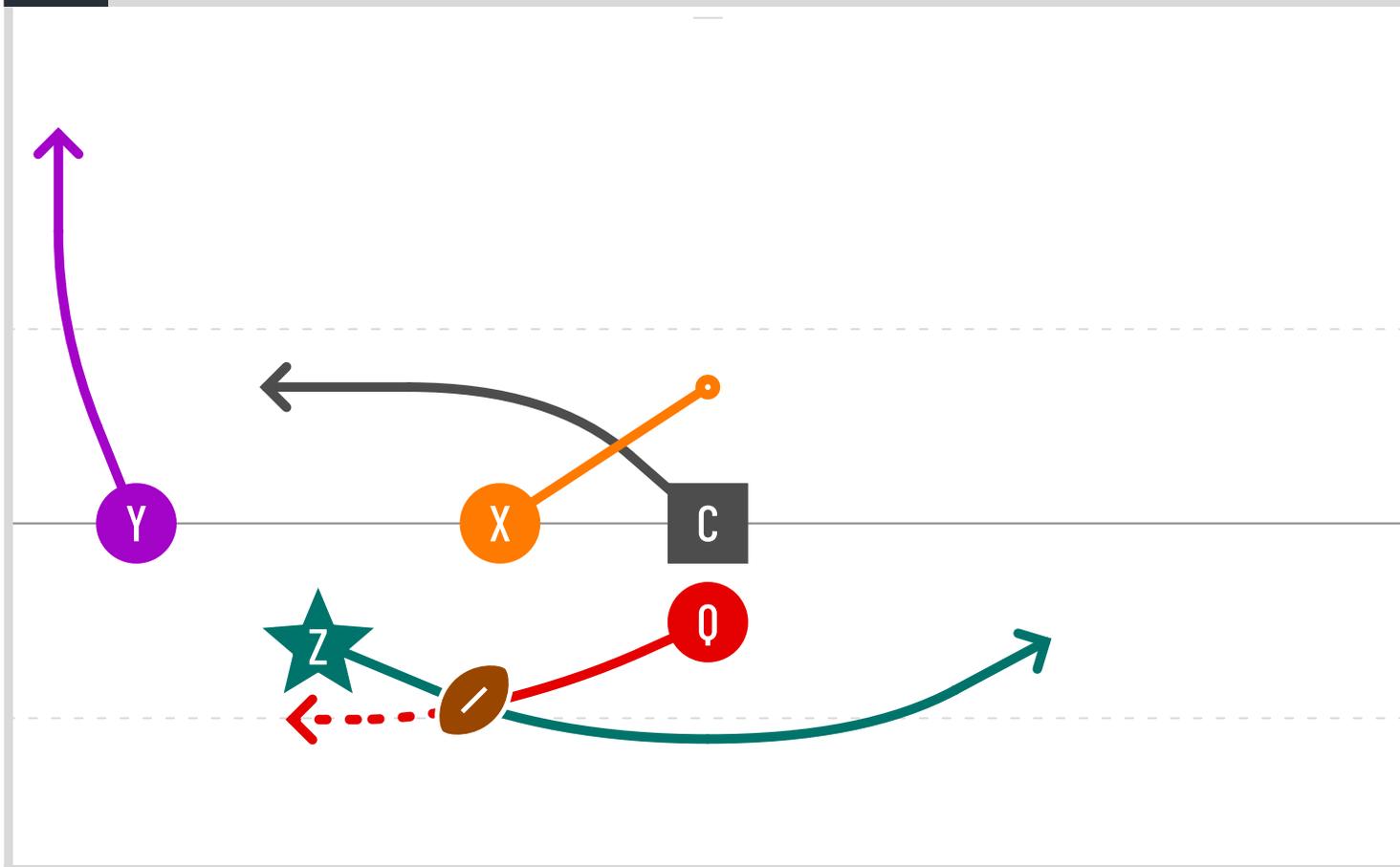
- Q QB pump fake tracé court à Y et lance zone profonde à Y

- Z Hook à 5 verges et prend le l'espace libre au centre

- Y Stop & Go, doit bien vendre le hook avant de se retourner et fair un GO

- X Courir rapidement vers l'épaule extérieur du défenseur de sorte à lui faire tourné le dos au jeu

- C Quick out rapide pour libérer le centre



Ce jeu est conçu pour influencer la défense vers une moitié du terrain afin que vous puissiez courir vers l'espace de l'autre côté du terrain. C'est également une excellente configuration pour le jeu Spread - Option passe.

