



# BECKOMBERGA MANIACS

OFFENSE

FORMATION

**INFO**

## Info Spel uppbyggnad

När vi kallar spel så är de uppbyggda som nedan:

1. Formation 2. Formation stark sida. 3. Eventuell motion 4. Spel 5. Eventuell pass block 6. Eventuell håll som spelet går åt 7. Eventuell tag

Exempel: Doubles Right Ossie höger

Exempel

Formationer: Doubles, Trips, Empty  
 Formation stark sida: Right, Left  
 Motions: Y In, Y Over, Z In, Z Over, H In, H Over  
 Spel: Inside, Ossie, Snake, Sky, Dog...  
 Pass blockar: Bromma (Big on Big/ Base), Hässelby (Slide höger),  
 Hällingby (Slide Vänster), Räcksta (Rollout)  
 Håll som spelet går åt: Höger/Vänster  
 Tags: H cross, Y flat, Switch...

## Info Motions

När vi kallar motions så kallar vi först bokstaven på positionen som gör en motion till exempel "Y" sedan kallar vi "Over" eller "In" beroende på om man springer förbi centern innan bollen snappas eller inte.

Ett exempel kan vara "Y Over"

Det är viktigt att den som gör en motion ställer upp sig AV line of scrimmage (en yard bakom bollen). Det betyder också att den andra Receivern som ställer upp sig på samma sida som den som gör motion måste stå PÅ line of scrimmage (jämförd med bollen). Detta ser ni på exemplet nedan då Y gör motion och står av linjen och Z gör ingen motion och står på Linjen.

Kom ihåg när ni springer motions så ska ni ALLTID springa full fart. Det är QBs jobb att titta snappsen.

## Info Spel och formationer

Vi har totalt 18 grund spel på Offense plus några tags på vissa spel till exempel "Sky switch"

Pass spel: Hawk, Sky, Snake, Dog, Cat, Fox, Flood, Snag, Stick, Mesh, Pickle

Screens: Smoke, H Screen

Spring spel: Inside, Ossie, Option, Sweep, BOB

Vi har totalt Tre formationer: Doubles, Empty, Trips

## Info Spel och formationer

Vi har totalt 20 grund spel på Offense plus några tags på vissa spel till exempel "Sky switch"

Pass spel: Hawk, Sky, Snake, Dog, Cat, Fox, Flood, Snag, Stick, Mesh, Pickle

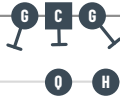
Screens: Smoke, H Screen

Spring spel: Inside, Ossie, Option, Sweep, Counter, Power, BOB

Vi har totalt fyra formationer: Doubles, Empty, Trips och Tight

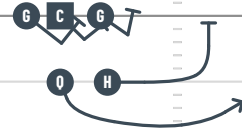
### Info Pass Block: Bromma

Bromma är våran base pass block så ifall inget specifk pass block är kallad så är det alltid Bromma.  
 Bromma står för Big on Big vilket betyder att ni blocker personen framför er. Har "C" ingen framför sig så hjälper den till att blocka där det behövs mest hjälp.



### Info Pass Block: Räcksta (rollout) Höger/Vänster

Räcksta eller rollout rullar ÖBn ut. Dline behöver blocka sin spelare inåt. RB ser till att sätta kanten, så när ÖBn rullar ut så ser man till att blocka det som kommer, gå inte förbi LDS.  
 I vissa rollout spel har RB en route, vi dessa fall så se till att chippa enden, alltså springa in i endens utsida Axel om den har utsidan.



### Info Pass Block: Vällingby

Hässelby och Vällingby är våra slide passblocker. På Vällingby pass blocker alla O-Line spelare försvararen till Vänster om sig.  
 H blocker O-Line spelaren på backside som inte blir blockad av O-Line



### Info Pass Block: Hässelby

Hässelby och Vällingby är våra slide passblocker. På Hässelby pass blocker alla O-Line spelare försvararen till Höger om sig.  
 H blocker O-Line spelaren på backside som inte blir blockad av O-Line



