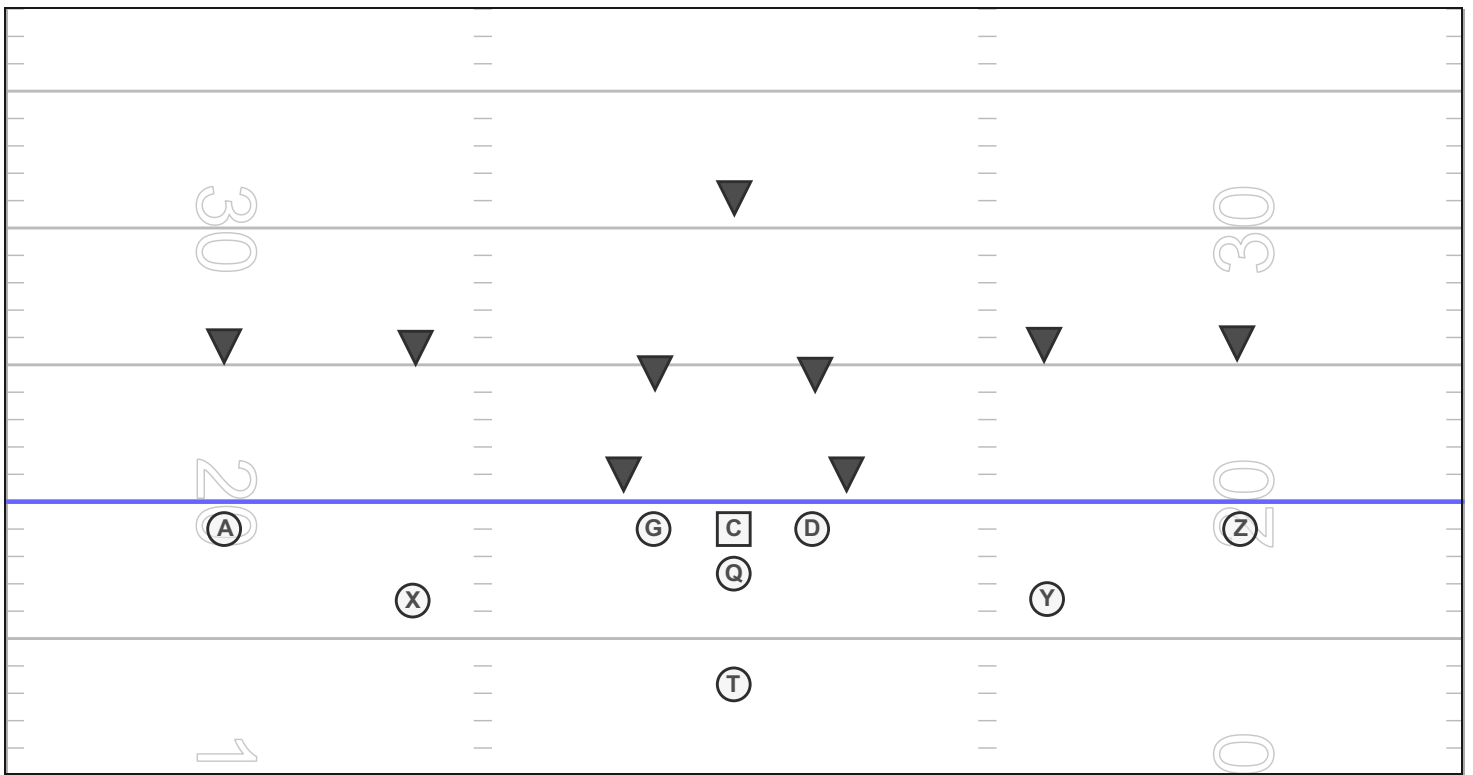


PLAYBOOK PRIMAIRE 2020

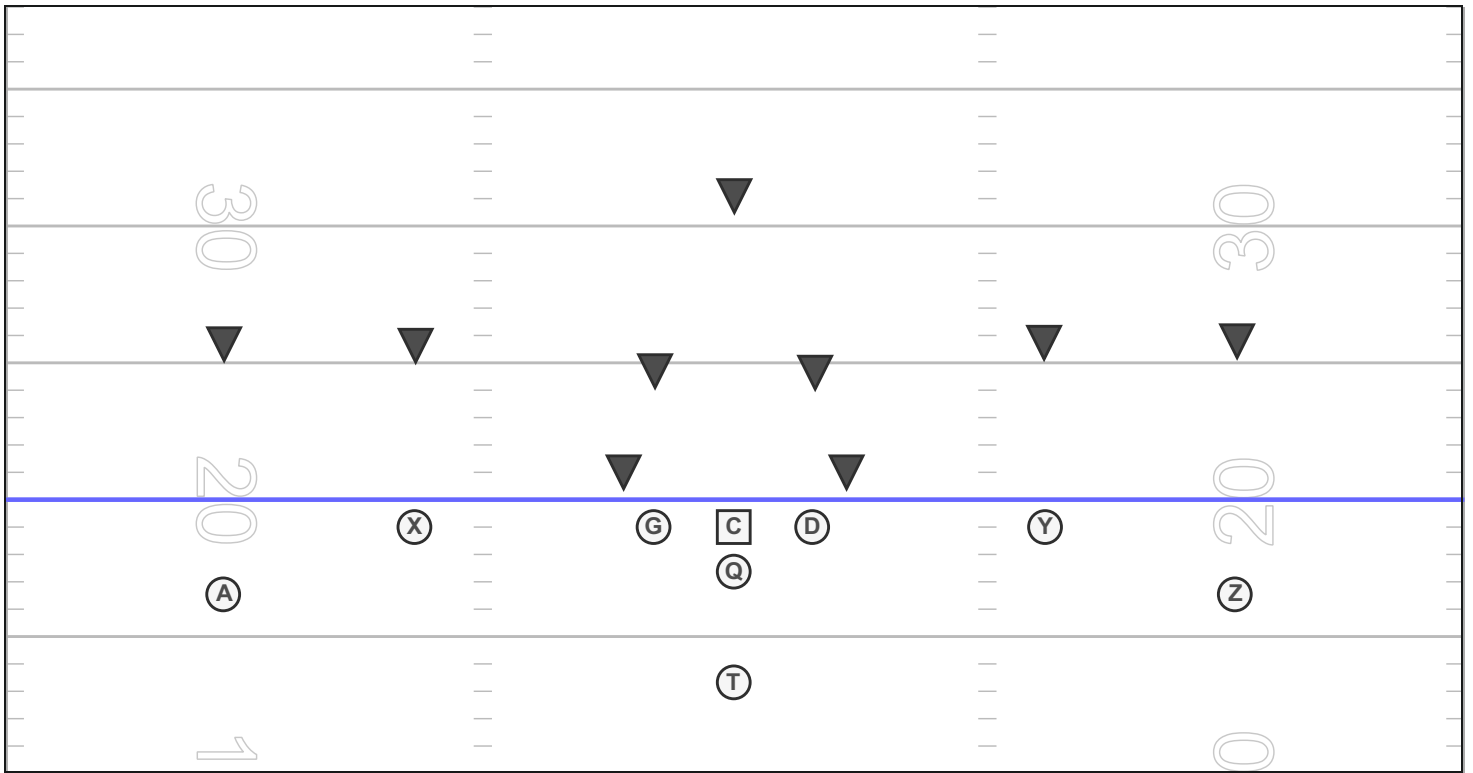
IRSEQ®

MAURICIE

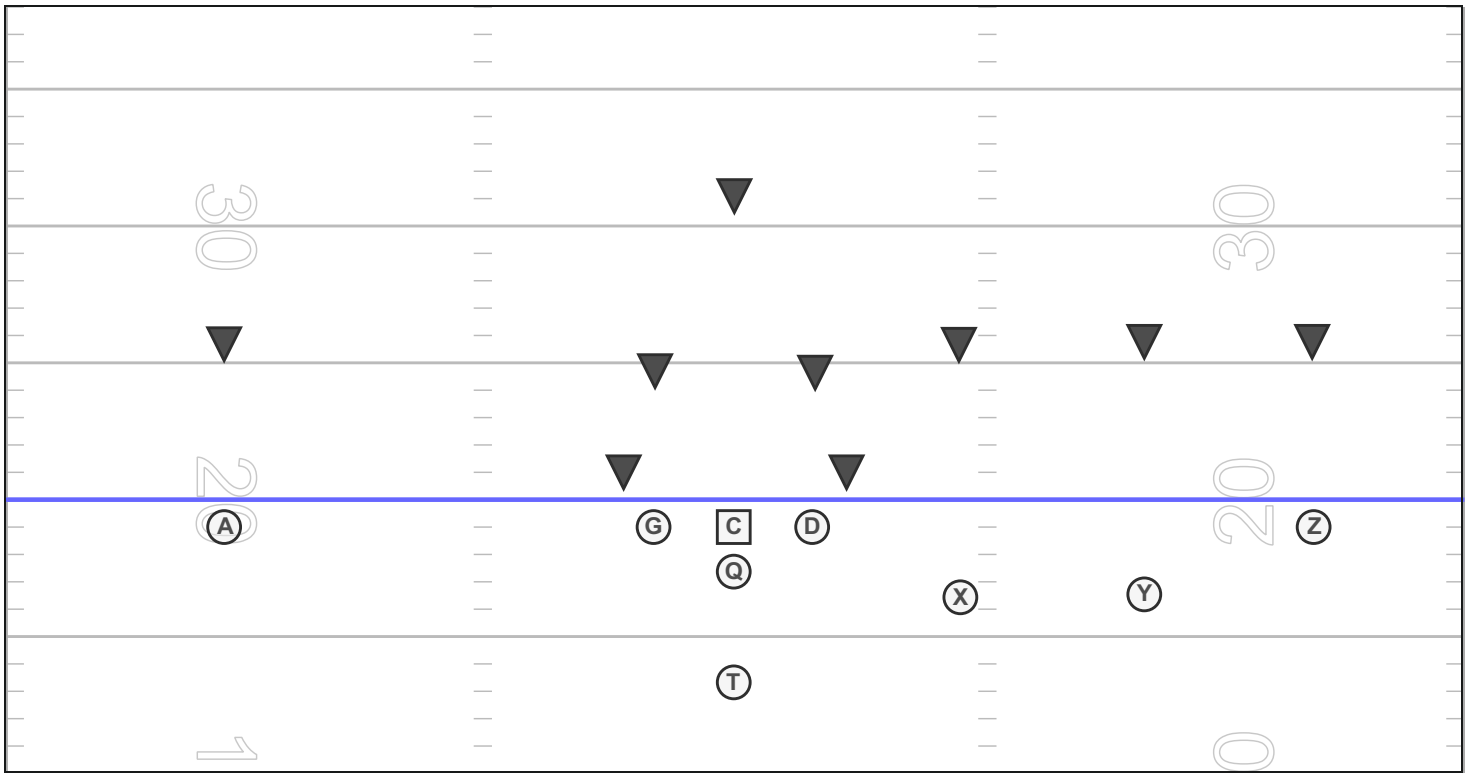
BASE FORMATION



TIGHT FORMATION

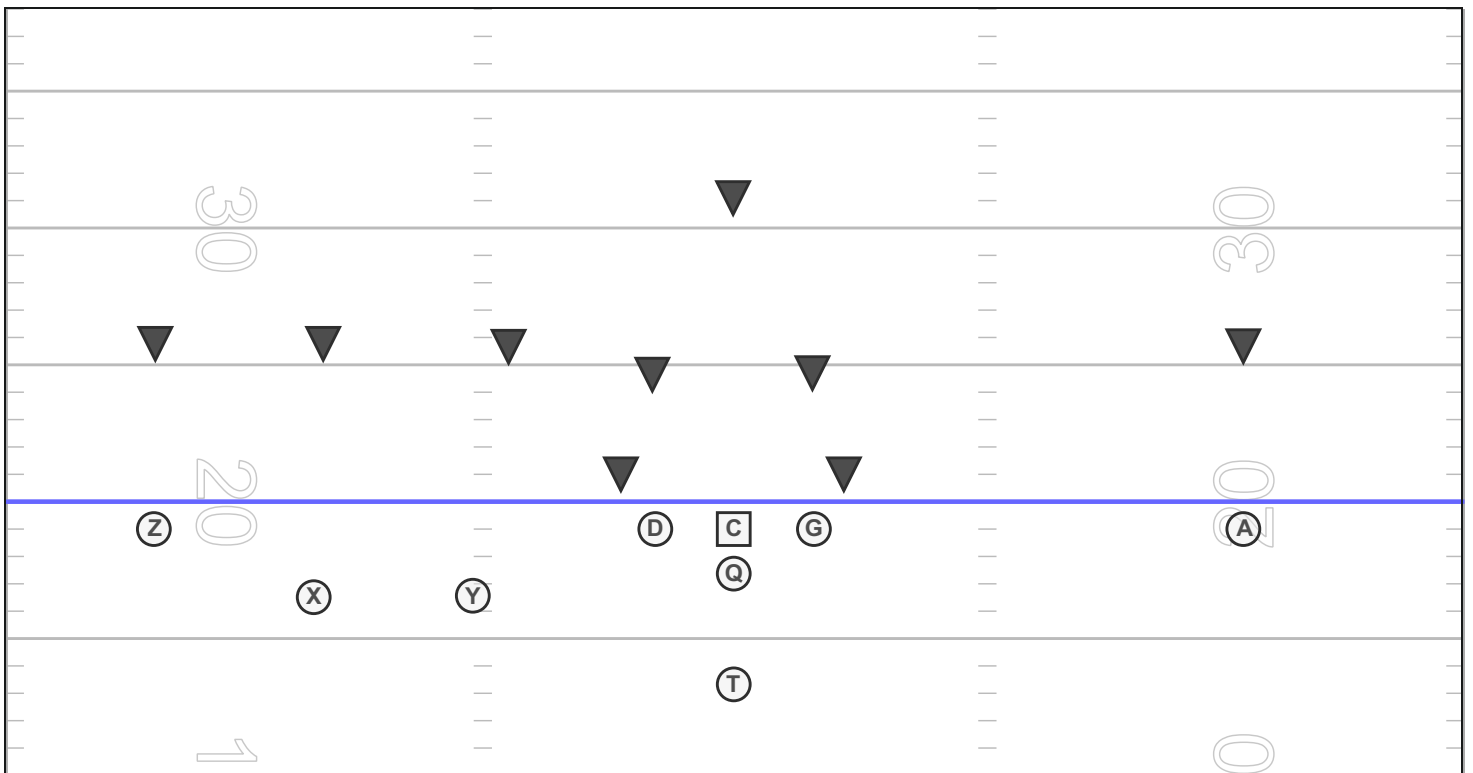


TRIPS DR FORMATION



NOTE Le principe de TRIPS peut s'appliquer aussi à la formation SHOTGUN

TRIPS GA FORMATION



NOTE Le principe de TRIPS peut s'appliquer aussi à la formation SHOTGUN

G

A

C

Z

D

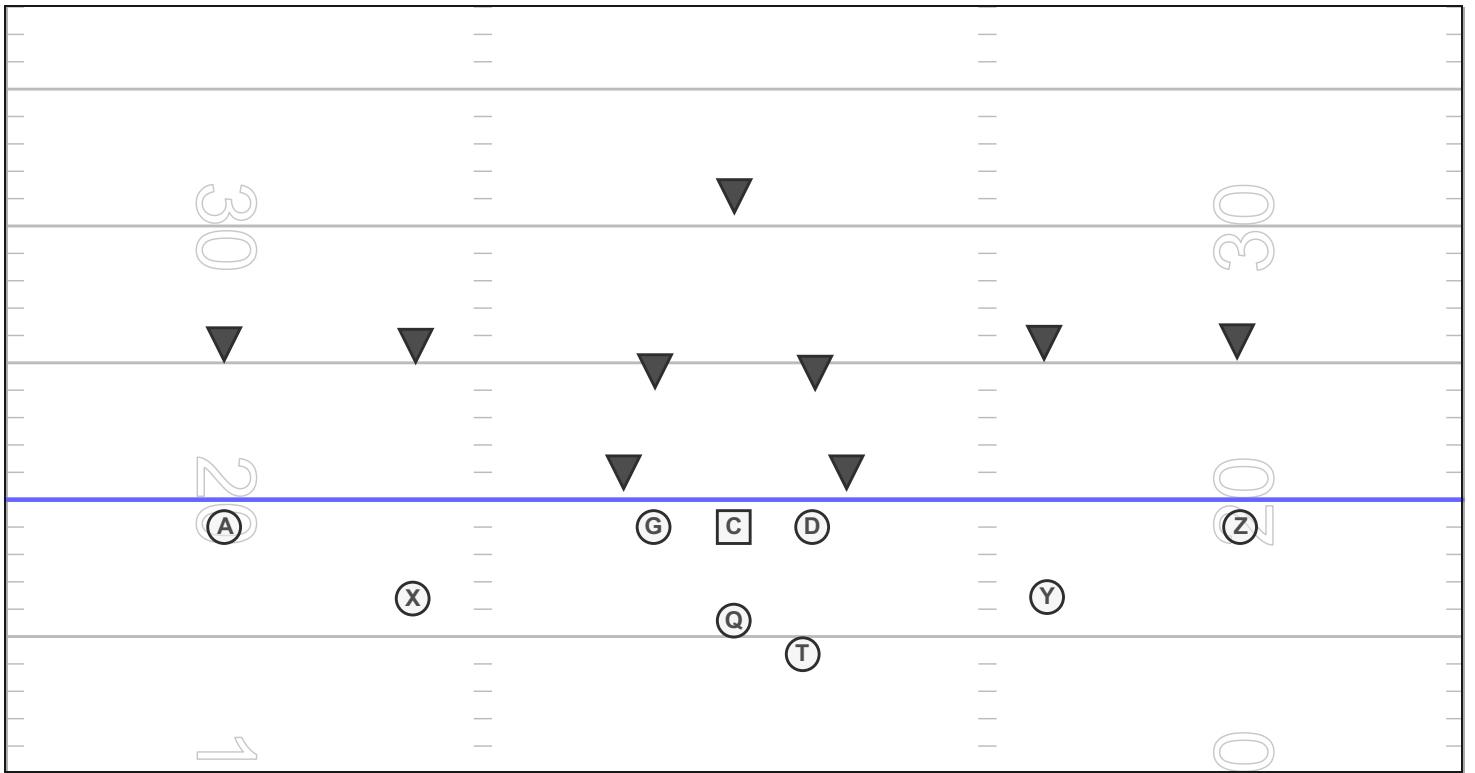
Q

X

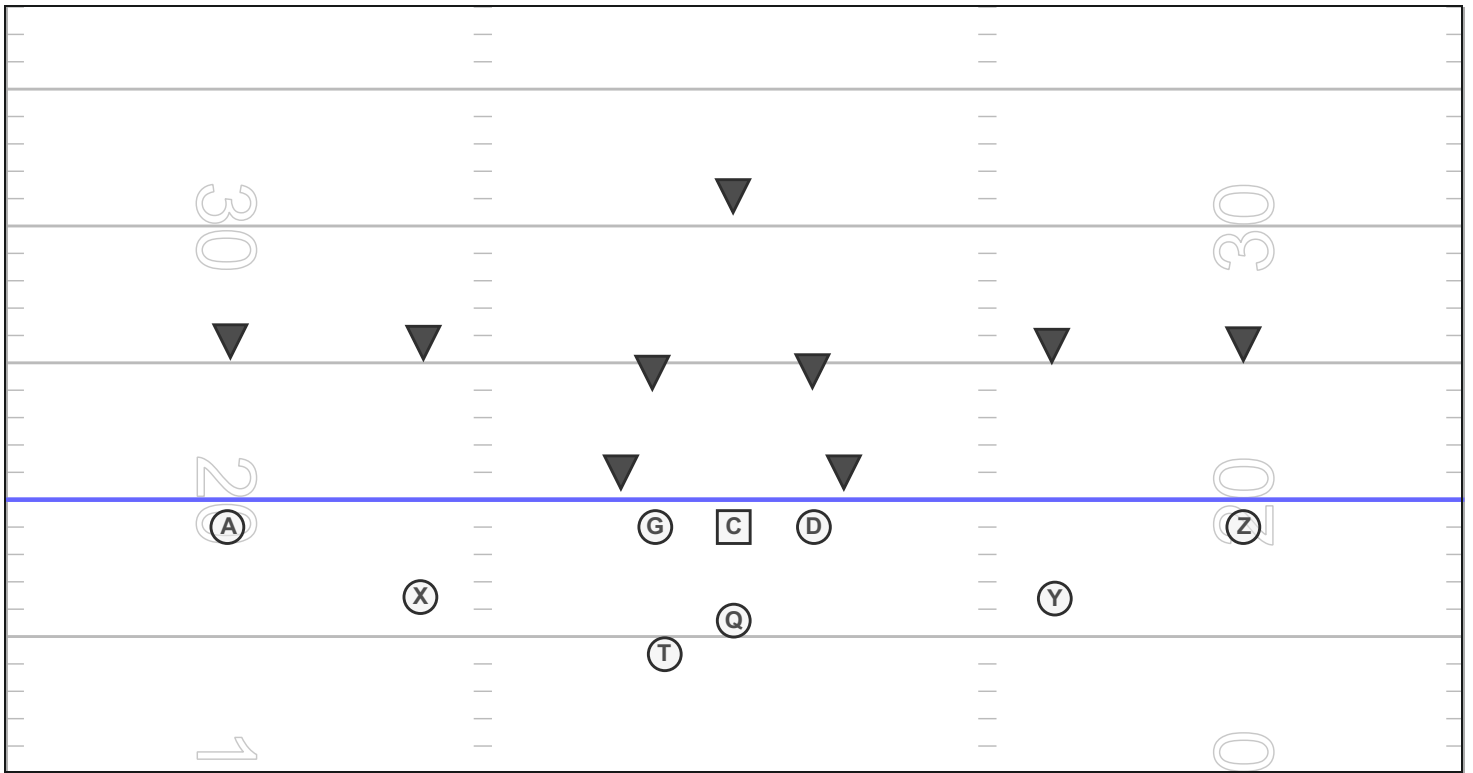
Y

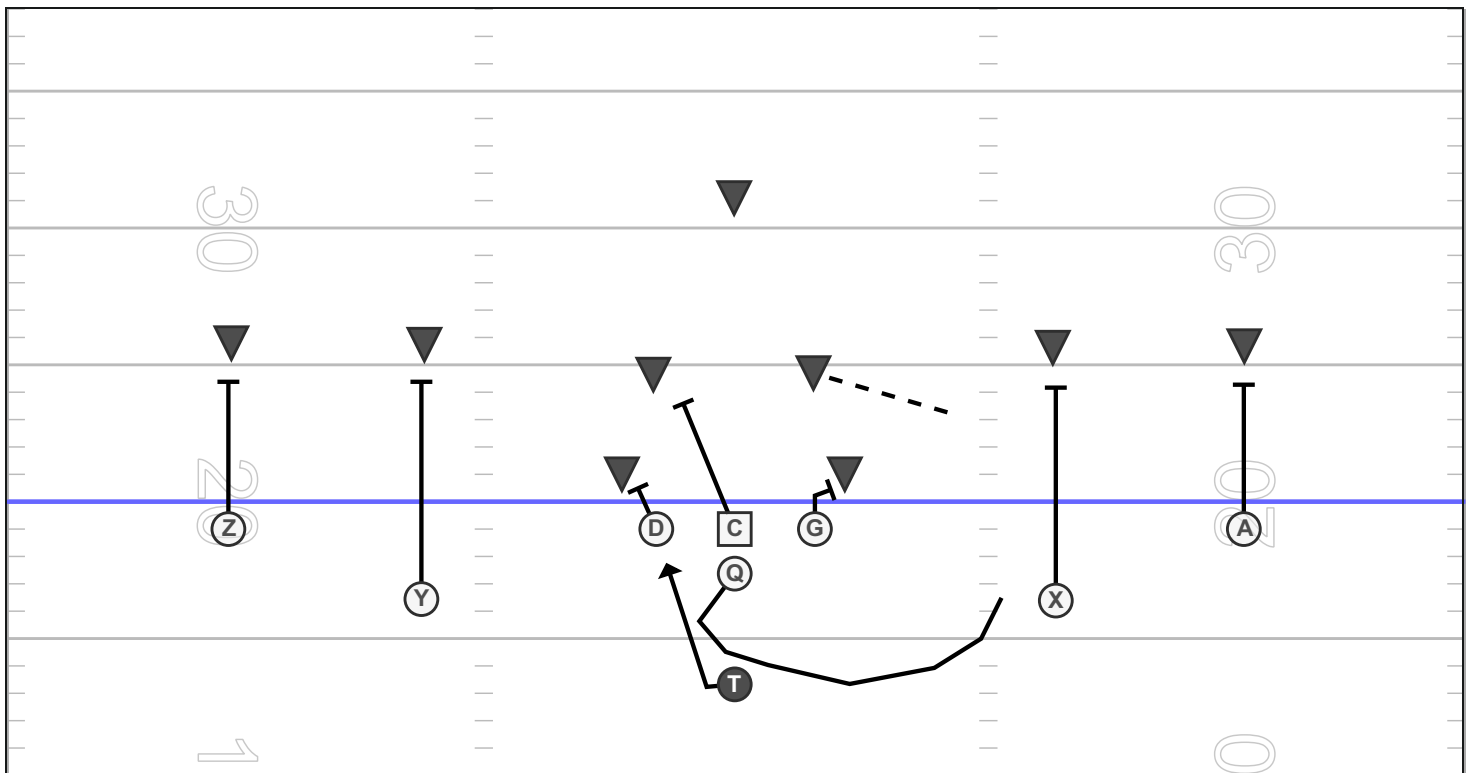
T

GUN DR FORMATION



GUN GA FORMATION





A Stalk block

X Stalk block

Y Stalk block

Z Stalk block

G Block vers l'extérieur

C Block le secondaire du côté du jeu

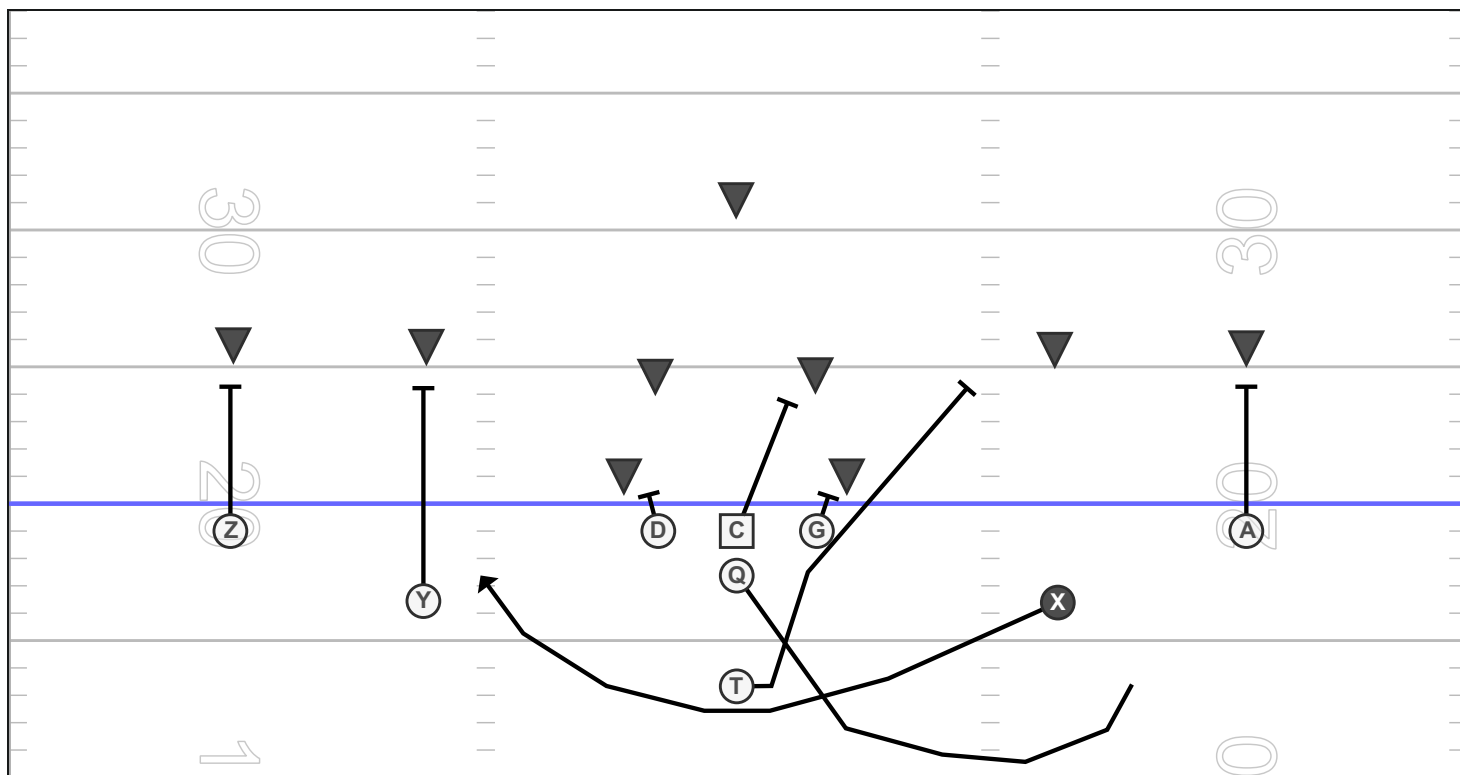
D Block Man to Man

T Porte le ballon en fonction du block de D

Q Remise à T et poursuivre avec une feinte de bootleg