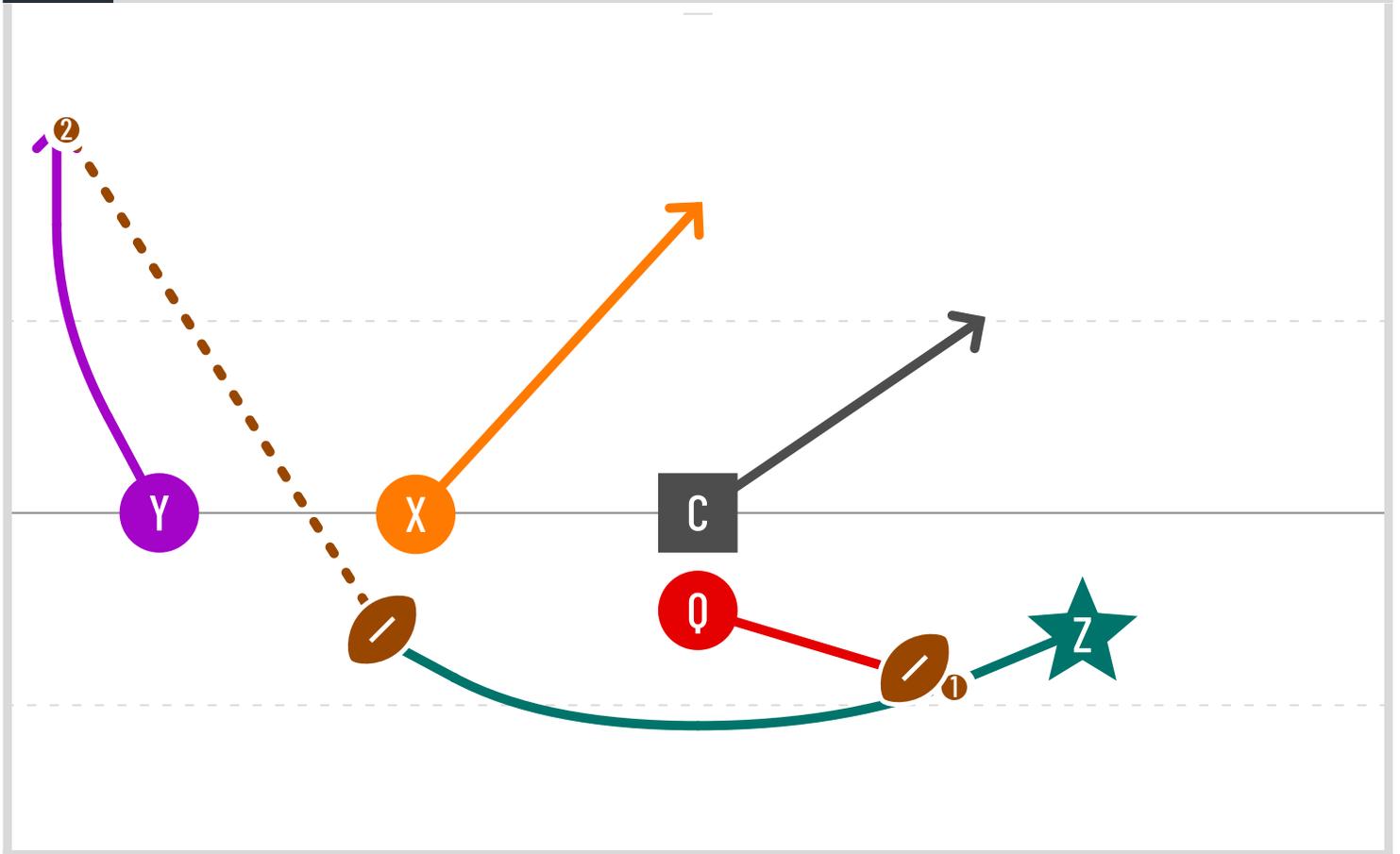
Q Roll-out vers la droite • tenir le ballon avec les deux mains • rencontrer Z à mi-chemin • Placer le ballon dans le ventre de Z • continuer le roll-out

Z Courir derrière le QB (Q) et prendre la remise

Y Courir rapidement vers l'épaule extérieure du défenseur, puis le long de la ligne de touche. • L'objectif est d'amener le défenseur à tourner le dos au jeu.