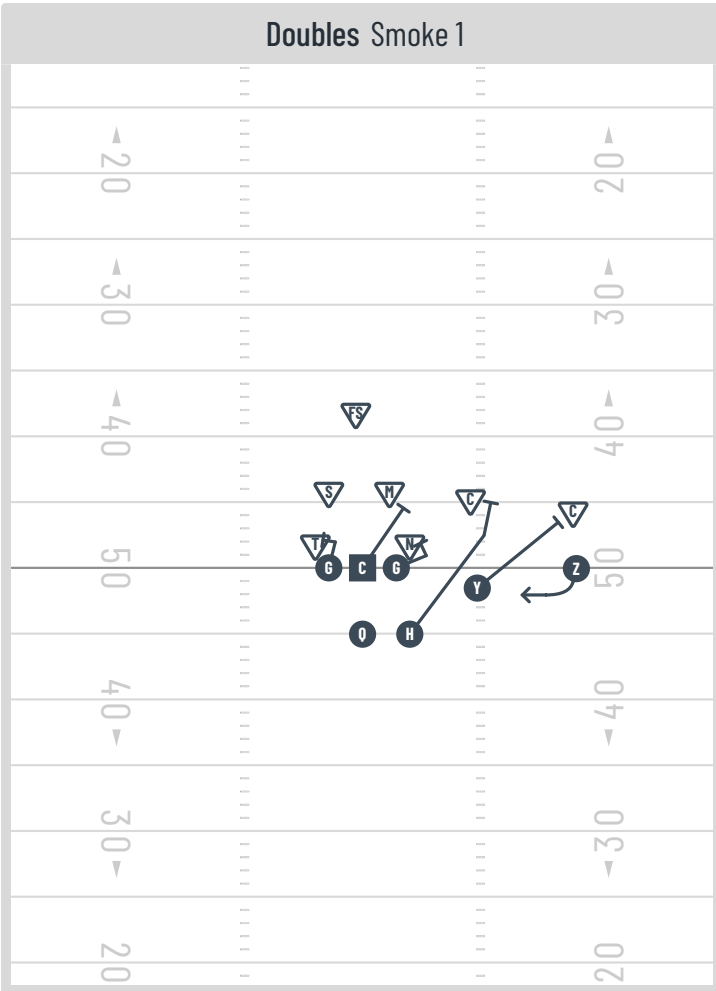
FORMATION

**DOUBLES**

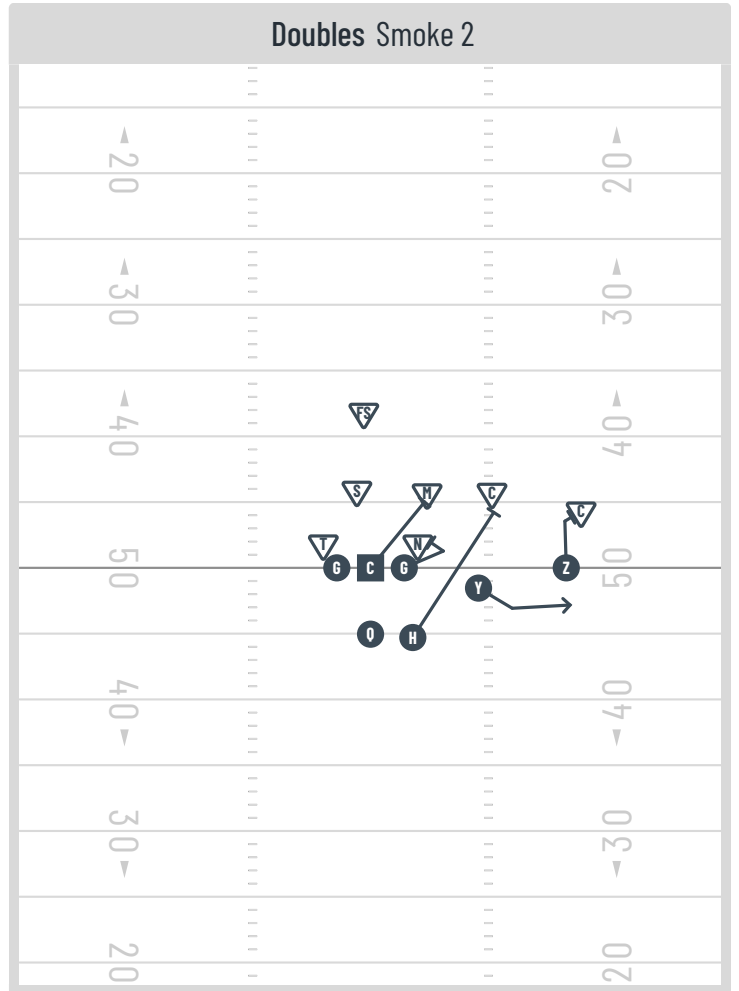




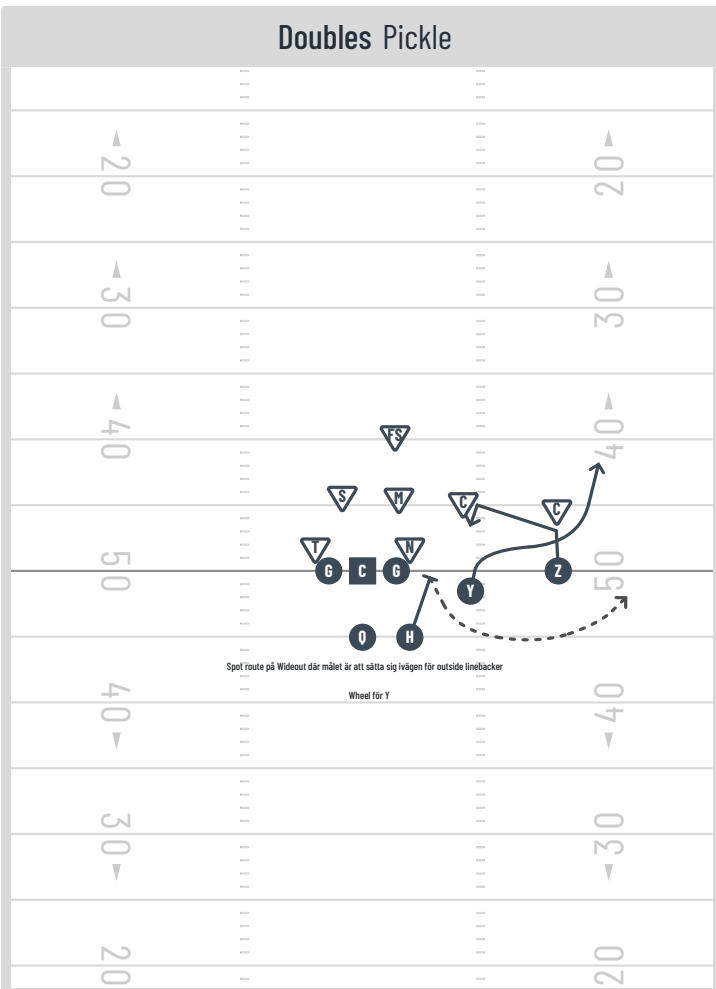
### Doubles Smoke 1



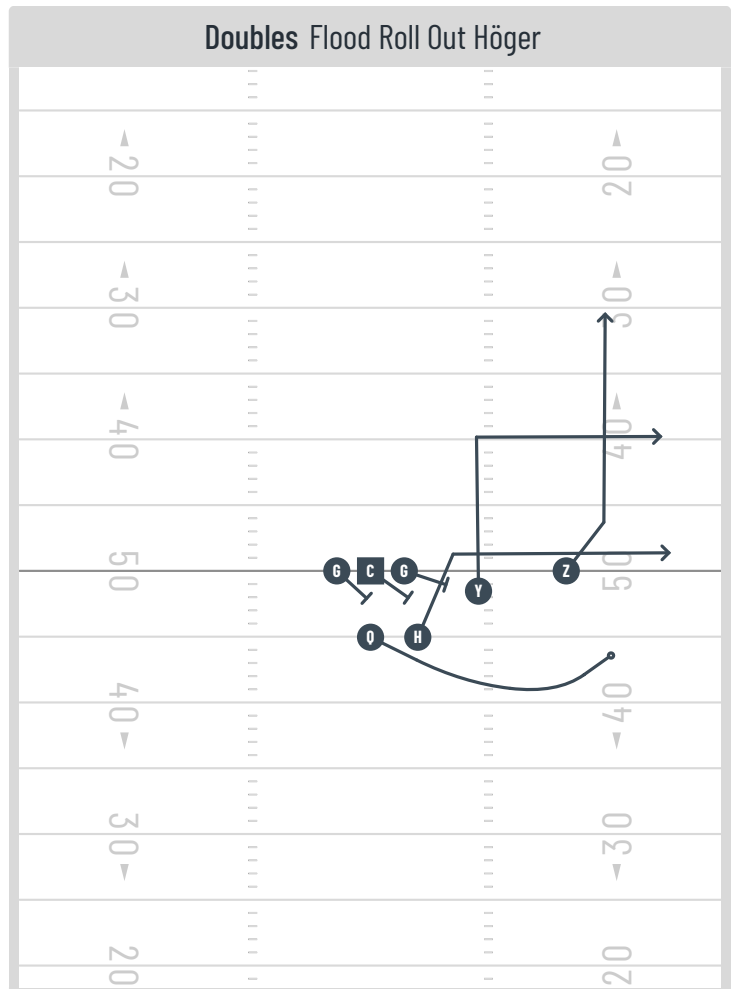
### Doubles Smoke 2



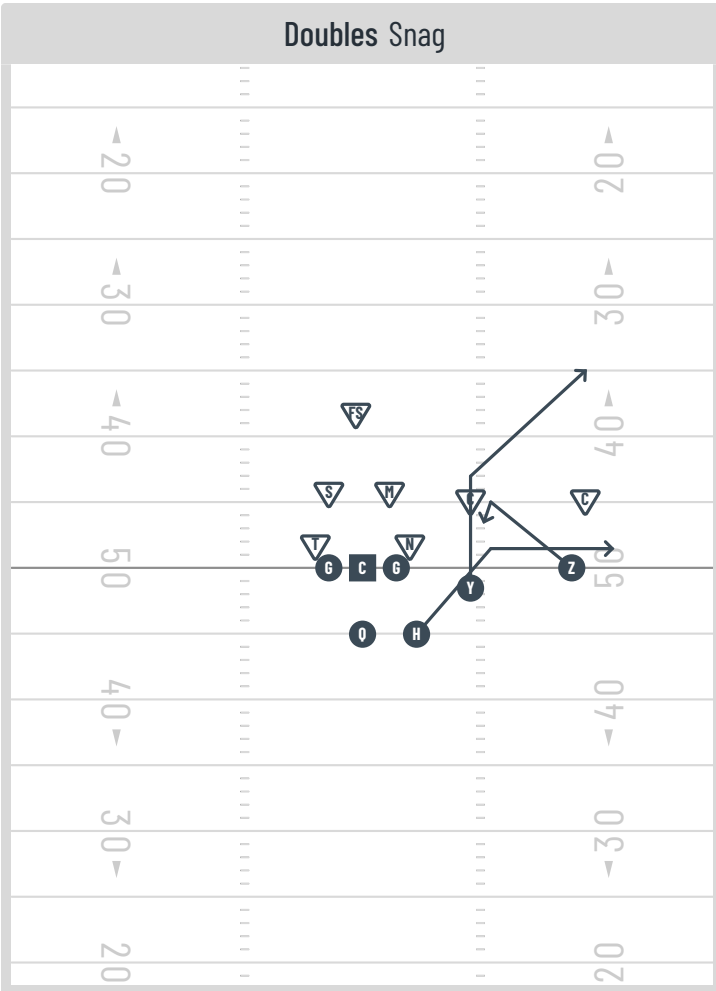