NOTE La feinte de Q devrait attirer le secondaire

BASE REVERSE GA



A Stalk Block

X Porte le ballon vers l'extérieur

Y Stalk Block

Z Stalk Block

G Block comme le DIVE

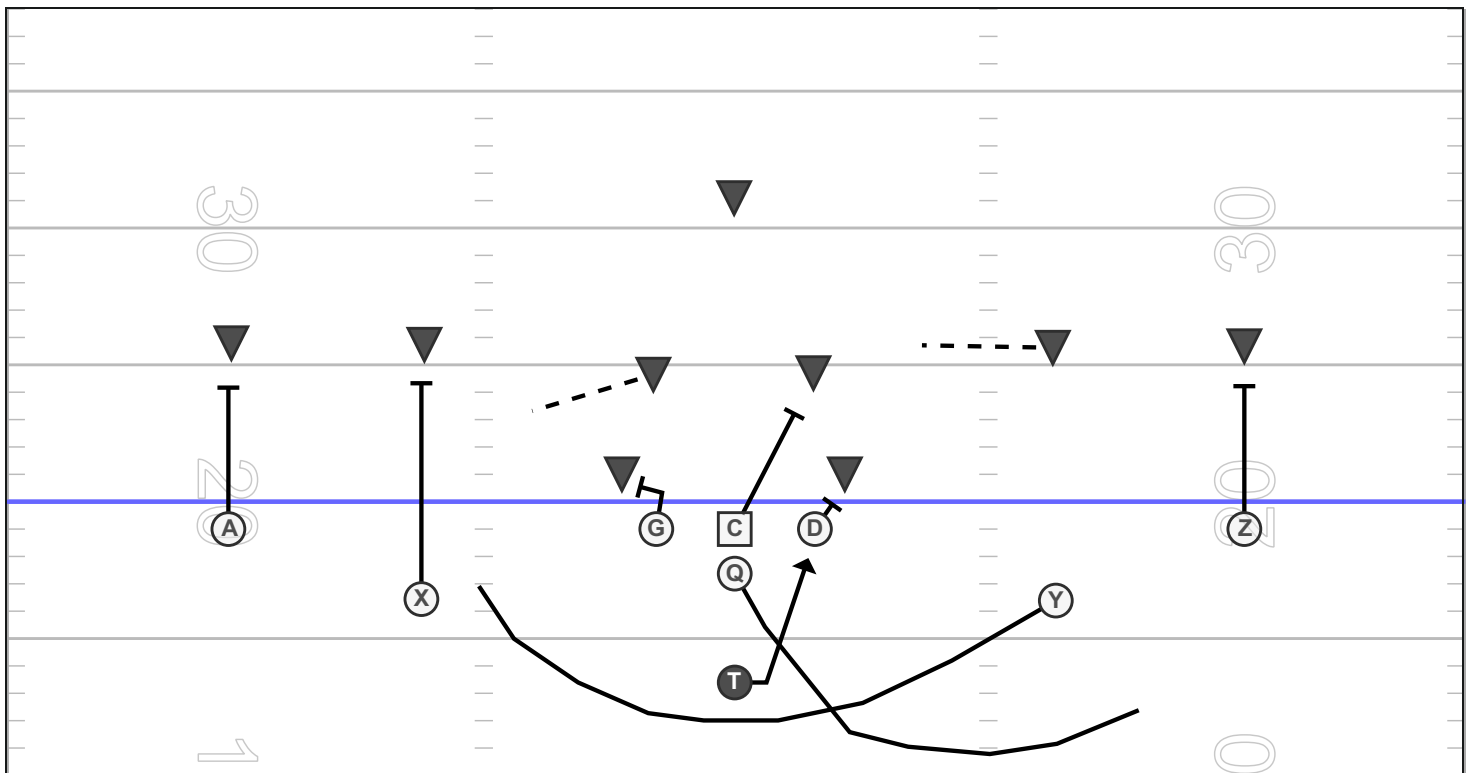
C Block comme le DIVE

D Block comme le DIVE

T Feinte le DIVE

Q Feinte le DIVE, remise au X et finir avec l'action de BOOTLEG

NOTE La réussite de ce jeu résulte d'une bonne efficacité du DIVE



A Stalk block

X Stalk block

Y Feinte de REVERSE

Z Stalk block

G Block comme un DIVE

C Block comme un DIVE

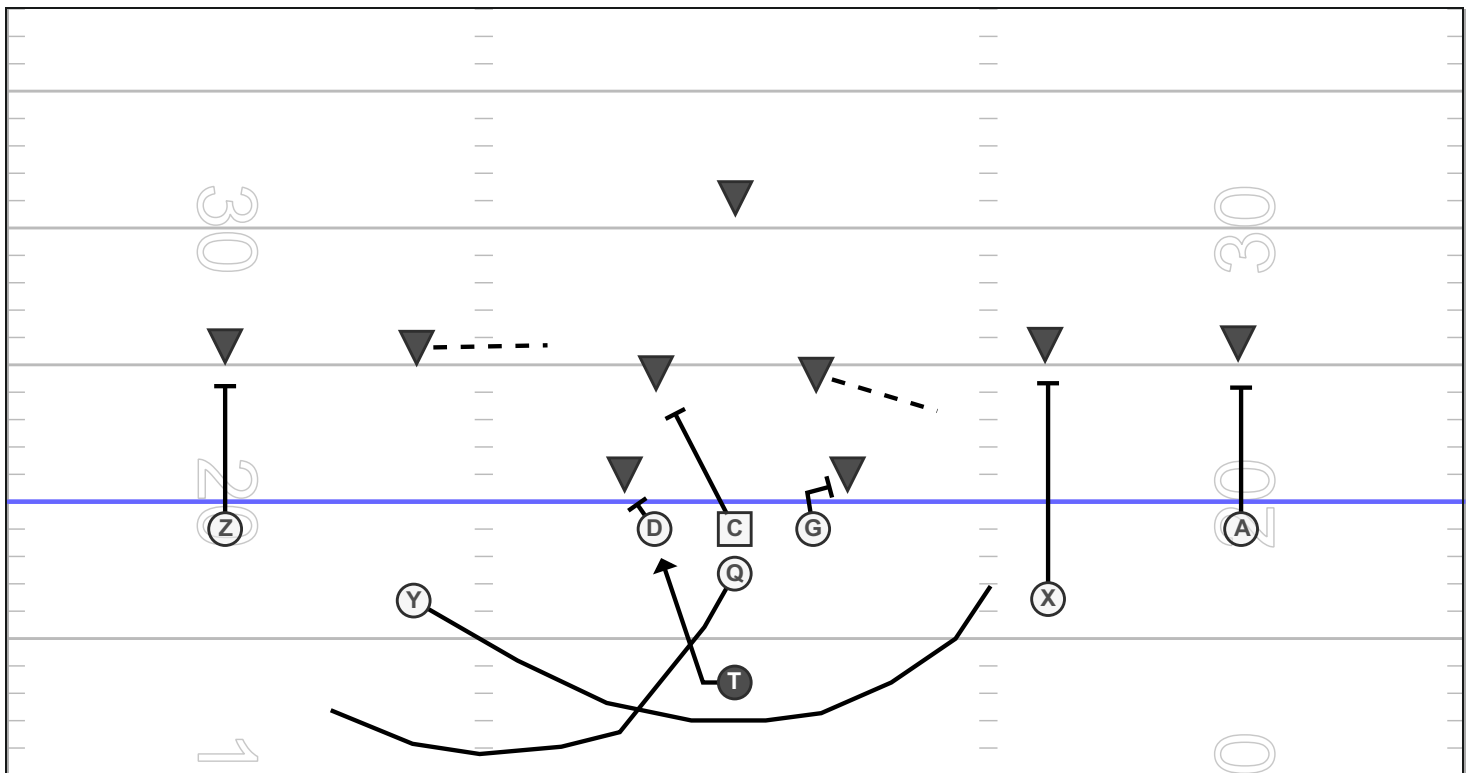
D Block comme un DIVE

T Porte le Ballon comme le DIVE

Q Remise au T, ensuite feinte au Y et finir avec la feinte de BOOTLEG

NOTE La defense doit être conditionnée au REVERSE avant de sélectionner ce jeu

BASE FAKE GA



A Stalk block

X Stalk block

Y Feinte de REVERSE

Z Stalk block

G Block comme un DIVE