X Vous passez devant le C • courez vite vers le défenseur central • évitez le contact • pivotez pour regarder QB avec les mains prêts pour attraper

C 2 premiers pas lents jusqu'à ce que X se dégage • restez peu profond, pas plus de 5 verges de profondeur



Jeu truqué. Cette variante du jeu Spread est conçue pour attirer la défense vers le porteur de ballon en libérant le receveur en zone profonde



Roll-Out vers la droite • tenir le ballon avec les deux mains • rencontrer Z à mi-chemin • remettre le ballon dans le ventre de Z • continuer roll out jusqu'à la ligne de touche



Courir derrière le QB (pas vers le QB) • prendre la remise et courir rapidement vers l'espace ouvert. • Arrête avant la ligne de mêlée et passe le ballon. Lecture Y,X,C



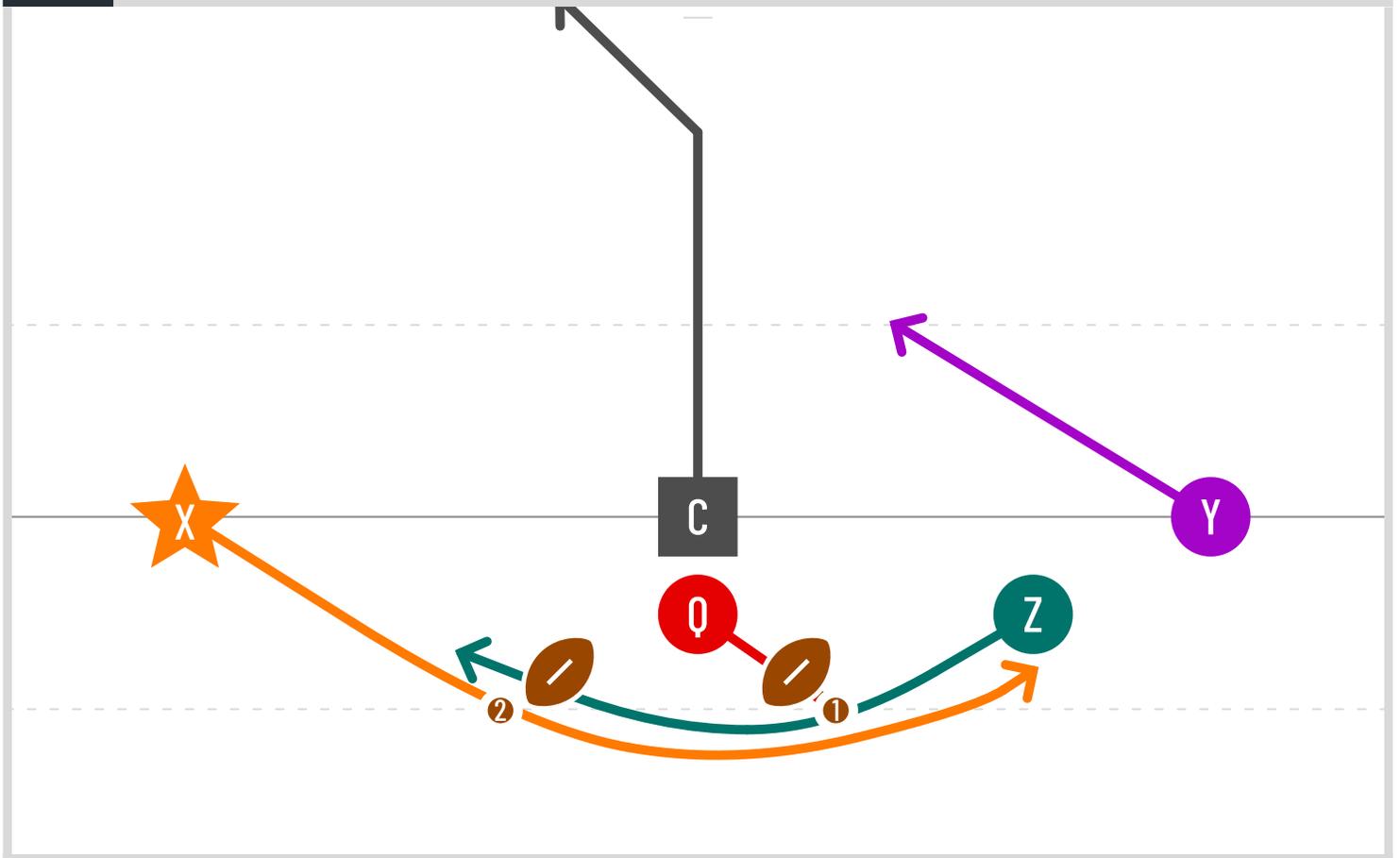
Courir rapidement vers l'épaule extérieure du défenseur, puis le long de la ligne de touche. • L'objectif est d'amener le défenseur à tourner le dos au jeu.