### Doubles Pickle



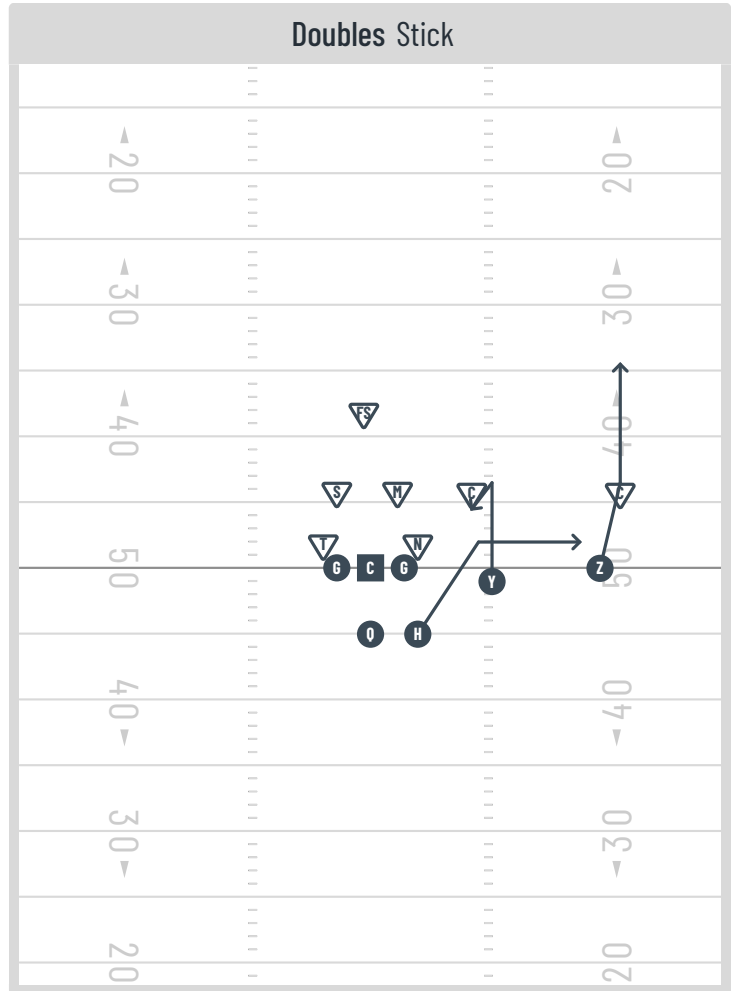
### Doubles Flood Roll Out Höger



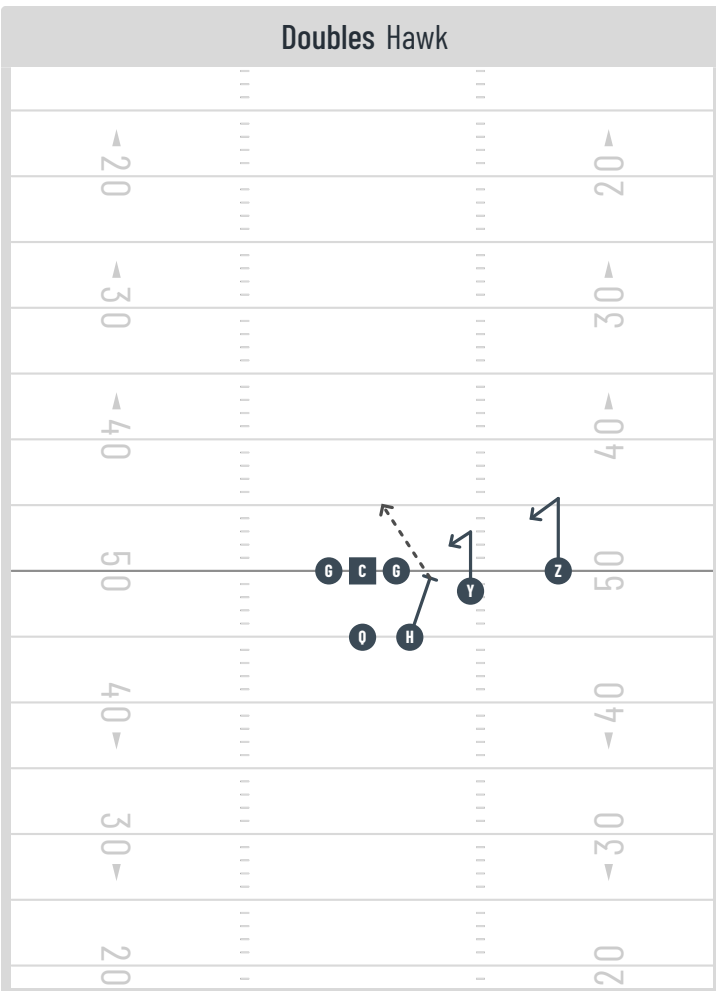
### Doubles Snag



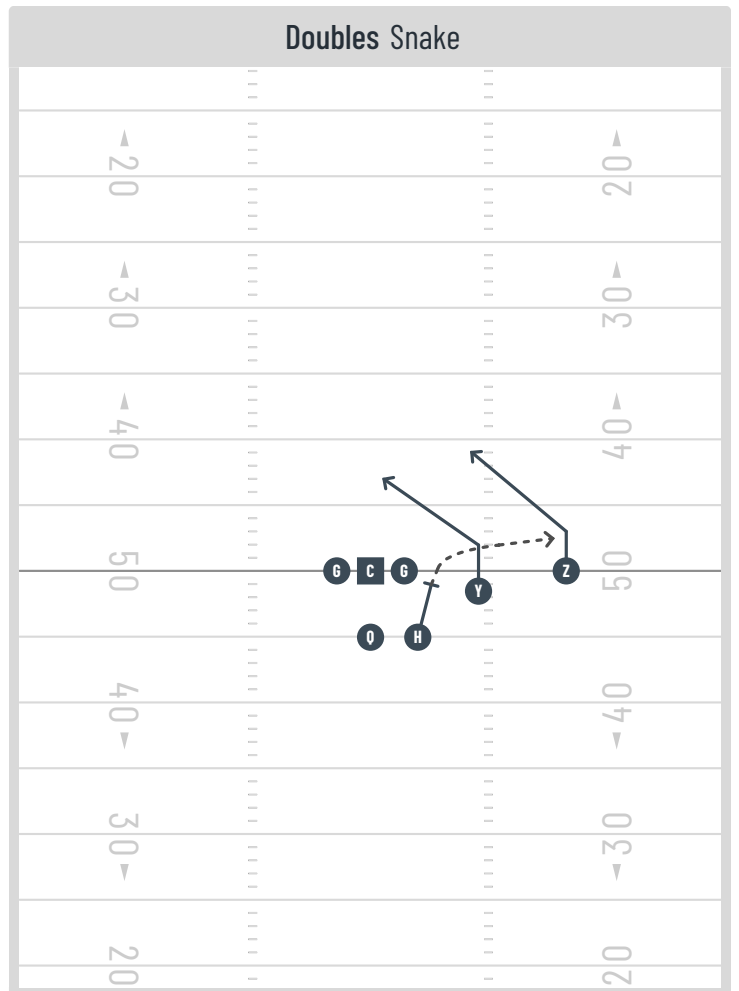