C Block comme un DIVE

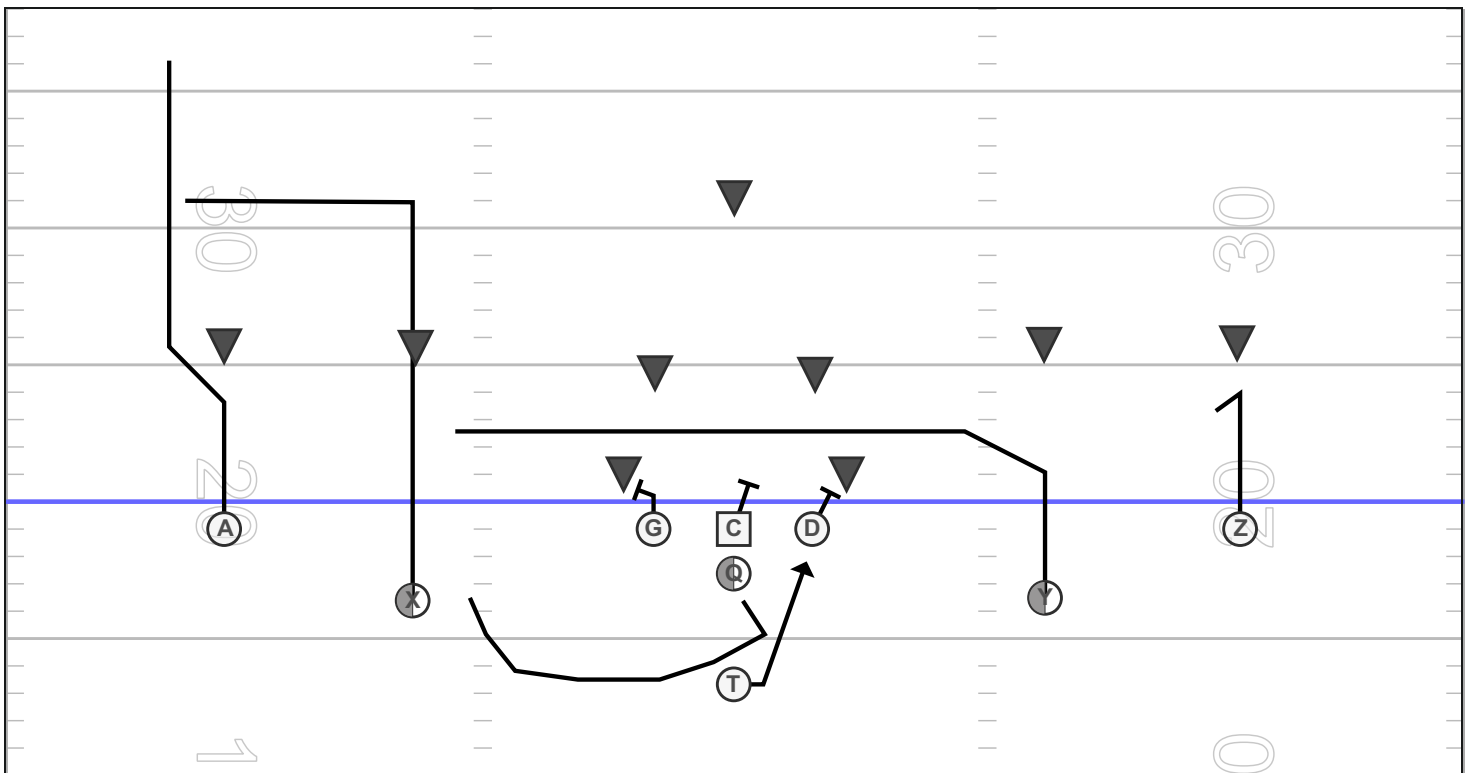
D Block comme un DIVE

T Porte le Ballon comme le DIVE

Q Remise au T, ensuite feinte au Y et finir avec la feinte de BOOTLEG

NOTE La defense doit être conditionnée au REVERSE avant de sélectionner ce jeu

BASE DIVE DR BOOTLEG



A tracé UP en passant par l'extérieur du Corner

X tracé OUT à 10 vgs

Y tracé CROSS à 3 vgs

Z tracé HOOK

G Block comme sur DIVE

C Aide G ou D, il ne peut pas monter sur un Secondeur car c'est une passe

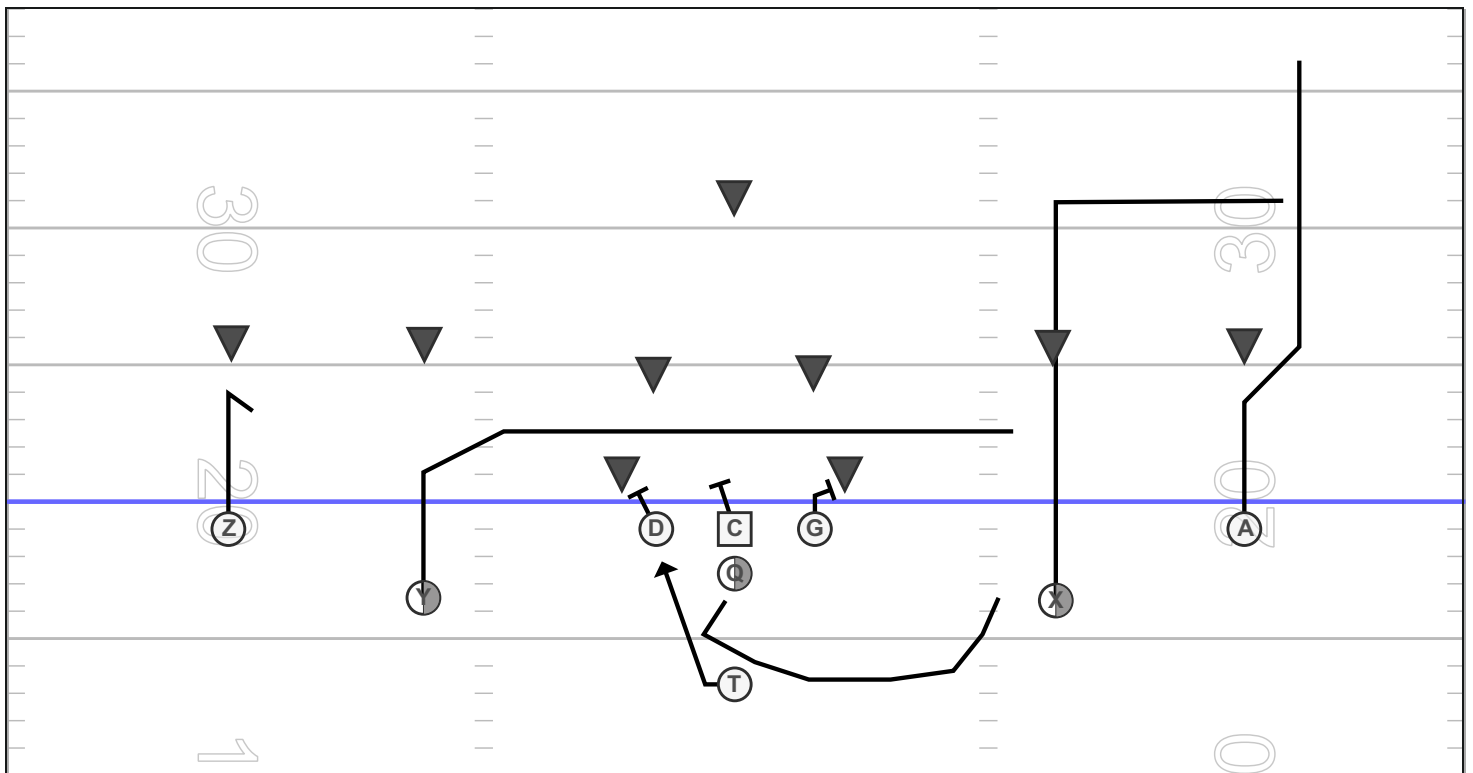
D Block comme sur DIVE

T Feinte le DIVE

Q Feinte le DIVE et ensuite option de passe à l'opposé

NOTE X et Y devrait être les receveurs prioritaires

BASE DIVE GA BOOTLEG



A tracé UP en passant par l'extérieur du Corner

X tracé OUT à 10 vgs

Y tracé CROSS à 3 vgs

Z tracé HOOK

G Block comme sur DIVE

C Aide G ou D, il ne peut pas monter sur un Secondeur car c'est une passe