Courir le plus vite que possible • l'objectif est d'amener au moins un défenseur à s'éloigner du jeu

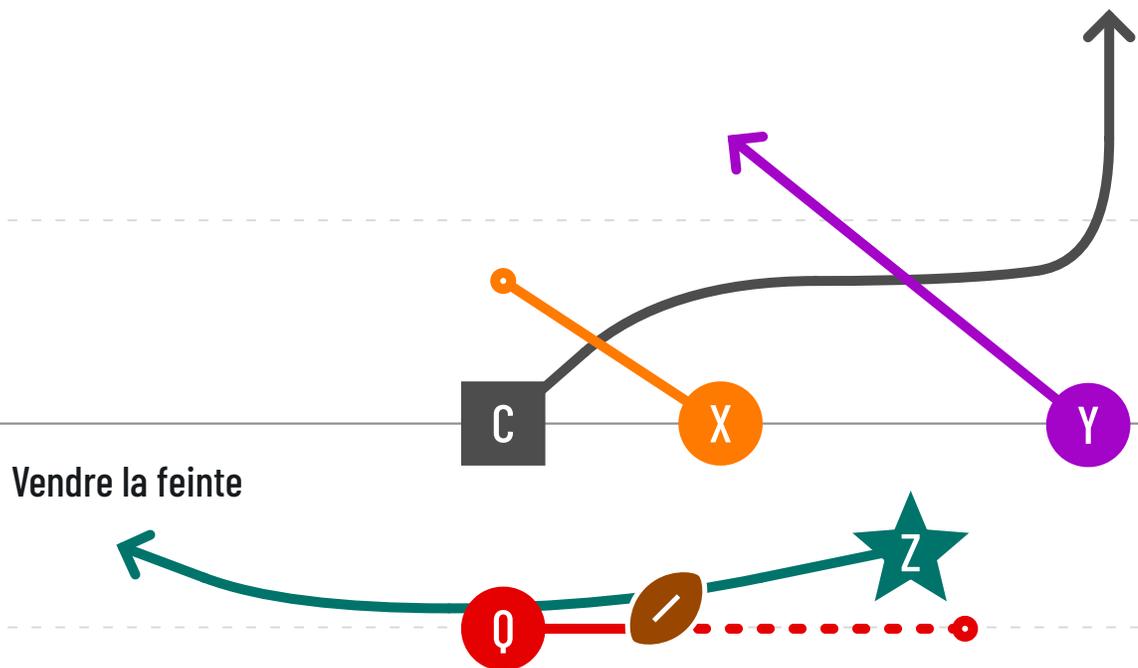


Courir le plus vite que possible • l'objectif est d'amener au moins un défenseur à s'éloigner du jeu



Ce jeu est conçu pour amener la défense vers une moitié du terrain avec une mauvaise direction afin que vous puissiez courir vers l'espace de l'autre côté du terrain.