### Doubles Stick



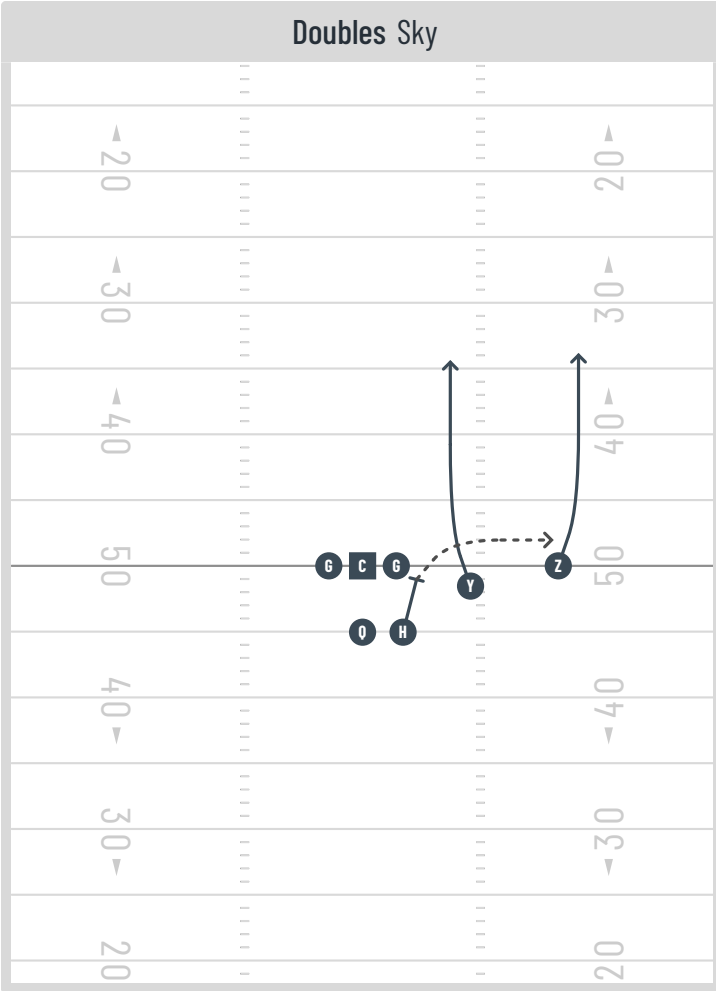
### Doubles Hawk



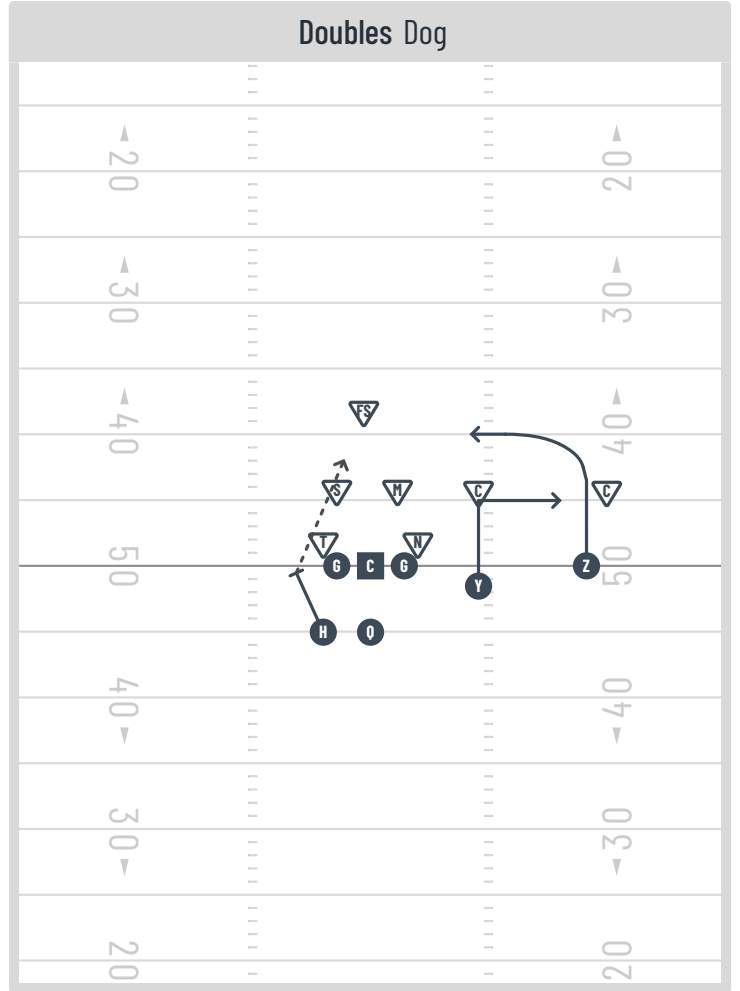
### Doubles Snake



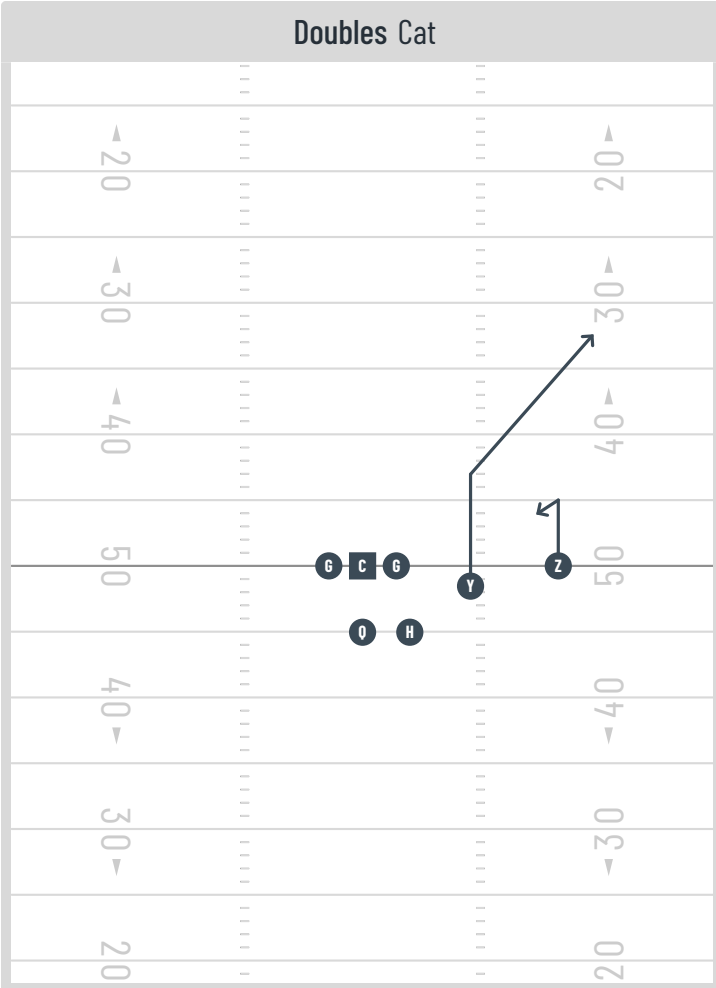
### Doubles Sky



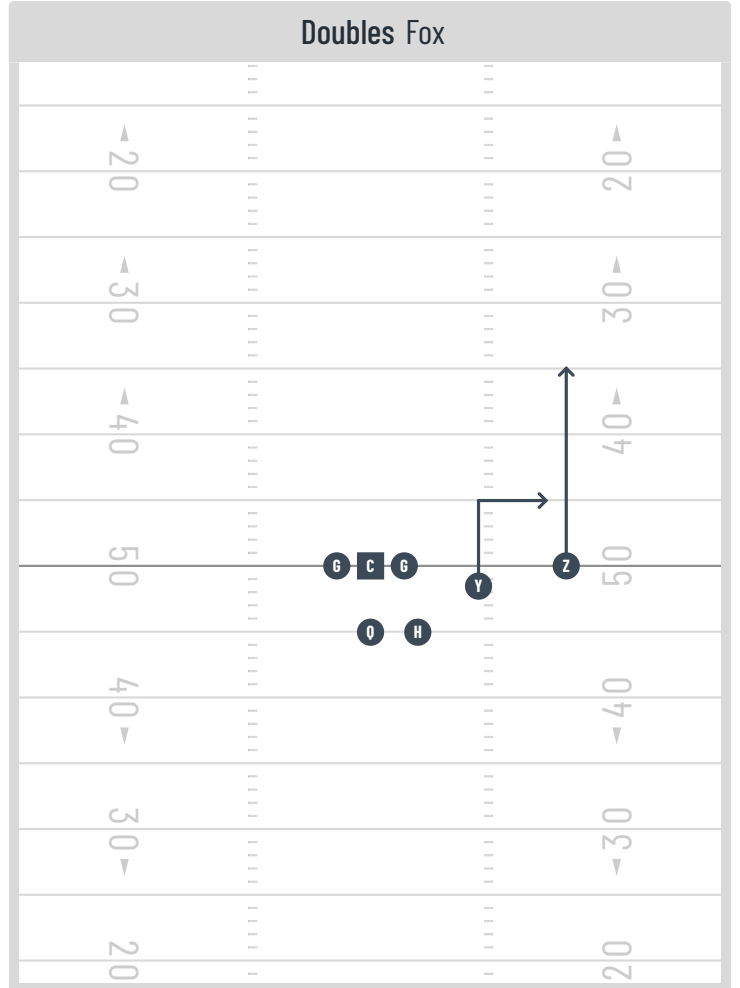
### Doubles Dog



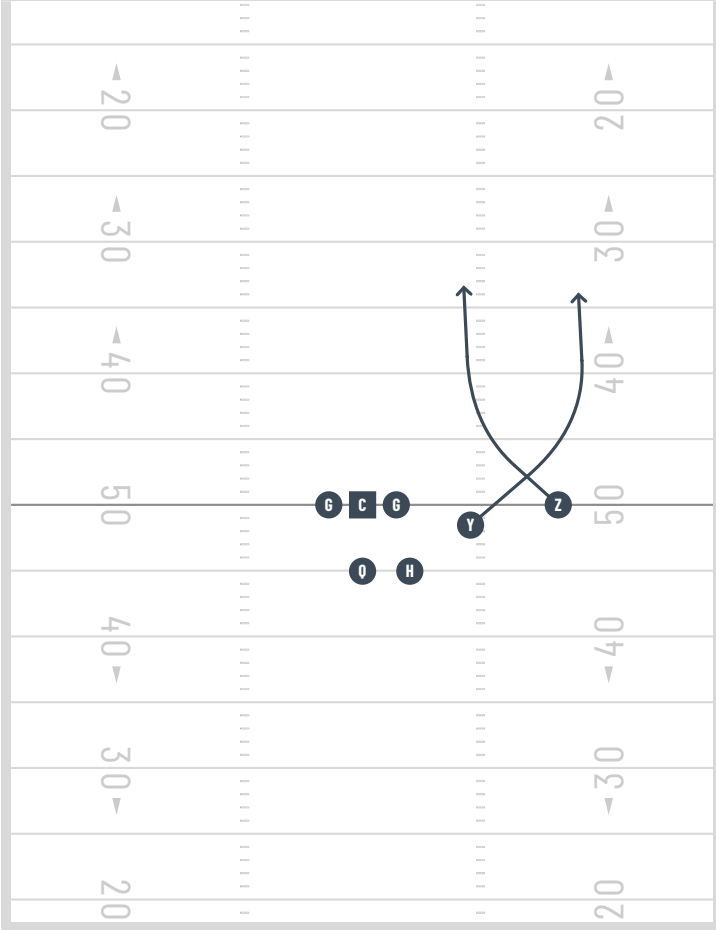