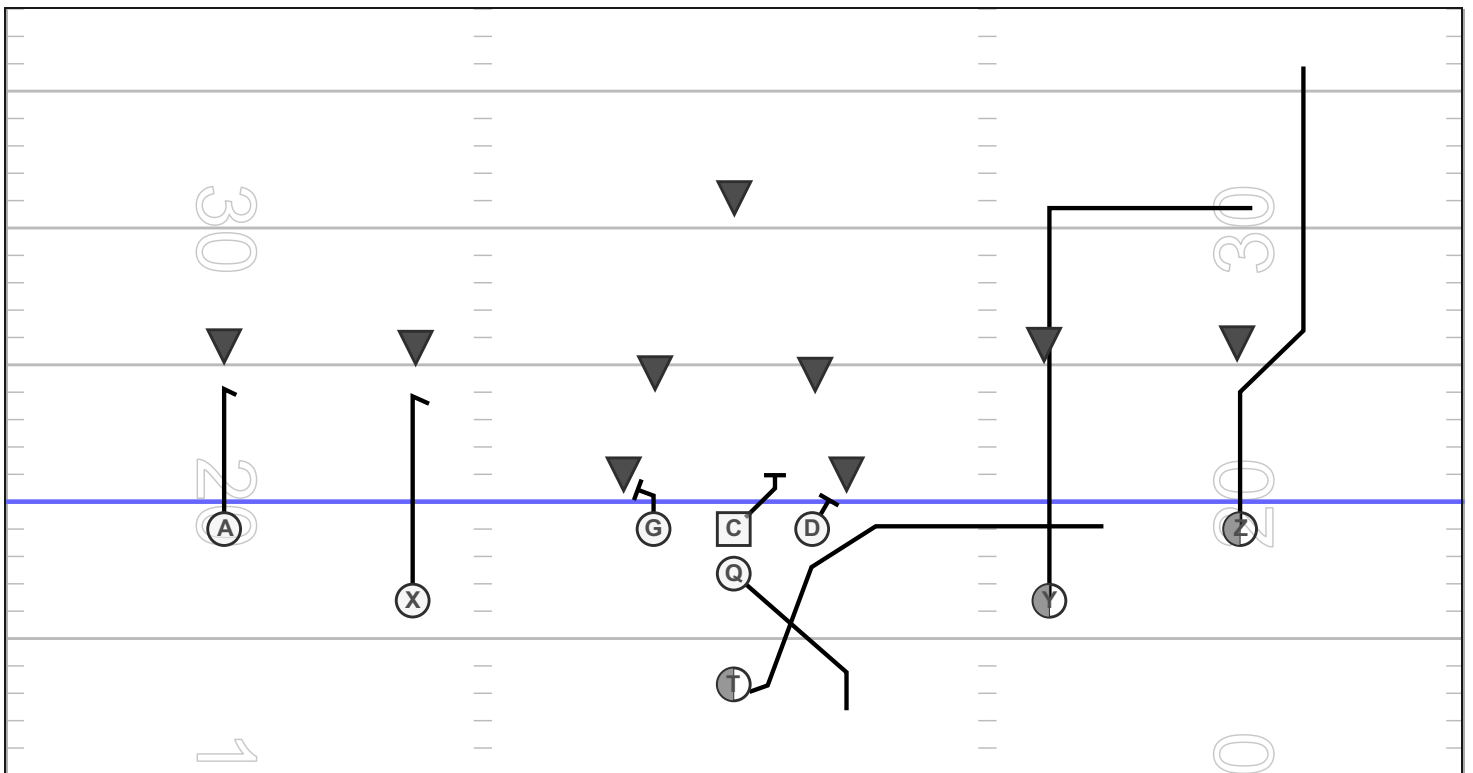
D Block comme sur DIVE

T Feinte le DIVE

Q Feinte le DIVE et ensuite option de passe à l'opposé

NOTE X et Y devrait être les receveurs prioritaires

BASE DIVE DR FLAT



A Tracé HOOK

X Tracé HOOK

Y Tracé OUT à 10 vgs

Z Tracé UP en passant par l'extérieur

G Block comme sur le DIVE

C Aide G ou D, il ne peut pas monter sur un Secondeur car c'est une passe

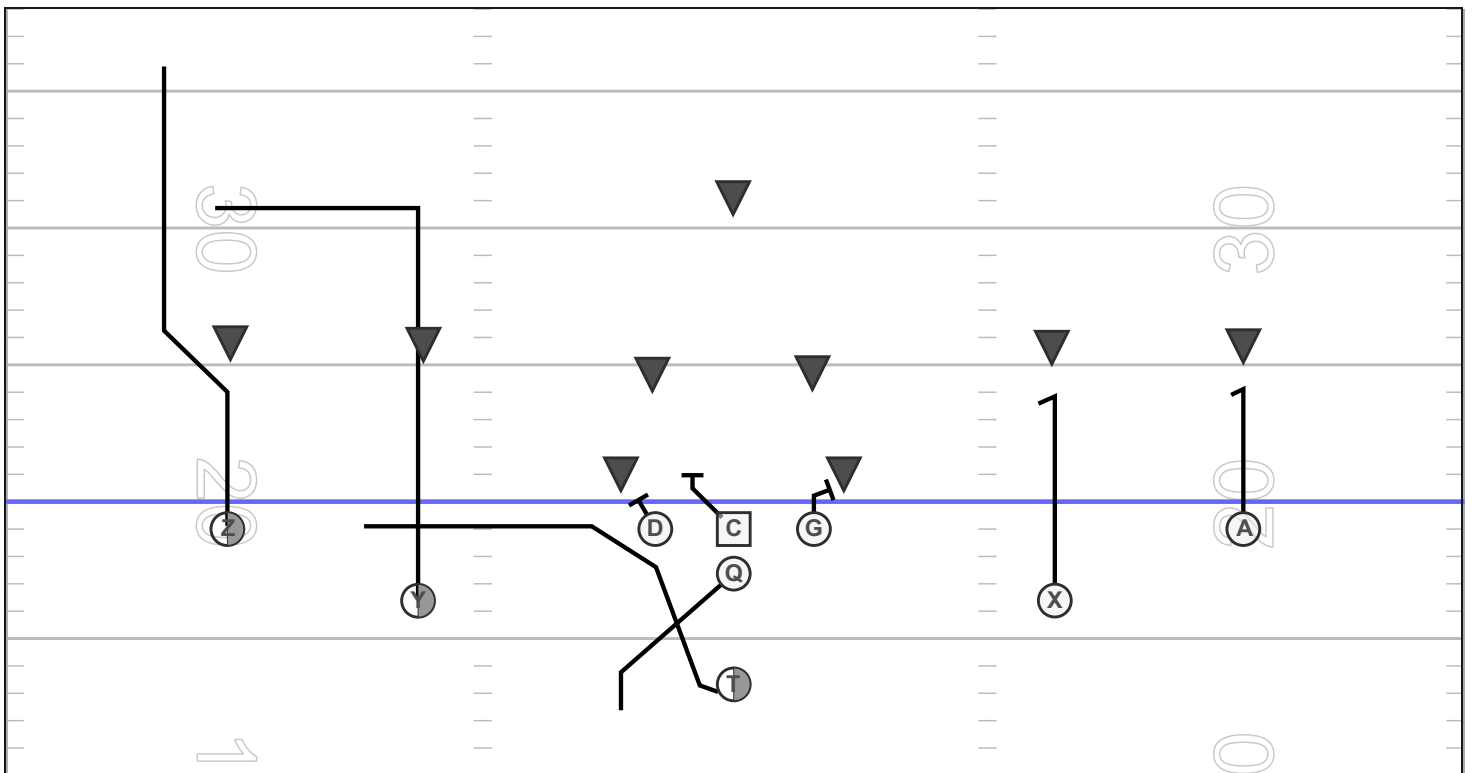
D Block comme sur le DIVE

T Feinte le DIVE et fait un tracé FLAT

Q Feinte le DIVE et passe ensuite

NOTE Le Q doit se positionner dans la pochette pour lancer

BASE DIVE GA FLAT



A Tracé HOOK

X Tracé HOOK

Y Tracé OUT à 10 vgs

Z Tracé UP en passant par l'extérieur

G Block comme sur le DIVE

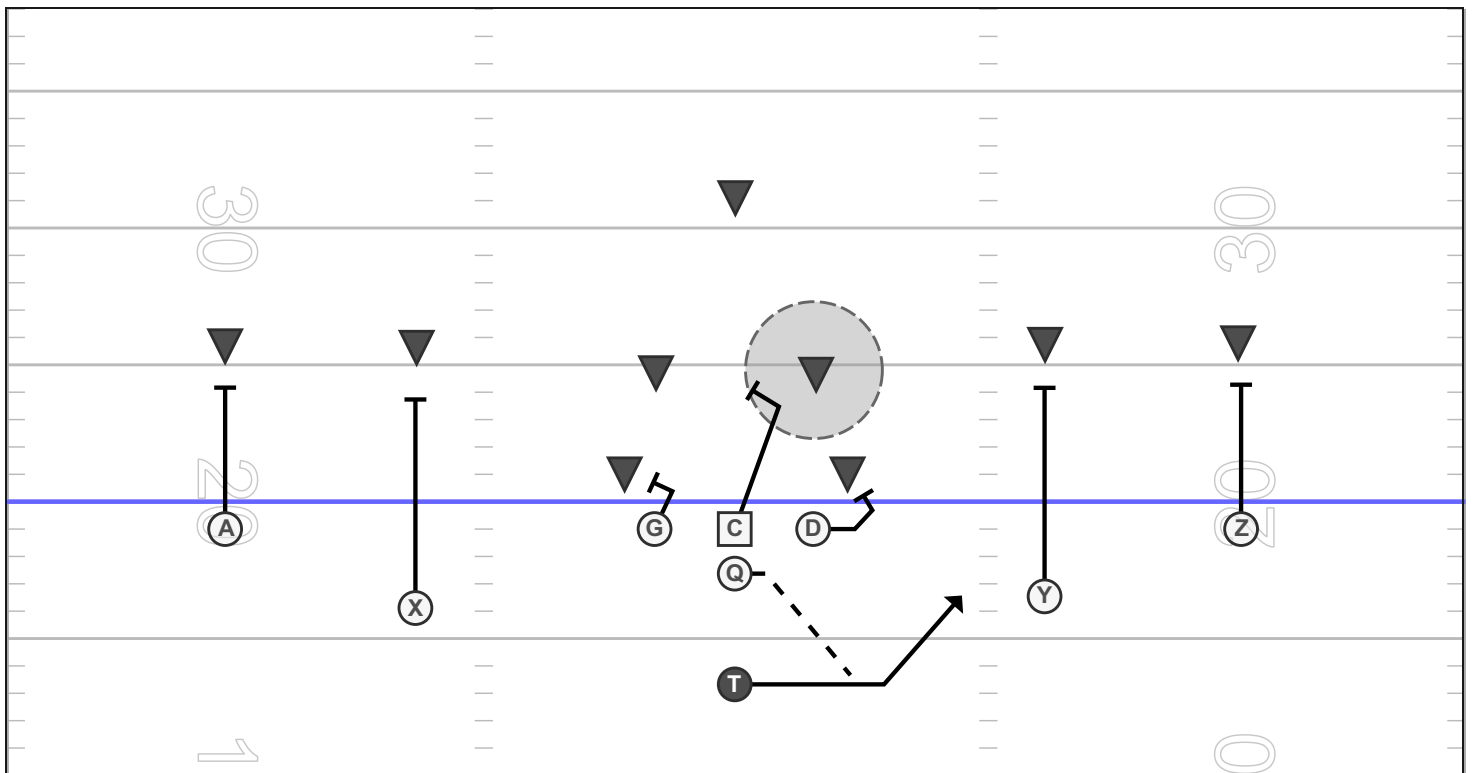
C Aide G ou D, il ne peut pas monter sur un Secondeur car c'est une passe