- Q Roll-out à droite • tenir le ballon avec les deux mains • rencontrer Z à mi-chemin • remettre le ballon à Z • après la remise, suivre le Centre vers le côté gauche du terrain
- Z Courir derrière le QB (pas vers le QB) • prendre la remise du QB • rencontrer X à mi-chemin • tenir le ballon avec les deux mains • remettre le ballon dans le ventre de X
- Y Courir rapidement en biais vers le milieu du terrain. • L'objectif est d'amener le défenseur extérieur à tourner le dos au jeu.
- X Courir derrière Z (pas vers Z) • prendre la remise de Z et courir rapidement vers l'espace ouvert
- C Corner - L'objectif est d'amener la défense vers les zones profondes



Vous devez appeler ce jeu après avoir appelé le jeu Spread Option passe au moins une fois. Ce jeu est conçu avec une feinte de course pour que la défense se dirige d'un côté du terrain, et un tracé similaire du centre afin d'attirer les demis de sûreté vers l'avant et d'ouvrir un espace profondément derrière la défense.

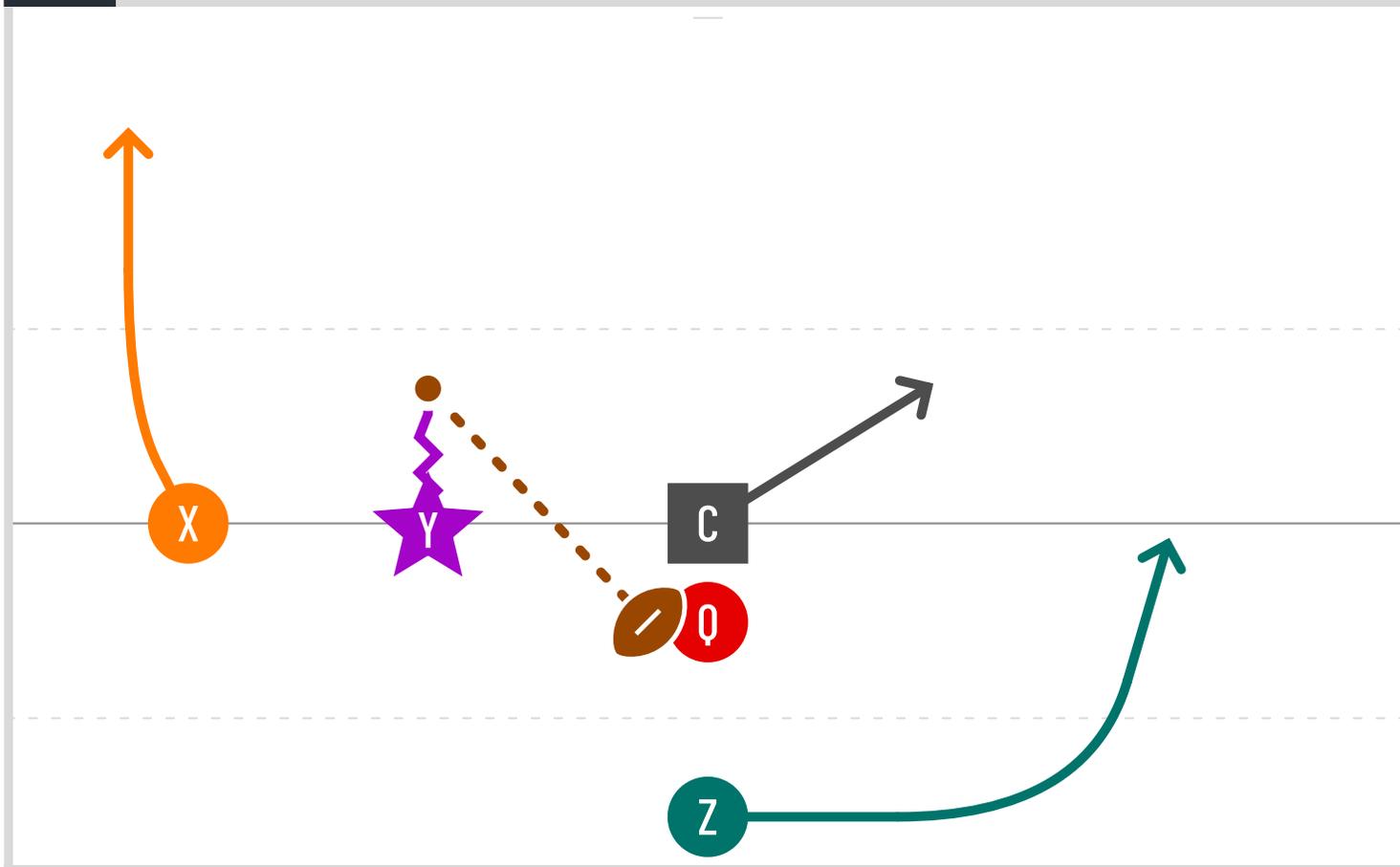
Q Roll-out à droite • feinte de remise à Z • 4-5 pas max • lecture C, Y, X