### Doubles Cat



### Doubles Fox



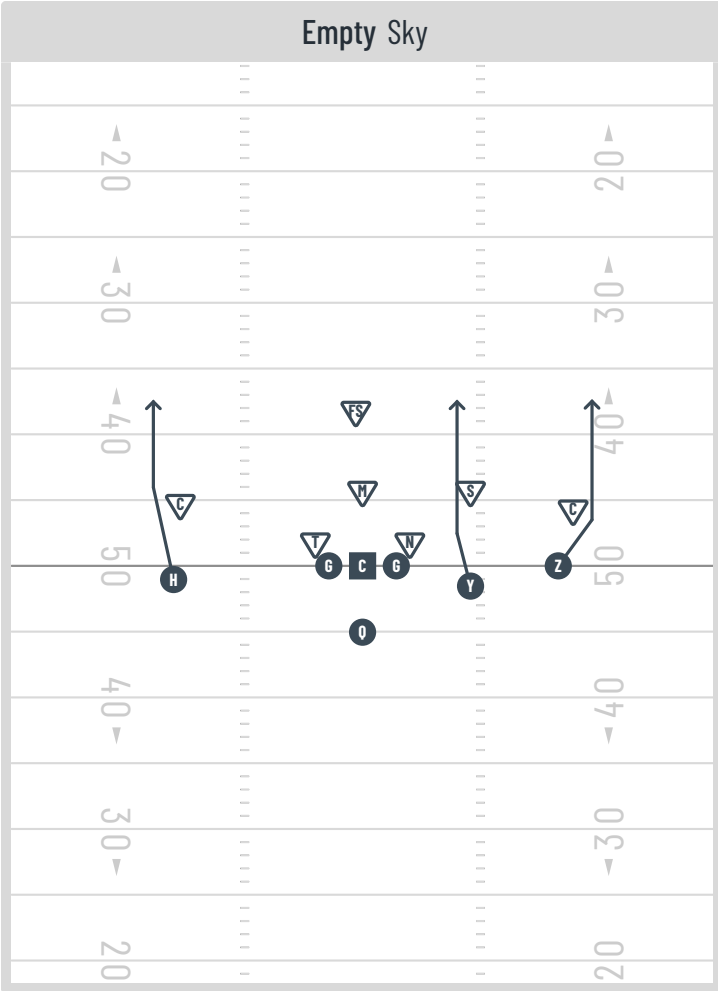
# Doubles Sky Switch



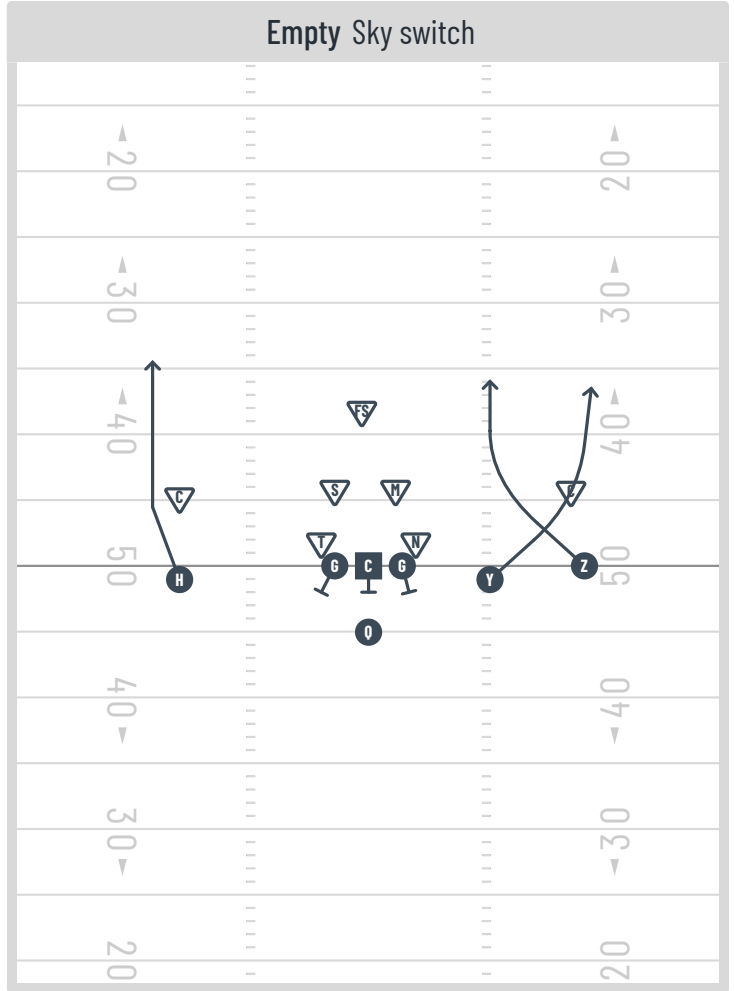
FORMATION

**EMPTY**

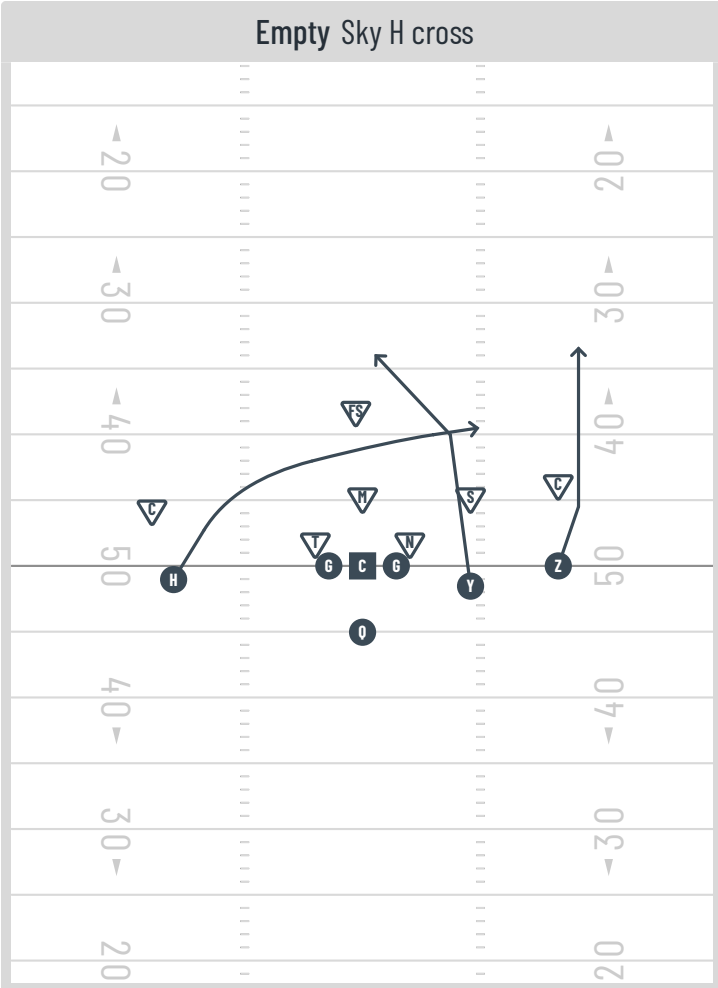
Empty Sky