D Block comme sur le DIVE

T Feinte le DIVE et fait un tracé FLAT

Q Feinte le DIVE et passe ensuite

NOTE Le Q doit se positionner dans la pochette pour lancer



A Stalk Block

X Stalk Block

Y Stalk Block

Z Stalk Block

G Block comme le JET

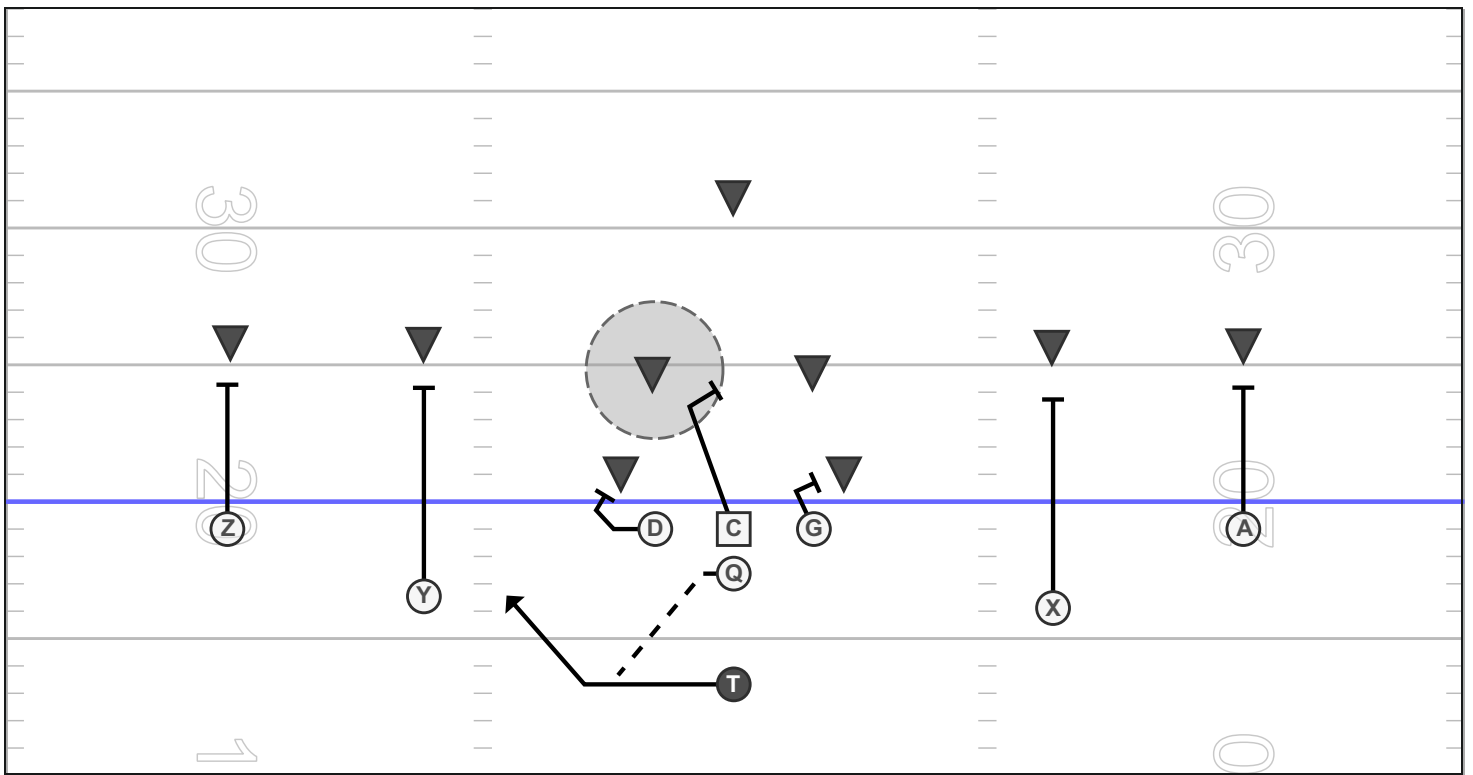
C Block comme le JET

D Block comme le JET

T Porte le ballon vers l'extérieur

Q Remise du ballon avec un pitch

NOTE Il y a un secondeur qui ne sera pas bloqué. Donc il y aura un (1 on 1) entre ce secondeur et notre T



A Stalk Block

X Stalk Block

Y Stalk Block

Z Stalk Block

G Block comme le JET

C Block comme le JET

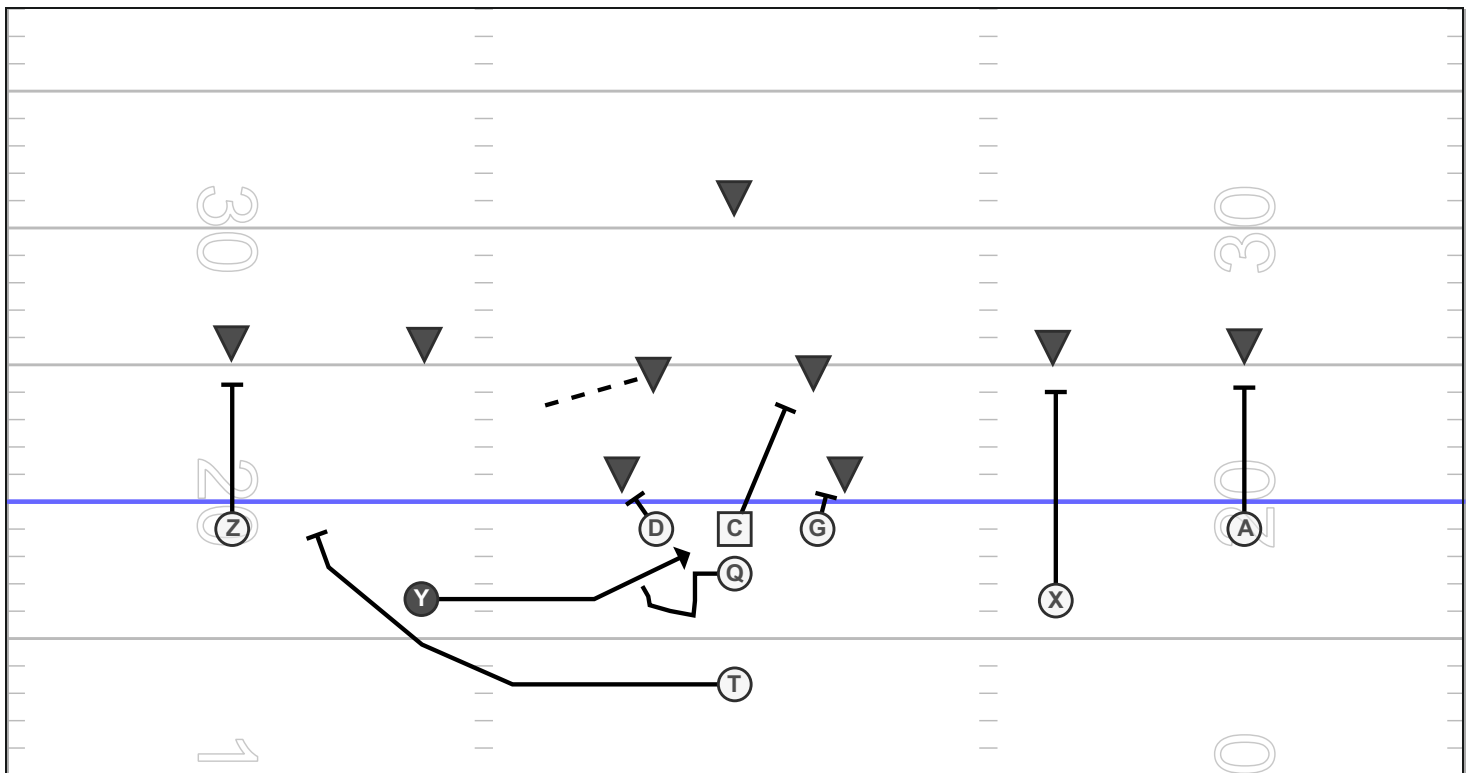
D Block comme le JET

T Porte le ballon vers l'extérieur

Q Remise du ballon avec un pitch

NOTE Il y a un secondaire qui ne sera pas bloqué. Donc il y aura un (1 on 1) entre ce secondaire et notre T

BASE BACKDOOR DR



A Stalk block

X Stalk block

Y Porte le ballon vers l'intérieur

Z Stalk block

G Block vers l'extérieur

C Block le secondaire du côté du jeu

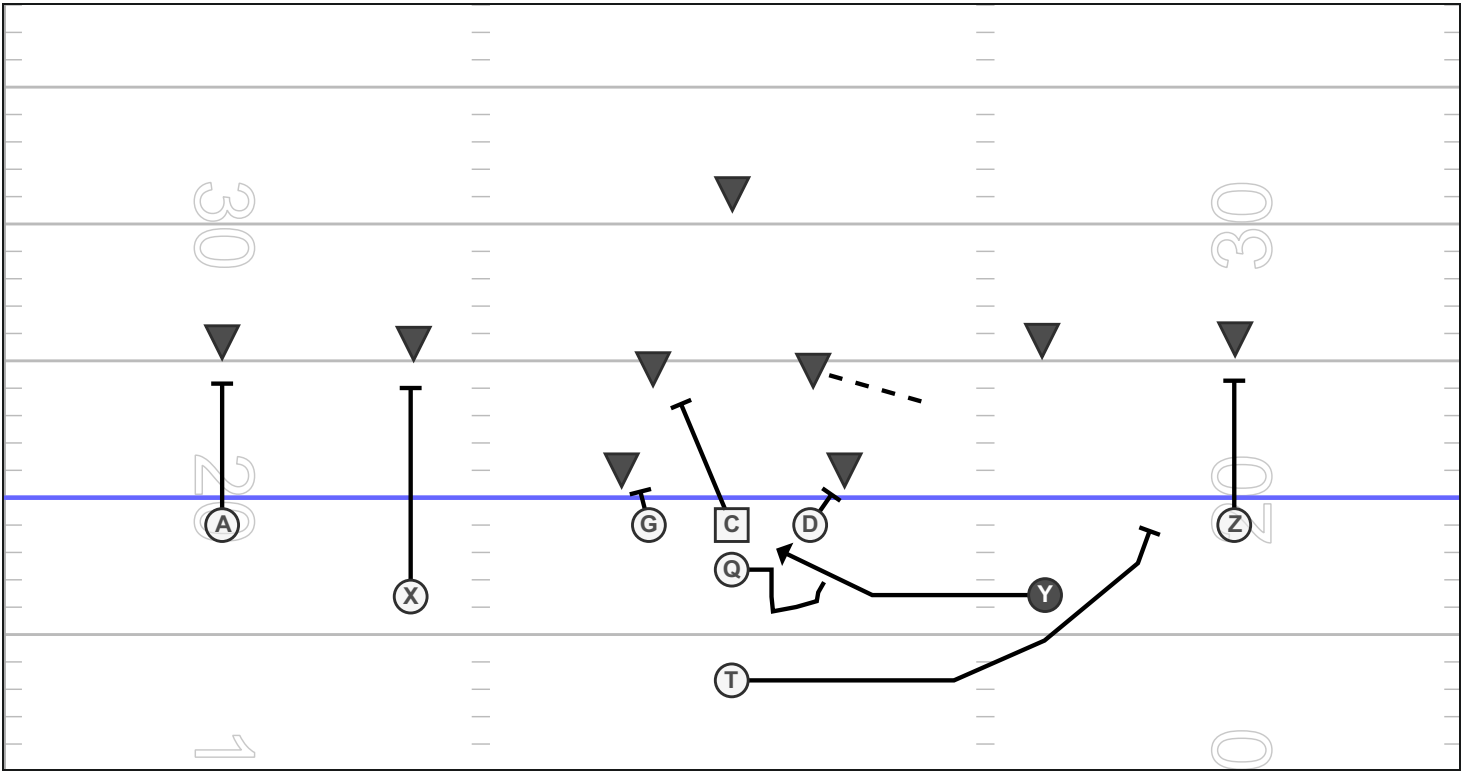
D Block vers l'extérieur

T Feinte de pitch jusqu'à la ligne de mêlée

Q Feinte de pitch et remise à Y

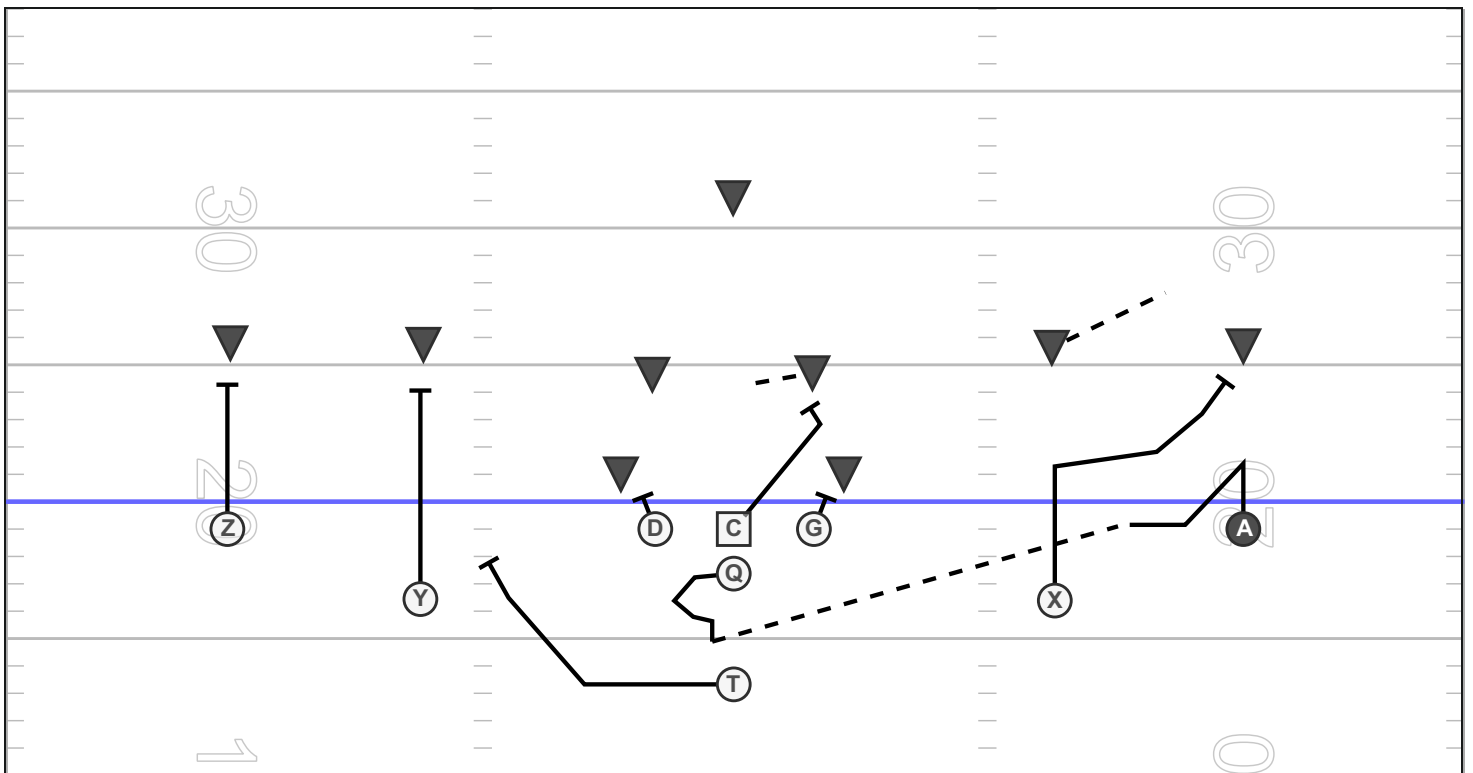
NOTE La feinte du T devrait attirer le Secondeur