Z Courir vers le QB (pas vers le QB) • feinte de prendre le ballon et courir comme si tu l'avais jusqu'au coup de sifflet

Y Courir rapidement vers le milieu du terrain. L'objectif est d'amener au moins un défenseur à tourner le dos au jeu.

X Passez devant le C • courir vite vers le défenseur central • évitez le contact • pivotez pour regarder QB avec les mains prêts

C 2 premiers pas lents jusqu'à ce que X se dégage, puis passer en dessous • courir 4 pas vers l'extérieur, puis couper pour faire un GO profondément le long de la ligne de touche • regardez par-dessus l'épaule intérieure pour une passe



Jeu rapide pour gagner de courte verge en No Run Zone



Passé rapide. Lecture Y, C, Z



Courir vers l'extérieur puis vers la ligne de mêlée



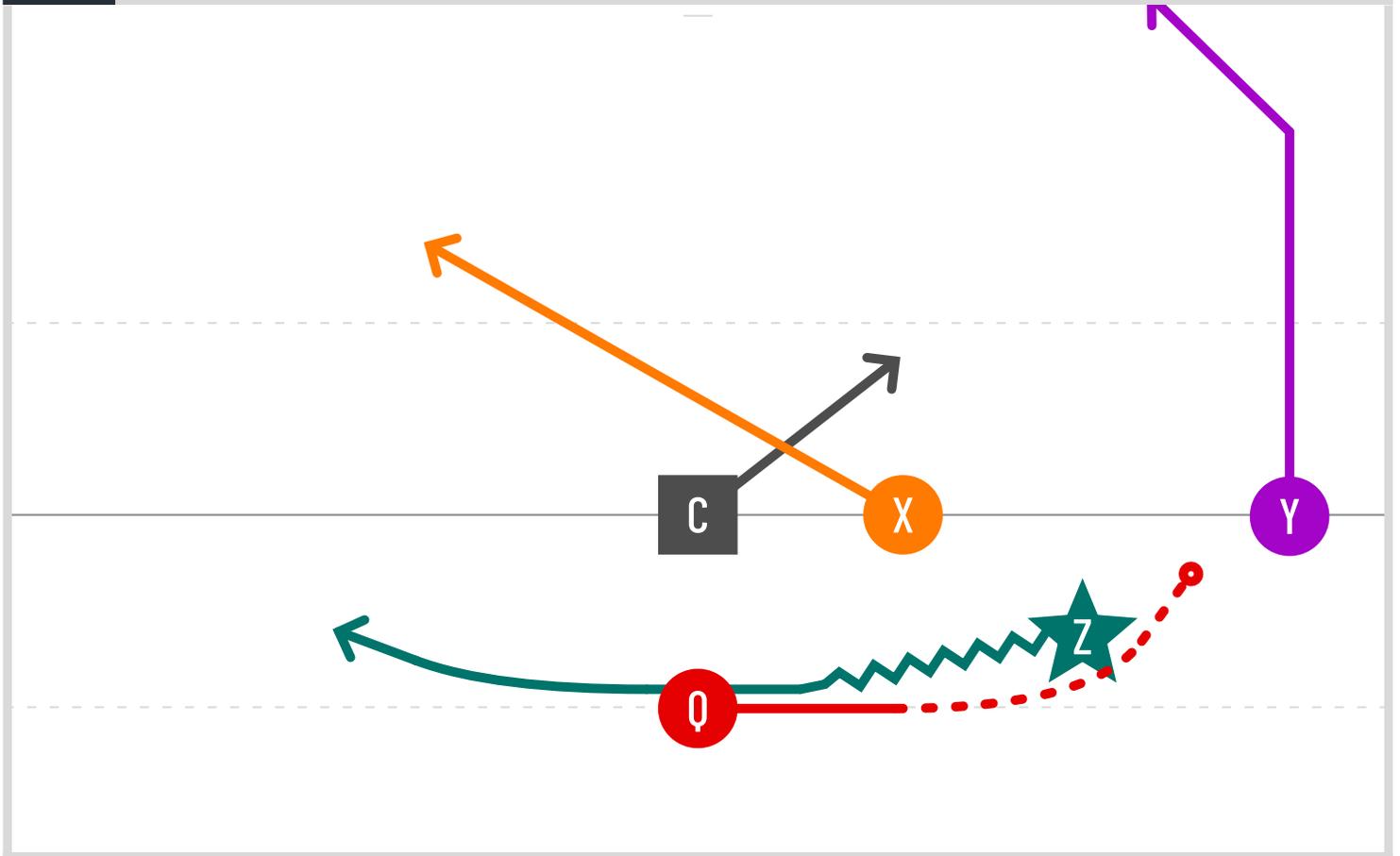
Petits pas rapide, se retourne rapidement à 2 verges max