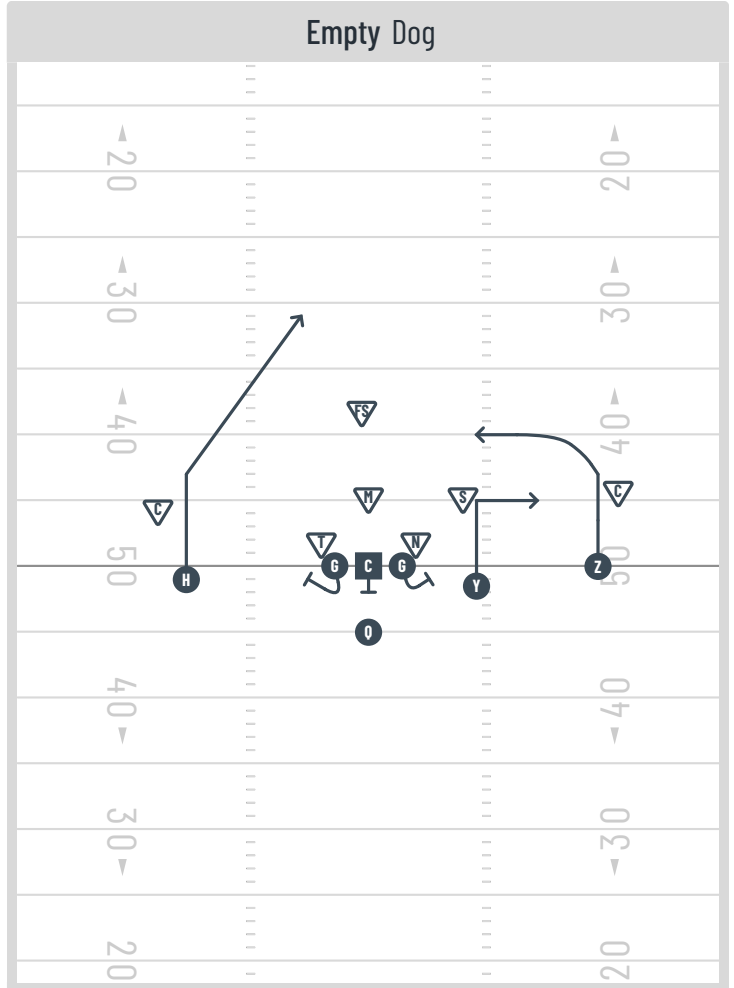
Empty Sky switch



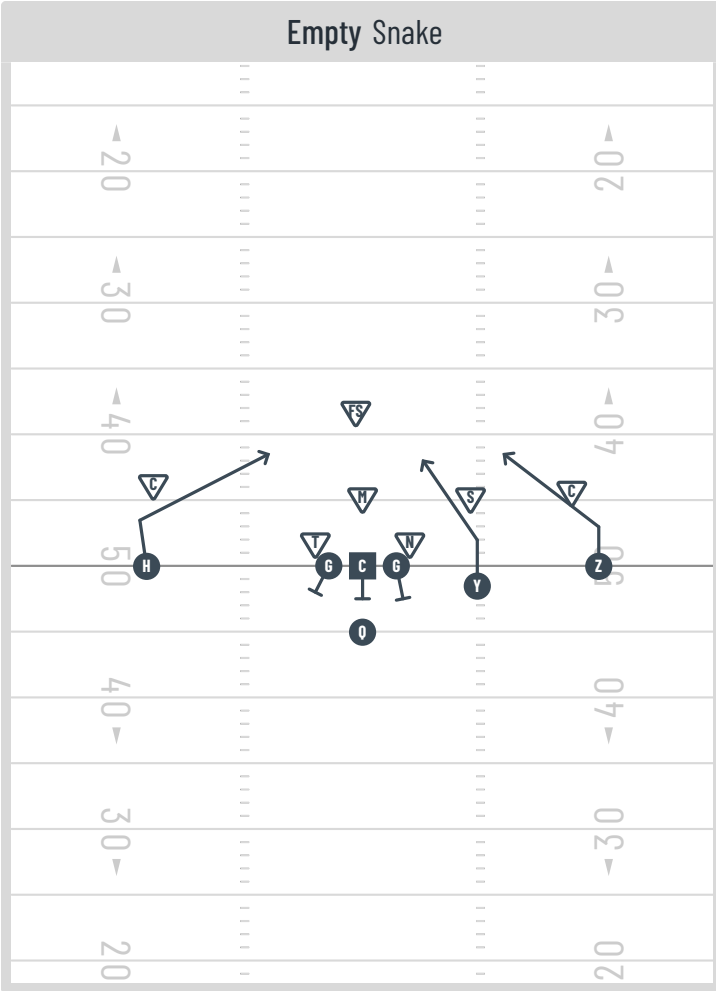
Empty Sky H cross



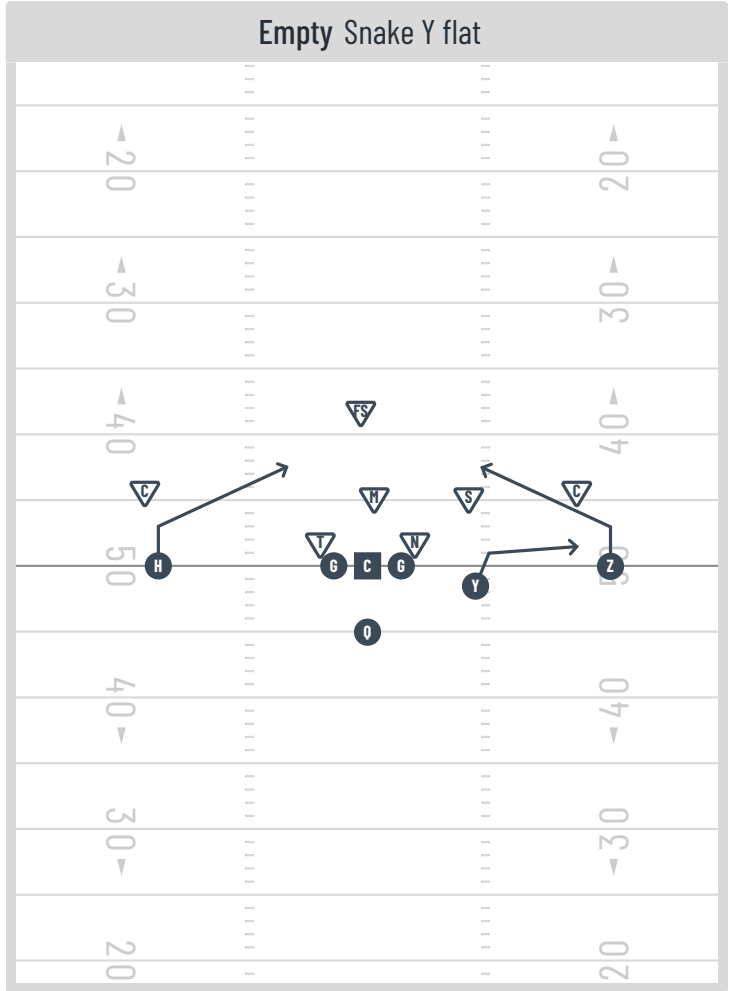
Empty Dog



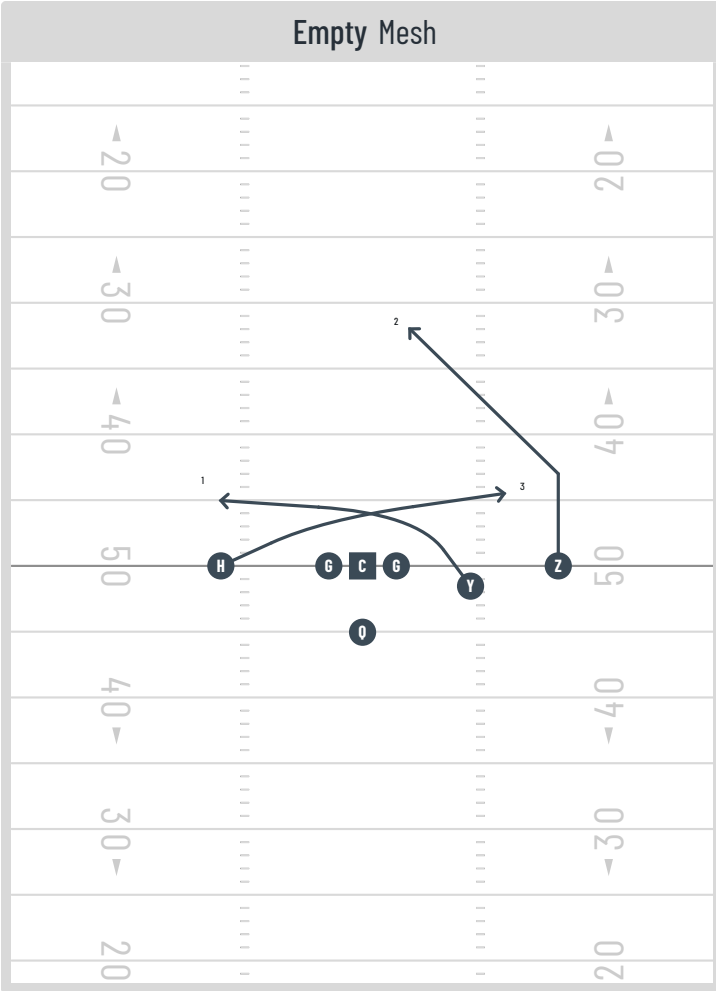
Empty Snake



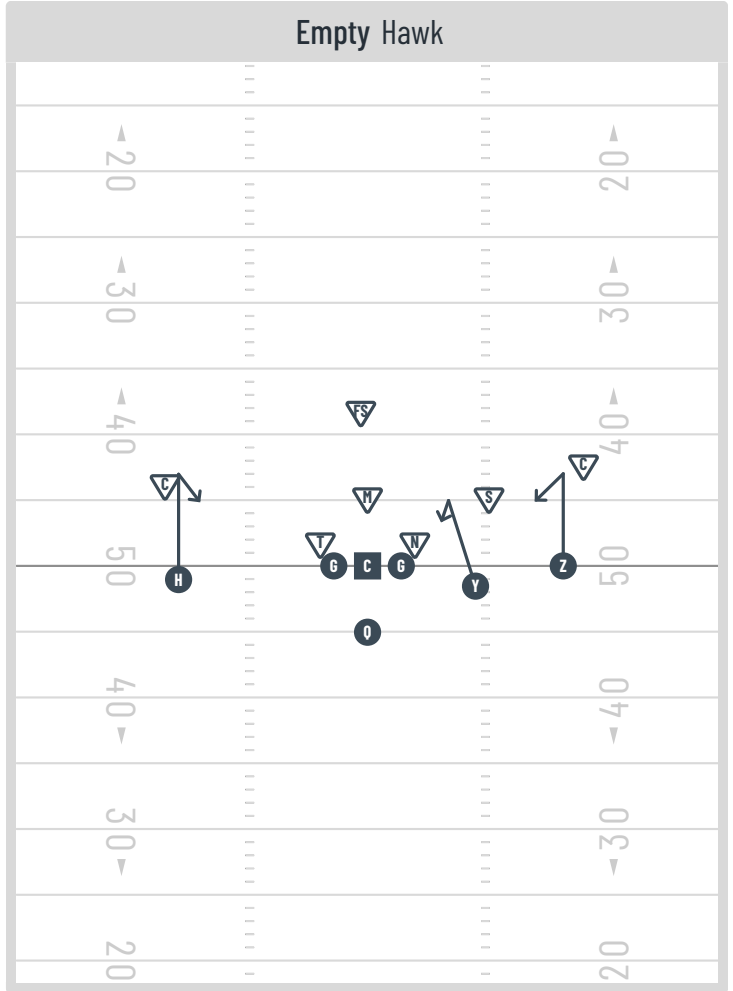