BASE BACKDOOR GA

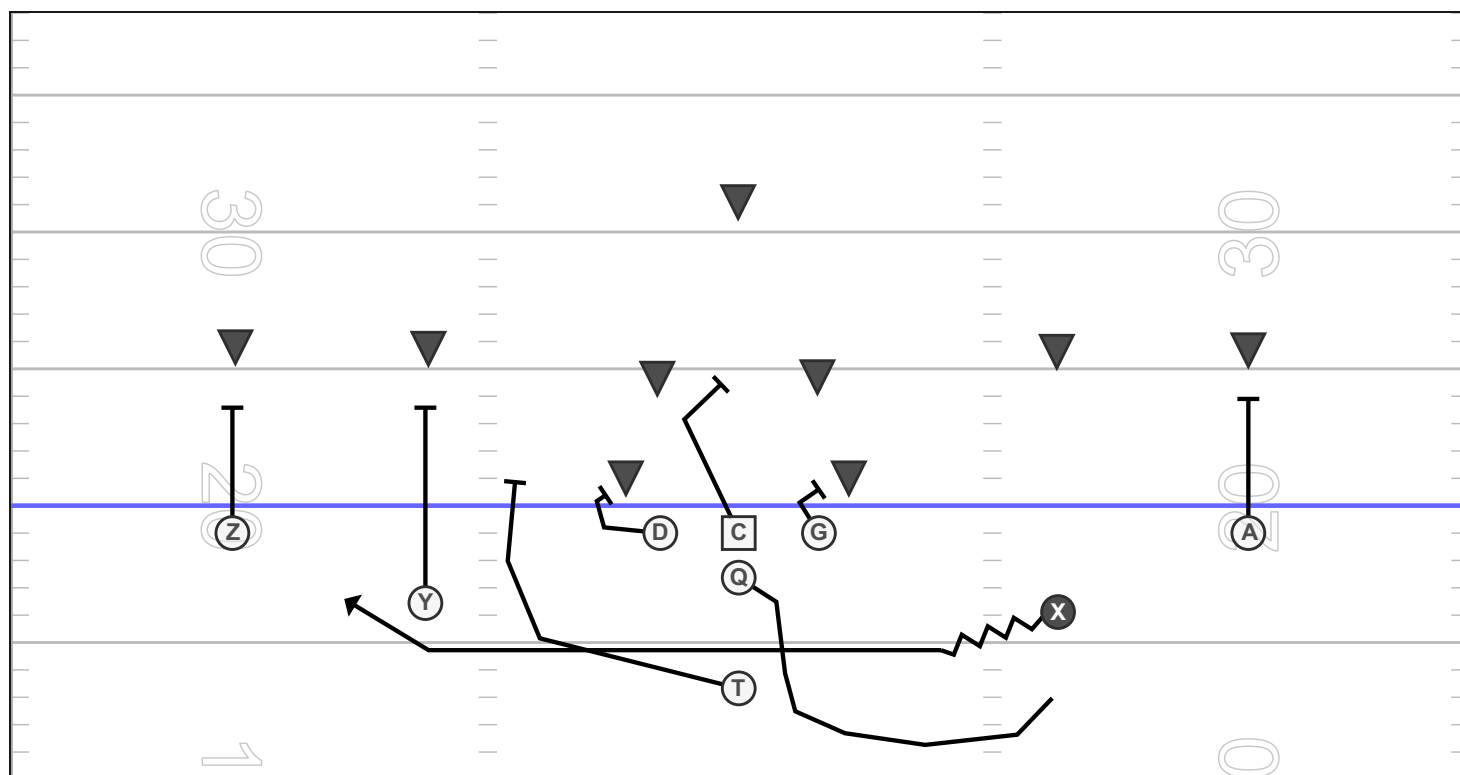


A	Stalk block
X	Stalk block
Y	Porte le ballon vers l'intérieur
Z	Stalk block
G	Block vers l'extérieur
C	Block le secondaire du côté du jeu
D	Block vers l'extérieur
T	Feinte de pitch jusqu'à la la ligne de mêlée
Q	Feinte de pitch et remise à Y
NOTE	La feinte du T devrait attirer le Secondeur

BASE PITCH GA FREEZE



- A Tracé FREEZE, ensuite courir verticalement
- X Tracé WHEEL mais terminer avec un Stalk Block sur le Corner
- Y Stalk Block
- Z Stalk Block
- G Pass Protection
- C Block le secondaire du côté du jeu (Légal car c'est une passe derrière la ligne de mêlée)
- D Pass Protection
- T Feinte de PITCH jusqu'à la ligne de mêlée
- Q Feinte de PITCH et ensuite lancer à A tout en restant dans la pochette
- NOTE Une feinte exagérée du PITCH est primordiale



A Stalk Block

X Porte le ballon avec un mouvement latéral avant le snap pour avoir un bon "timing"

Y Stalk Block

Z Stalk Block

G Block à l'opposé de la course

C Block à l'opposé de la course

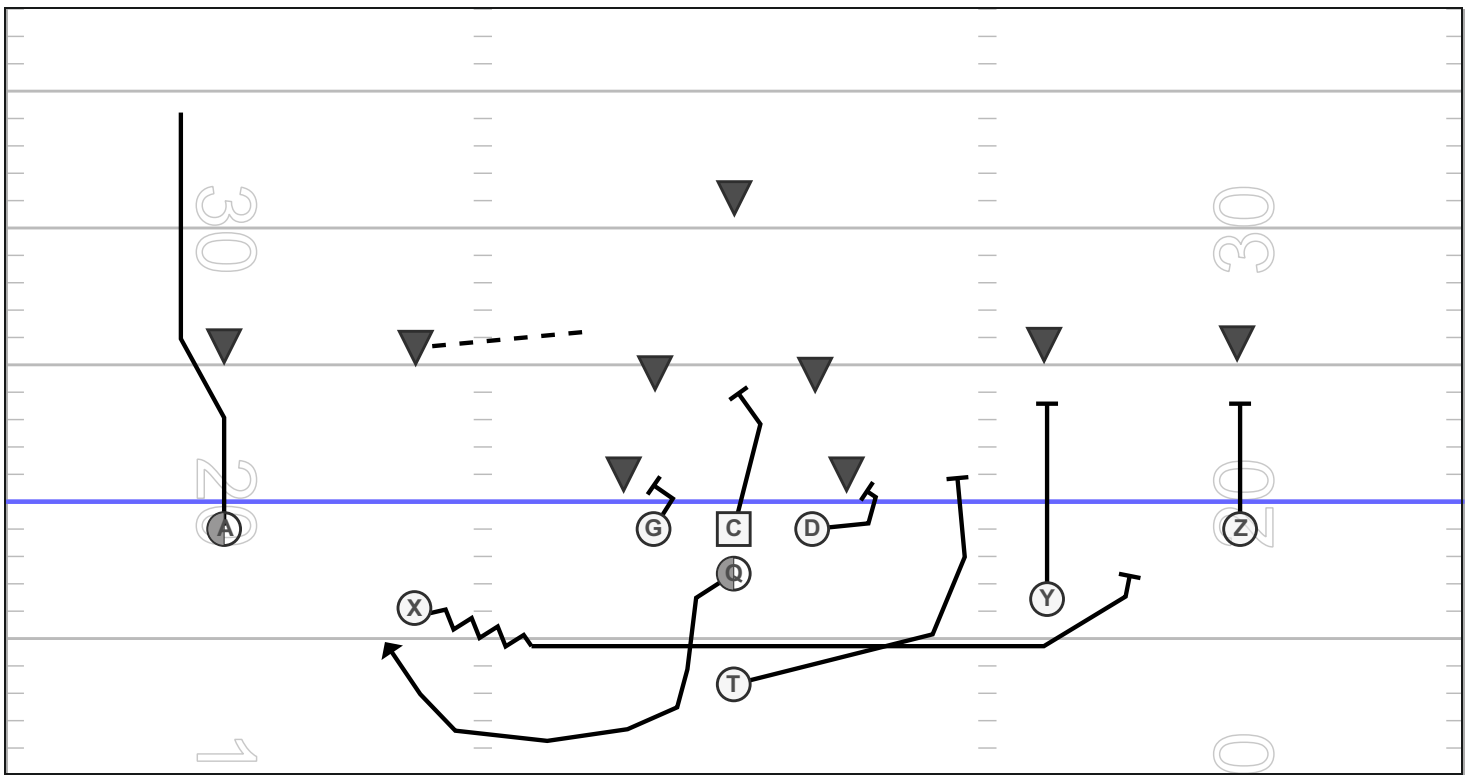
D Block à l'opposé de la course

T Lead Block du côté du jeu et peut aussi venir en aide au D qui a un block difficile à faire

Q Remise à X en ouvrant de son côté et feinte de KEEP ensuite

NOTE Ce jeu peut se faire avec toutes les formations. La formation TIGHT permet de faire courir un receveur éloigné.

BASE JET DR KEEP



A Fade (Decoy)

X Feinte de JET

Y Stalk Block

Z Stalk Block

G Block de JET

C Block de JET

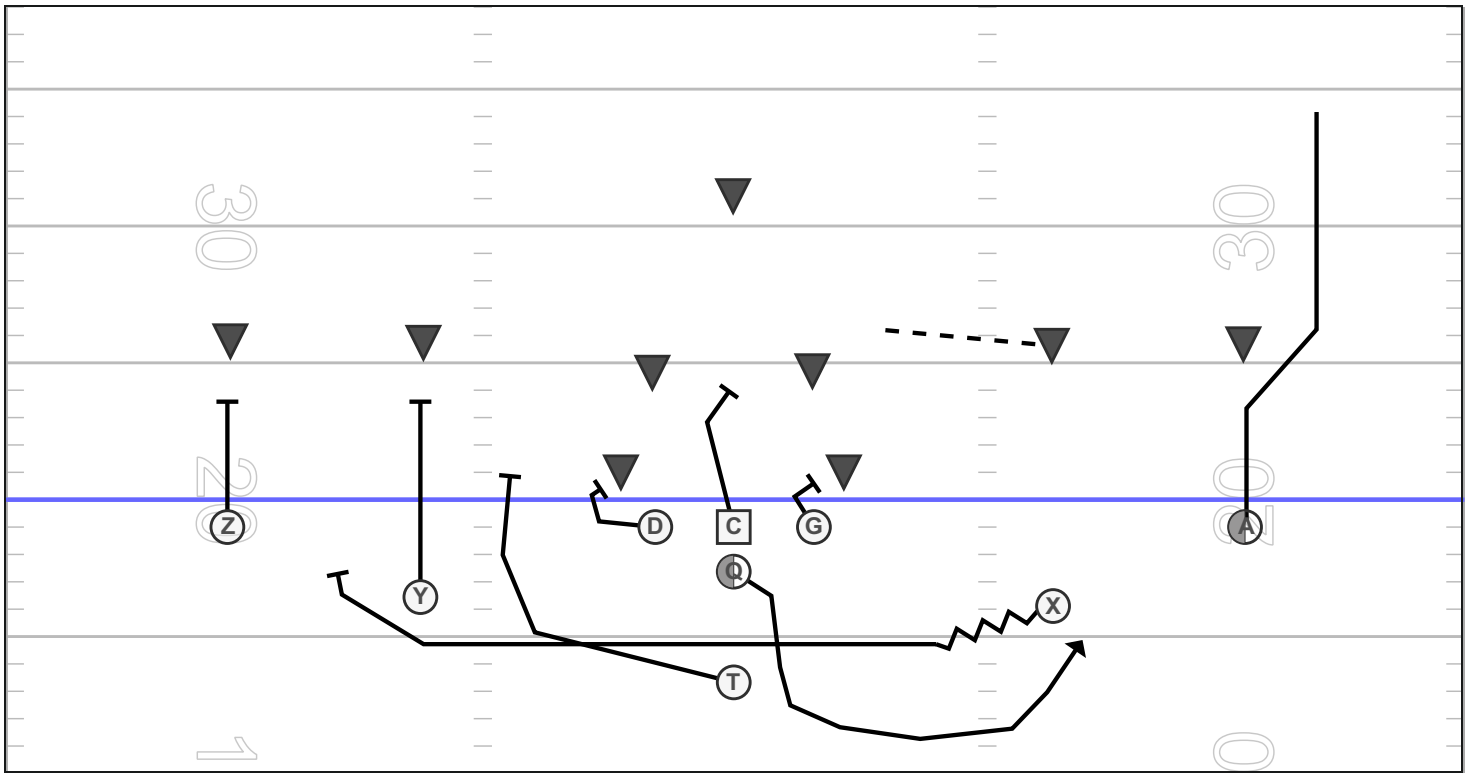
D Block de JET

T Block de JET

Q Feinte le JET et garde le ballon pour une course à l'opposé tout en ayant l'option de passe à A

NOTE La feinte de JET devrait attirer le Halfback

BASE JET GA KEEP



A Fade (Decoy)

X Feinte de JET

Y Stalk Block

Z Stalk Block

G Block de JET

C Block de JET

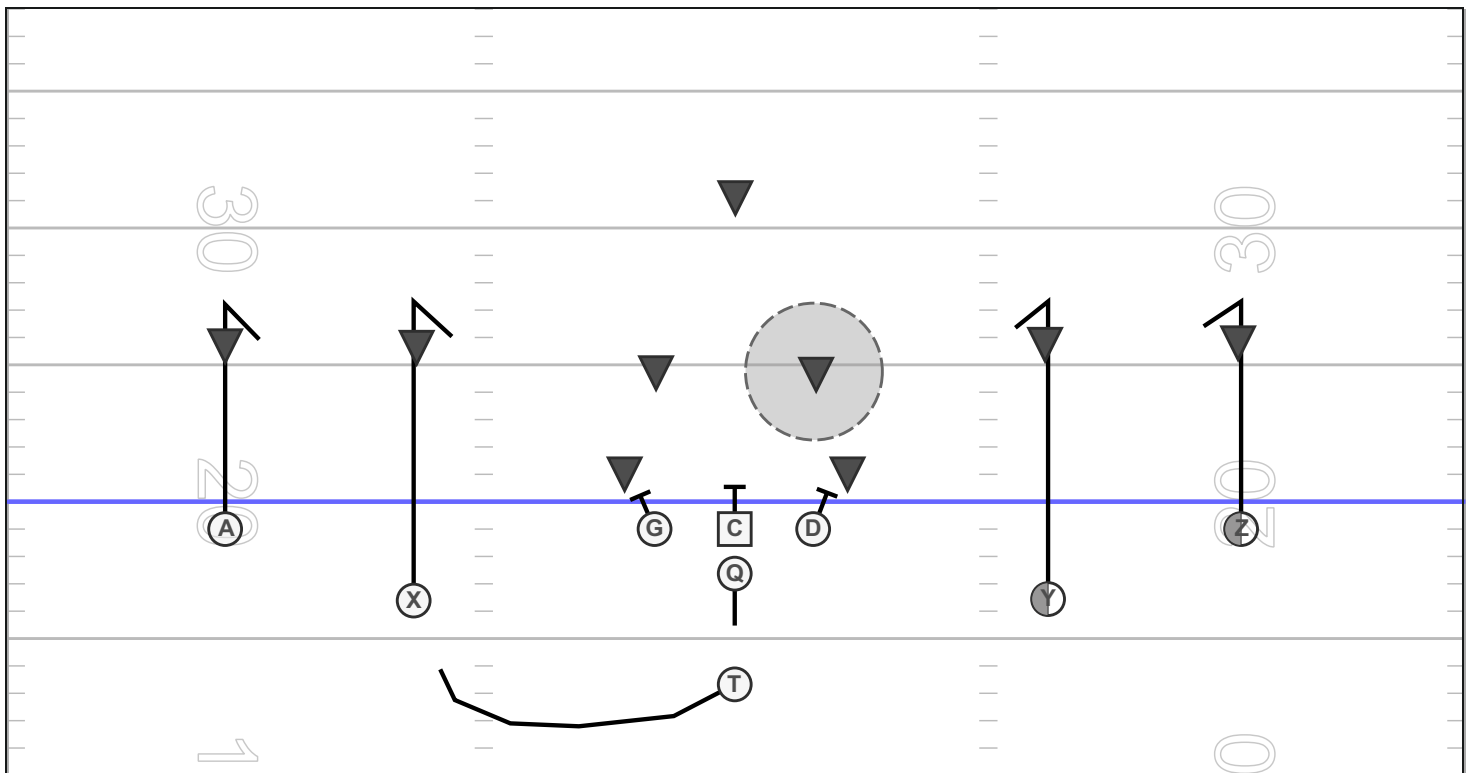
D Block de JET

T Block de JET

Q Feinte le JET et garde le ballon pour une course à l'opposé tout en ayant l'option de passe à A