Courir rapidement vers l'épaule extérieure du défenseur. L'objectif est de forcé le joueur à tourner le dos au jeu



Courir rapidement en biais pour attirer le centre de la défense



Run Pass Option (RPO) - QB prend sa décision selon si la défensive joue profondément (Remise) ou agressive (Passe)

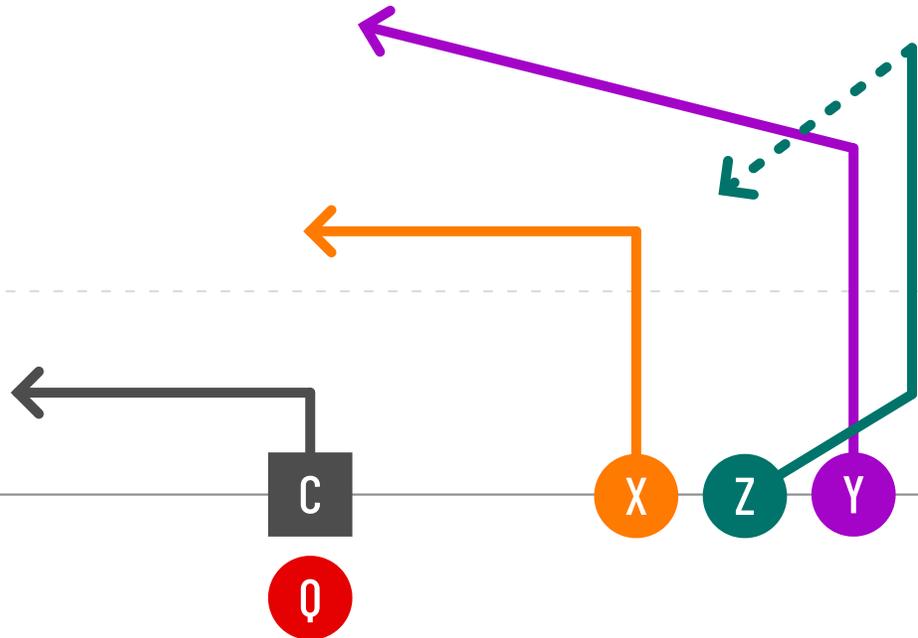
Q La tête haute, QB décide s'il remet le ballon ou le garde pour faire un roll out vers la droite. lecture de passe Y,C,X

Z Courir devant le QB (pas vers le QB), laisse le QB remettre le ballon et courir dans l'espace libre du terrain

Y Tracé Post

X Courir en biais devant le centre vers la zone profonde

C 2 premiers pas lents pour laisser passer X et courir en biais pour s'offrir en cible



Ce jeu est conçu pour surcharger une défense de Zone, attirer la défense d'un côté en zone profonde pour libérer de l'espace pour Z. Tous les receveurs doivent se diriger le long des lignes de côtés pour sortir avant de se faire enlever un flag

Q 3 steps drop • lecture Z, C, X, Y

Z 3-4 pas rapide en biais puis GO - Comeback à 8 verges

Y Courir rapidement vers l'épaule intérieure du défenseur • votre objectif est d'amener le défenseur à tourner ses hanches • Tracé Post à 8 verges

X Quick In

C Deux pas rapides vers l'avant • slant out à 2-3 verges max