Empty Snake Y flat



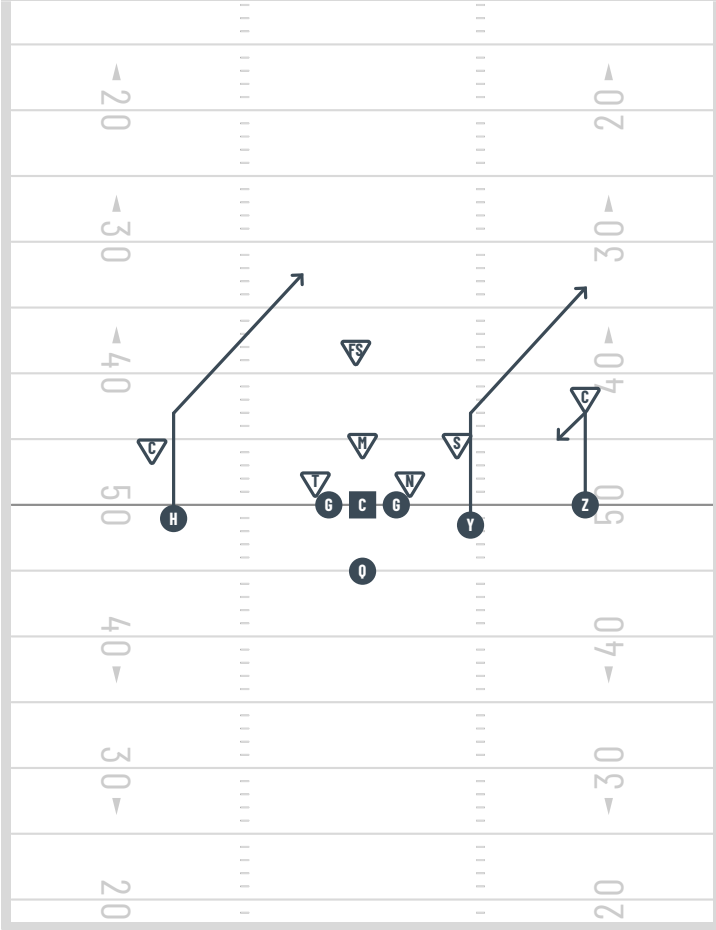
Empty Mesh



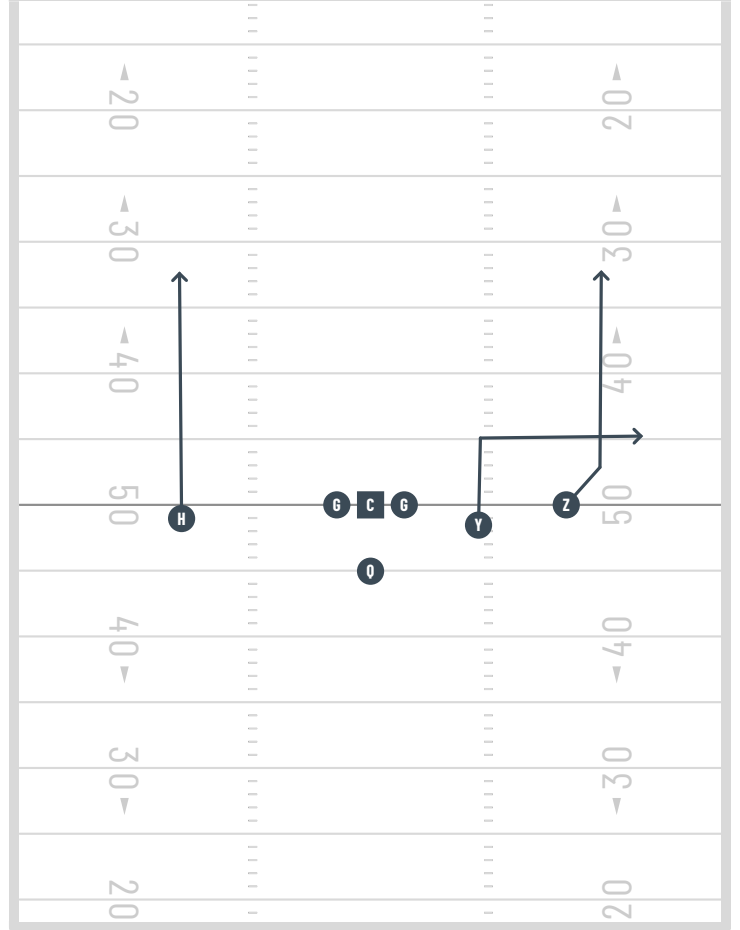
Empty Hawk



### Empty Cat



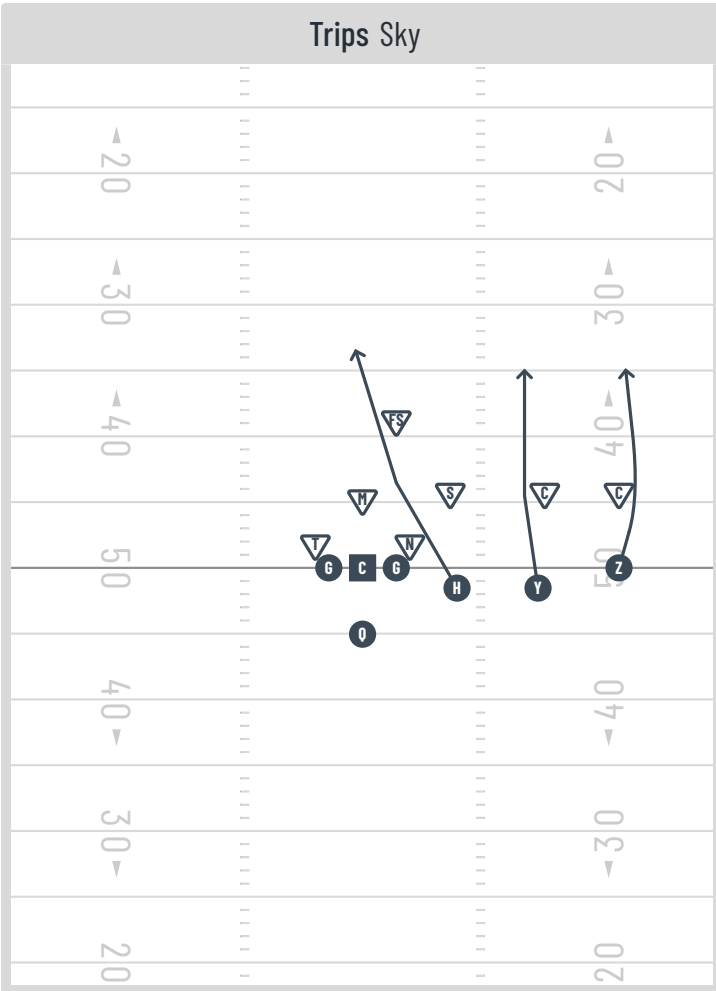
### Empty Fox



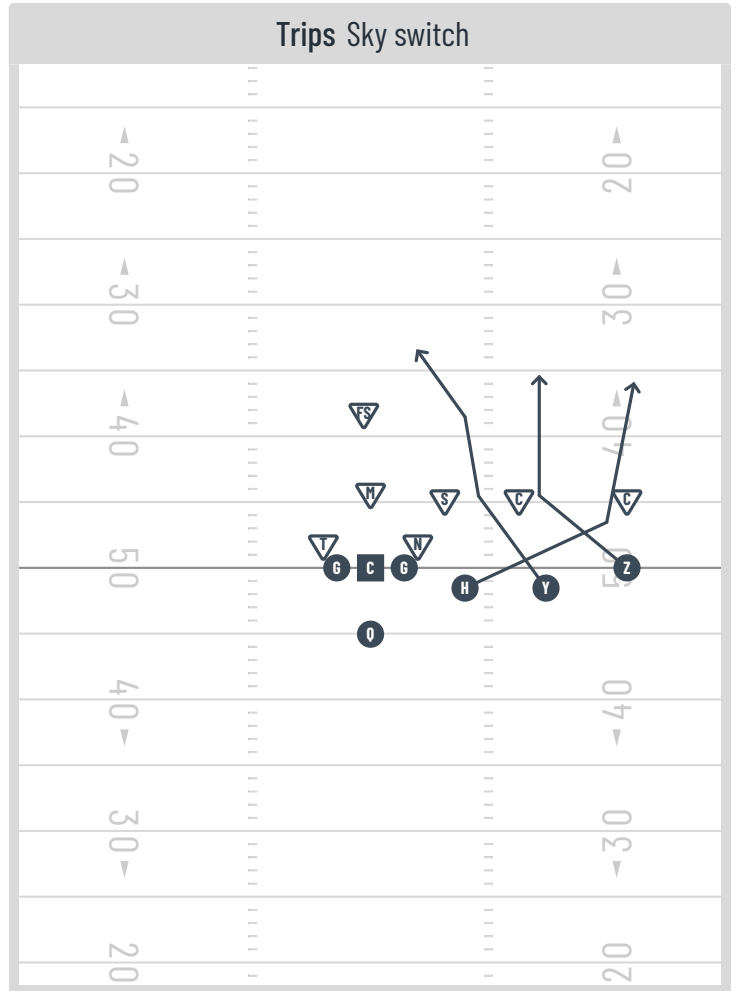