NOTE La feinte de JET devrait attirer le Halfback

BASE HOOK DR



A HOOK à 7 vgs

X HOOK à 7 vgs

Y HOOK à 7 vgs

Z HOOK à 7 vgs

G Pass Protection

C Pass Protection

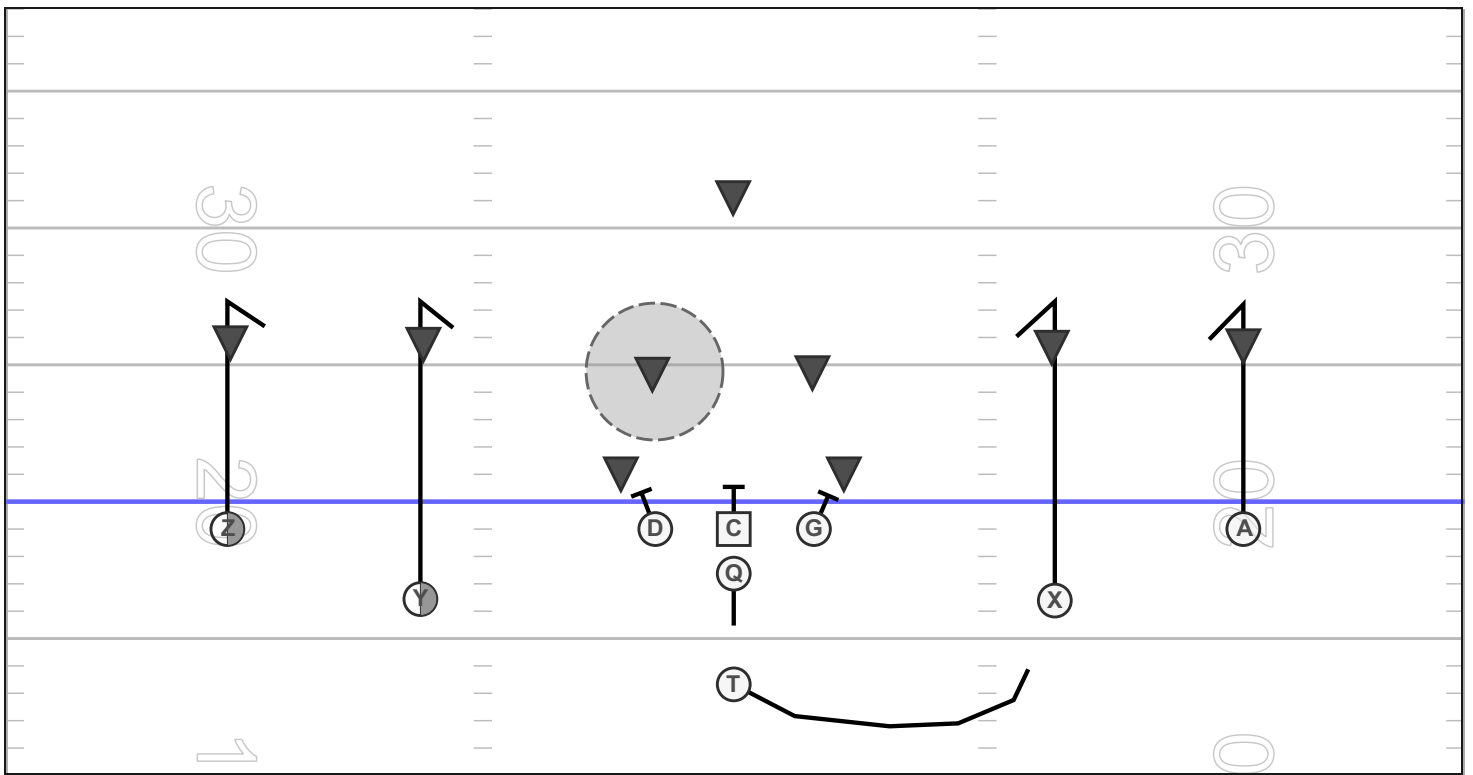
D Pass Protection

T SWING à l'opposé du jeu

Q Passe à Y ou Z

NOTE Le principal danger sur ce jeu est le secondaire, donc le Z est souvent le receveur prioritaire

BASE HOOK GA



A HOOK à 7 vgs

X HOOK à 7 vgs

Y HOOK à 7 vgs

Z HOOK à 7 vgs

G Pass Protection

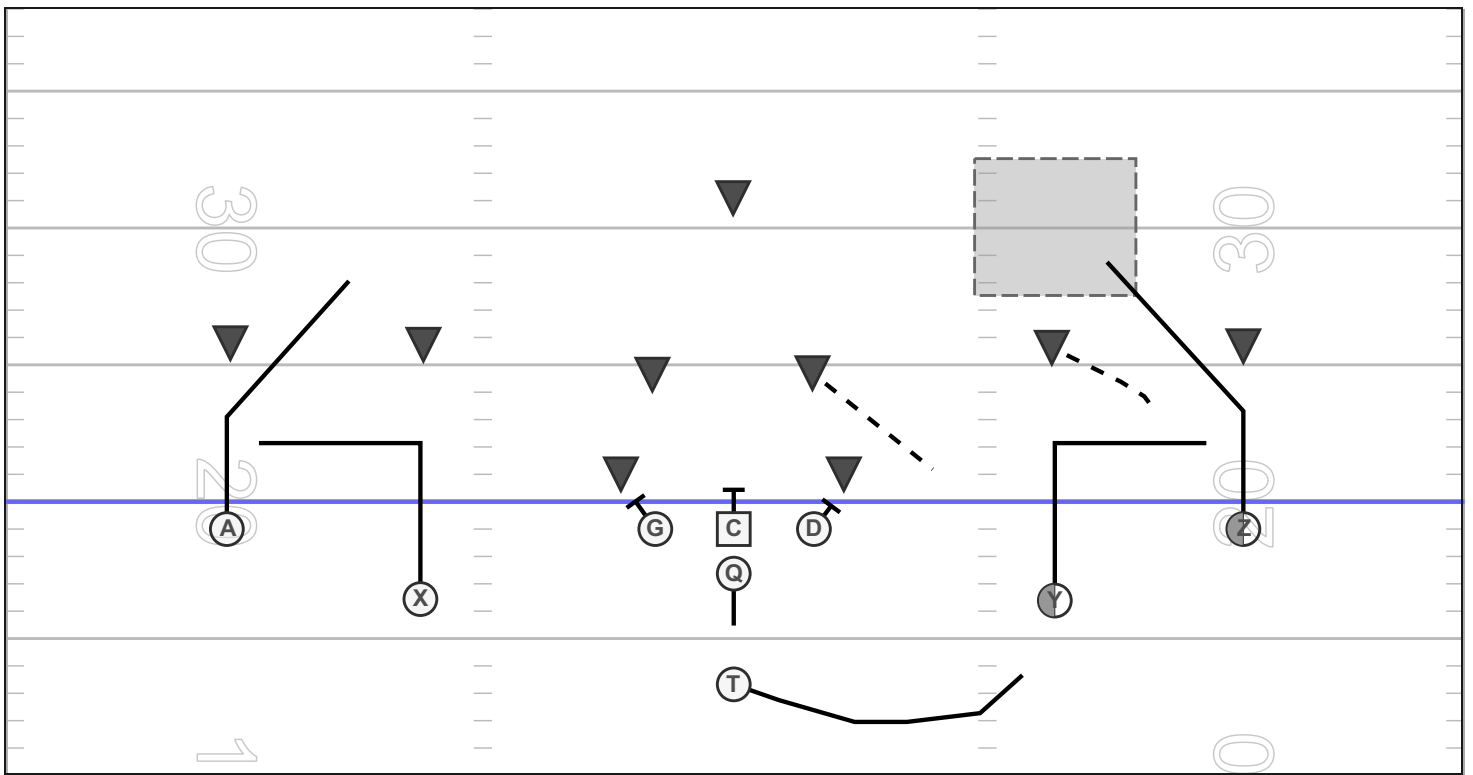
C Pass Protection

D Pass Protection

T SWING à l'opposé du jeu

Q Passe à Y ou Z

NOTE Le principal danger sur ce jeu est le secondaire, donc le Z est souvent le receveur prioritaire



A Tracé SLANT

X Tracé QUICKOUT

Y Tracé QUICKOUT

Z Tracé SLANT

G Pass Protection

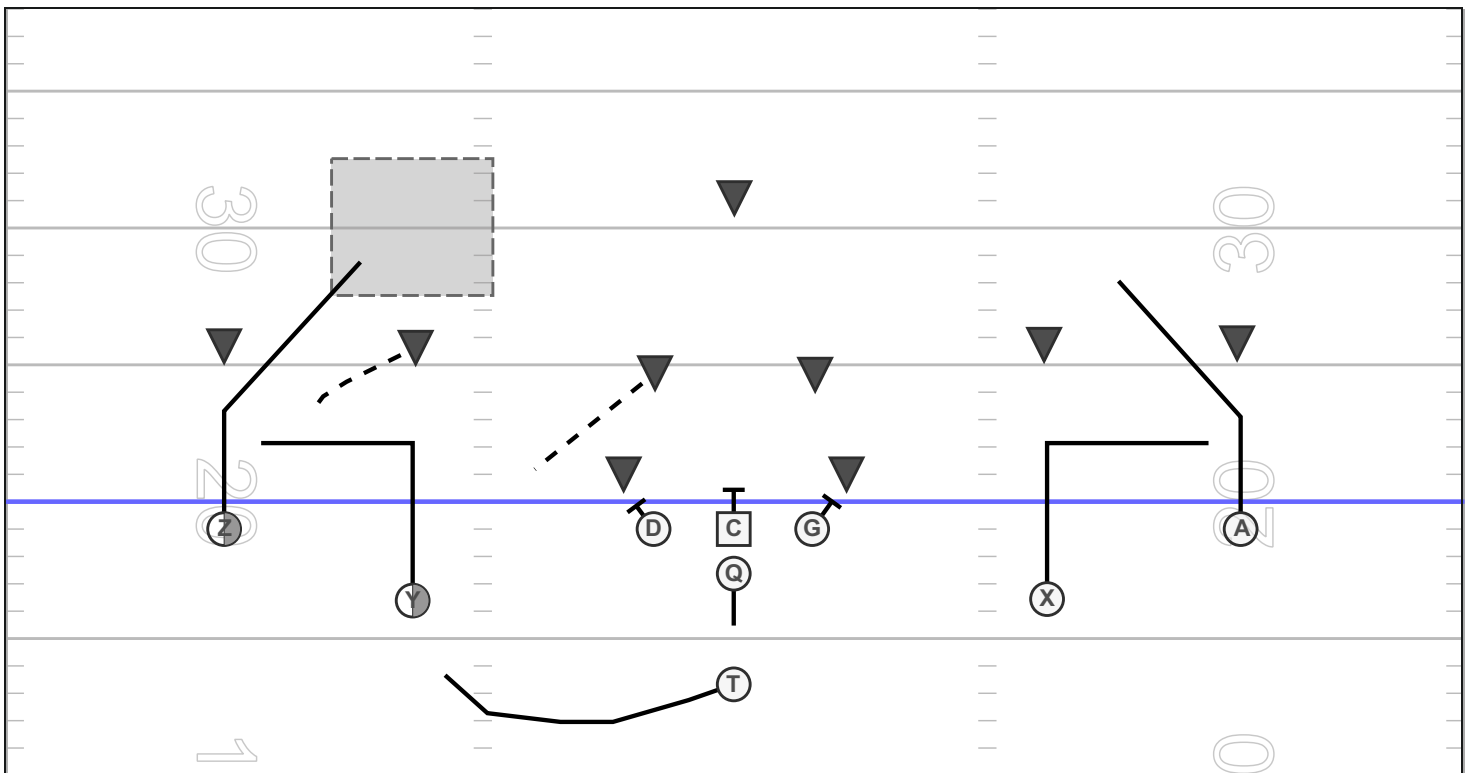
C Pass Protection

D Pass Protection

T SWING du côté du jeu afin d'attirer le Secondaire

Q Lancer à Y ou Z

NOTE Il devrait se créer un fenètre pour le Z entre le Safety et le Corner



A Tracé SLANT

X Tracé QUICKOUT

Y Tracé QUICKOUT

Z Tracé SLANT

G Pass Protection

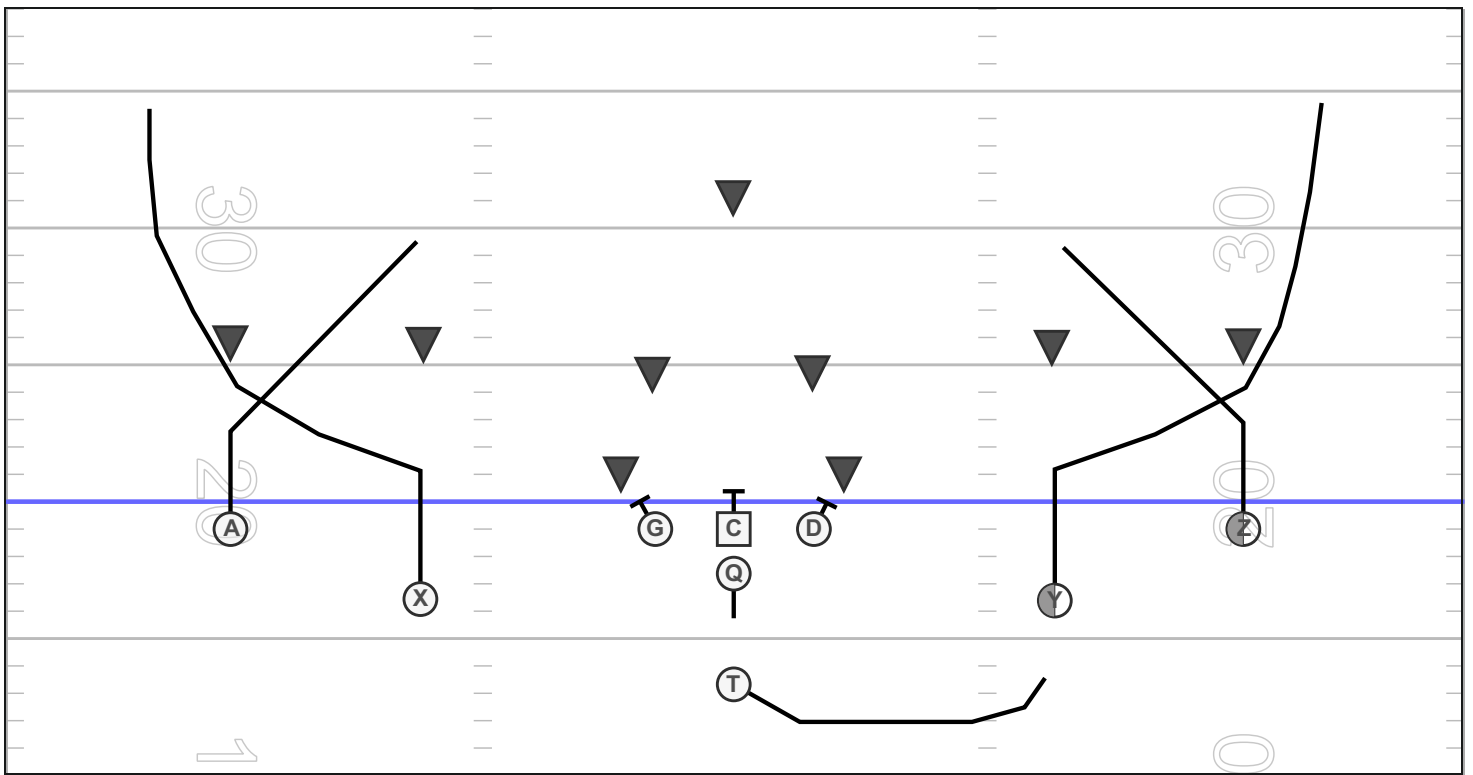
C Pass Protection

D Pass Protection

T SWING du côté du jeu afin d'attirer le Secondeur

Q Lancer à Y ou Z

NOTE Il devrait se créer un fenêtre pour le Z entre le Safety et le Corner



A Tracé SLANT

X Tracé WHEEL

Y Tracé WHEEL

Z Tracé SLANT

G Pass Protection

C Pass Protection

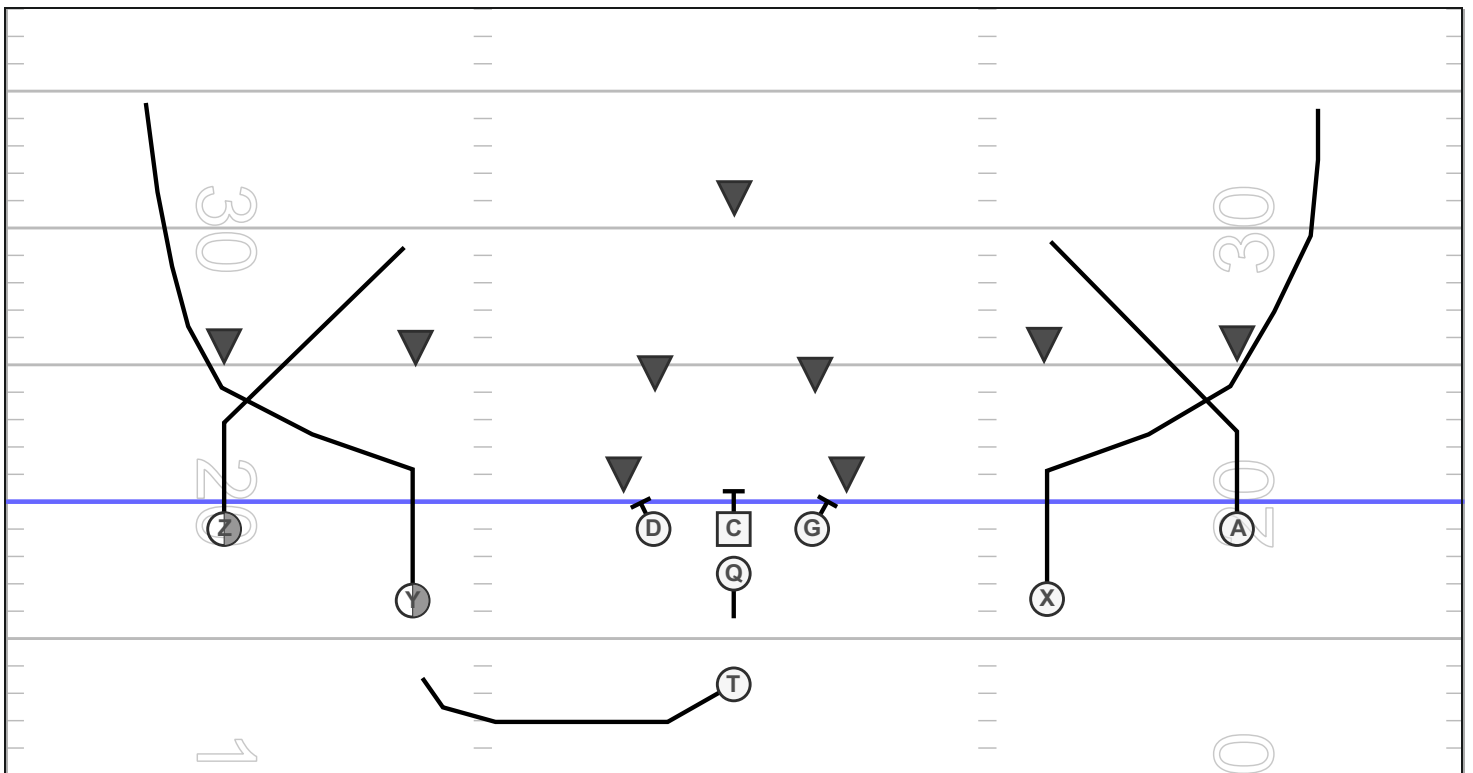
D Pass Protection

T SWING du côté du jeu

Q Lancer normalement à Y mais le Z peut aussi être une cible

NOTE Le premier à passer est le SLANT et le Y passe derrière lui avec son WHEEL

BASE WHEEL GA



A Tracé SLANT

X Tracé WHEEL

Y Tracé WHEEL

Z Tracé SLANT

G Pass Protection

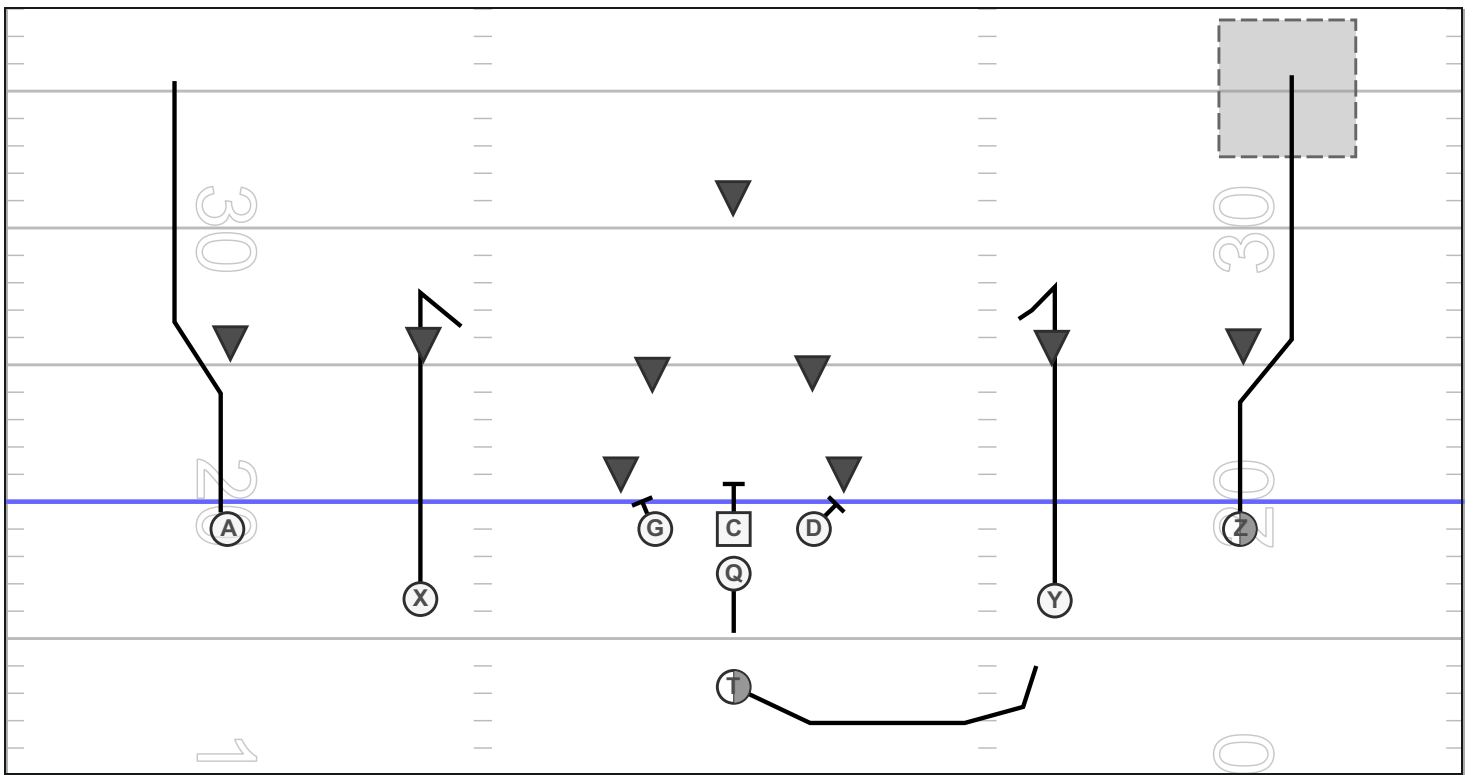
C Pass Protection

D Pass Protection

T SWING du côté du jeu

Q Lancer normalement à Y mais le Z peut aussi être une cible

NOTE Le premier à passer est le SLANT et le Y passe derrière lui avec son WHEEL



A Tracé UP

X Tracé HOOK

Y Tracé HOOK

Z Tracé UP

G Pass Protection

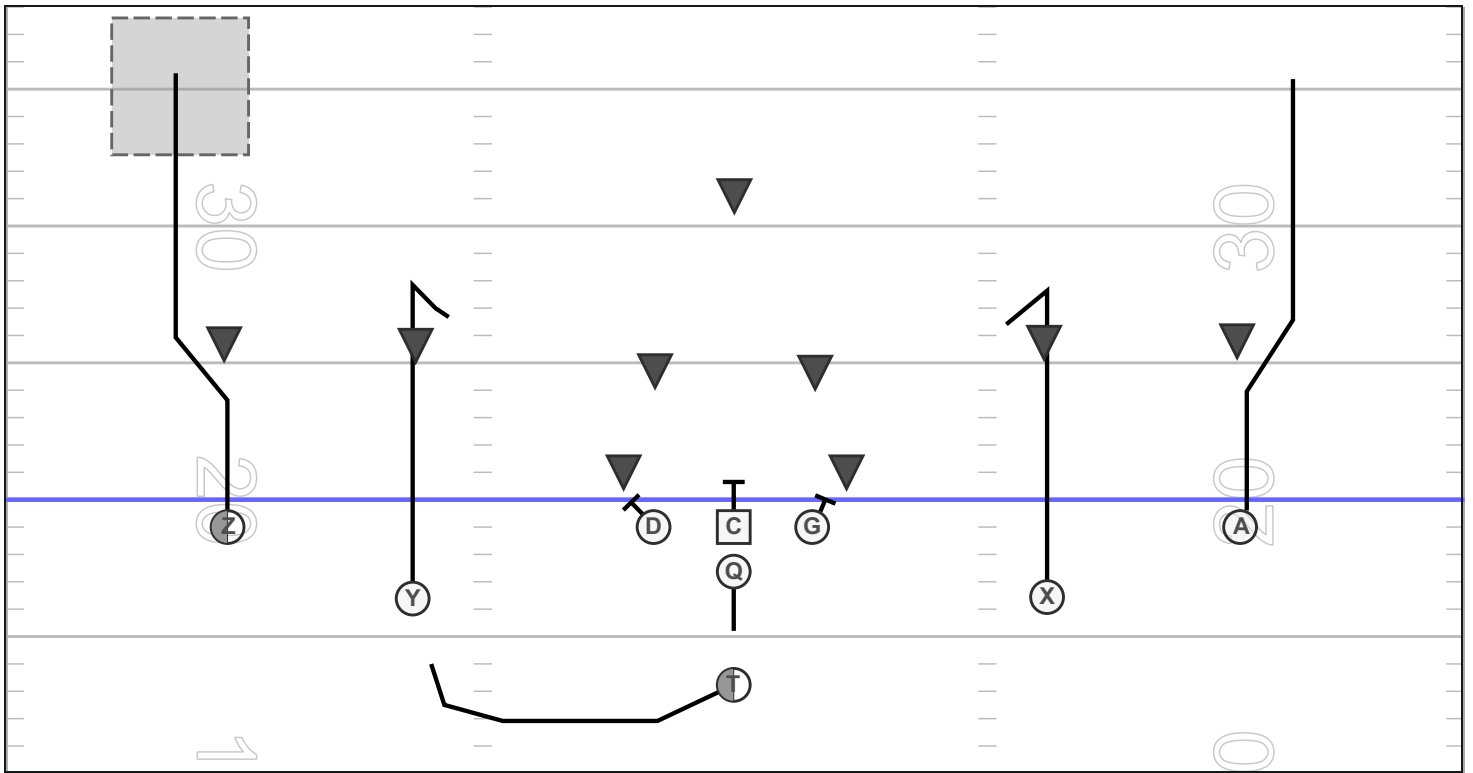
C Pass Protection

D Pass Protection

T SWING du côté du jeu

Q Lancer à Z ou utiliser T comme dépanneur

NOTE Si le Q lance à Z, Il doit lancer rapidement dans la fenêtre... Il ne doit pas attendre qu'il se libère, c'est un 1 on 1



A Tracé UP

X Tracé HOOK

Y Tracé HOOK

Z Tracé UP

G Pass Protection

C Pass Protection

D Pass Protection

T SWING du côté du jeu

Q Lancer à Z ou utiliser T comme dépanneur

NOTE Si le Q lance à Z, Il doit lancer rapidement dans la fenêtre... Il ne doit pas attendre qu'il se libère, c'est un 1 on 1