FORMATION

**TRIPS**

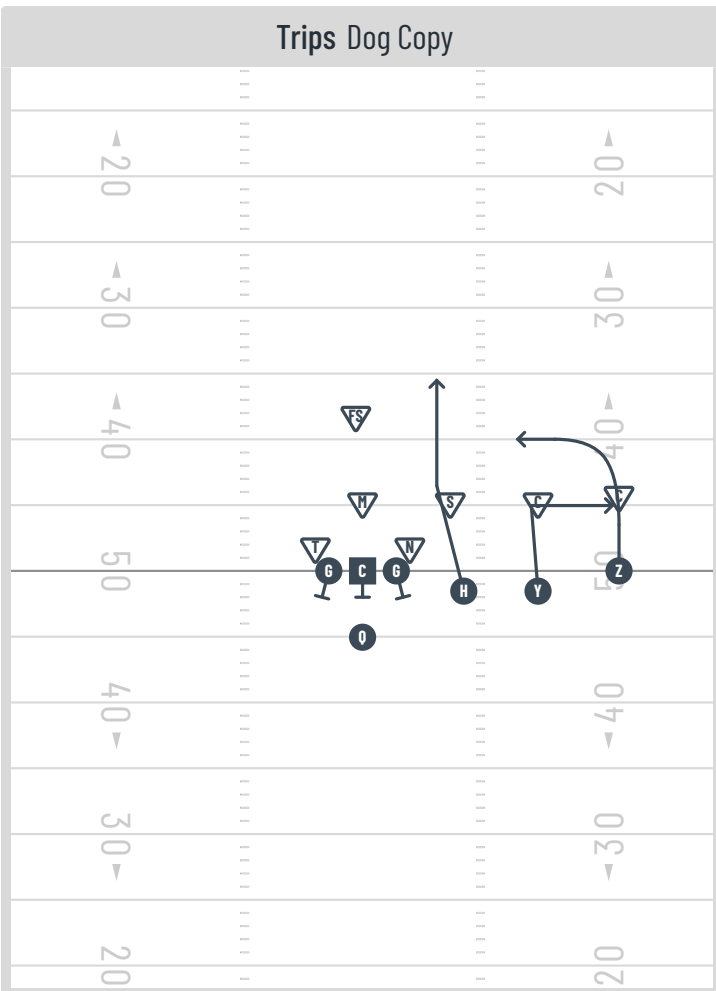
Trips Sky



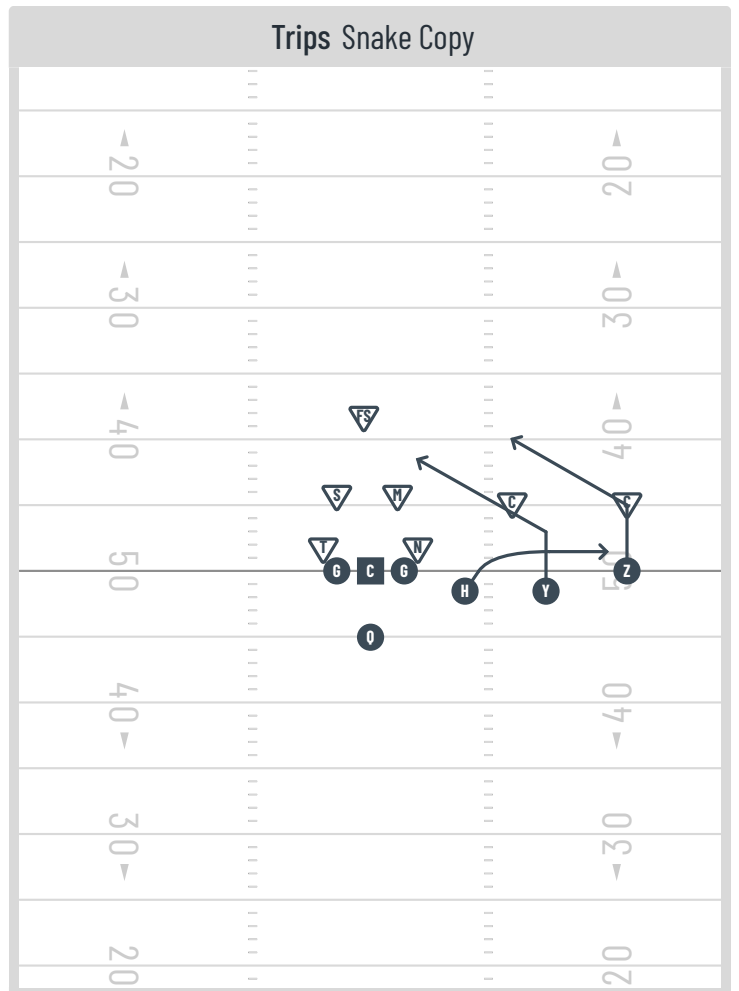
Trips Sky switch



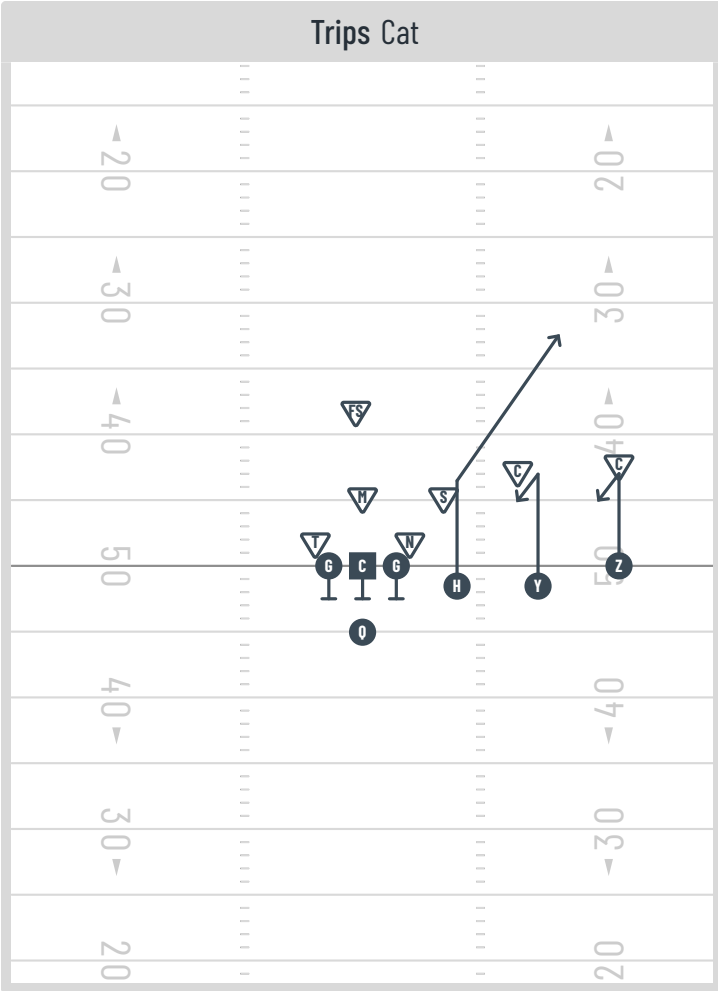
Trips Dog Copy



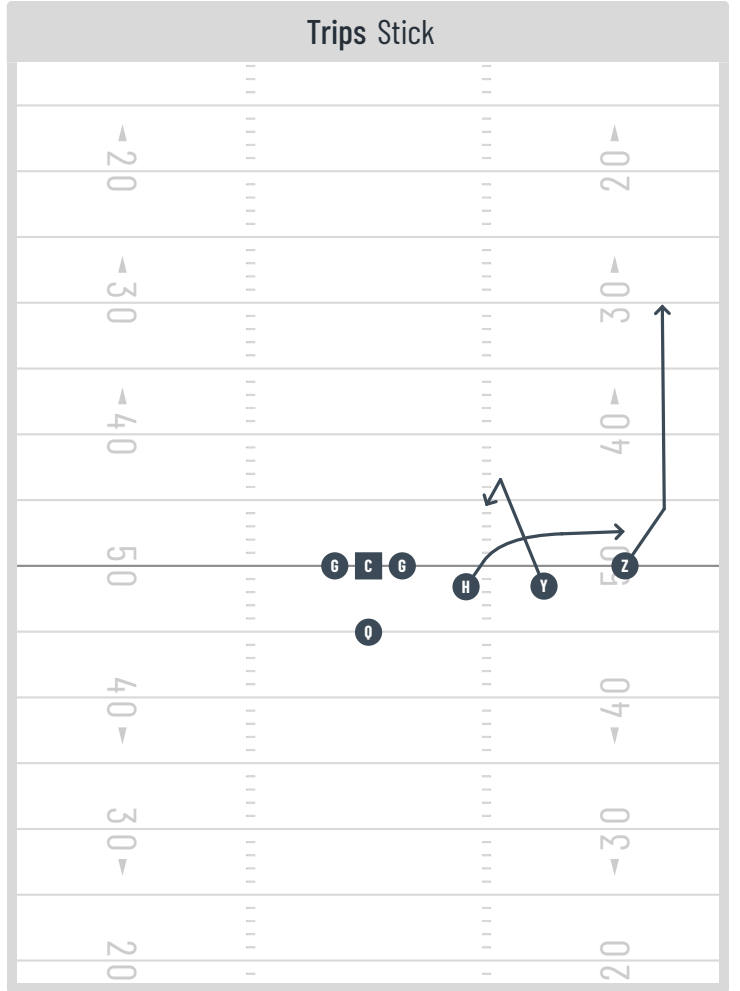
Trips Snake Copy



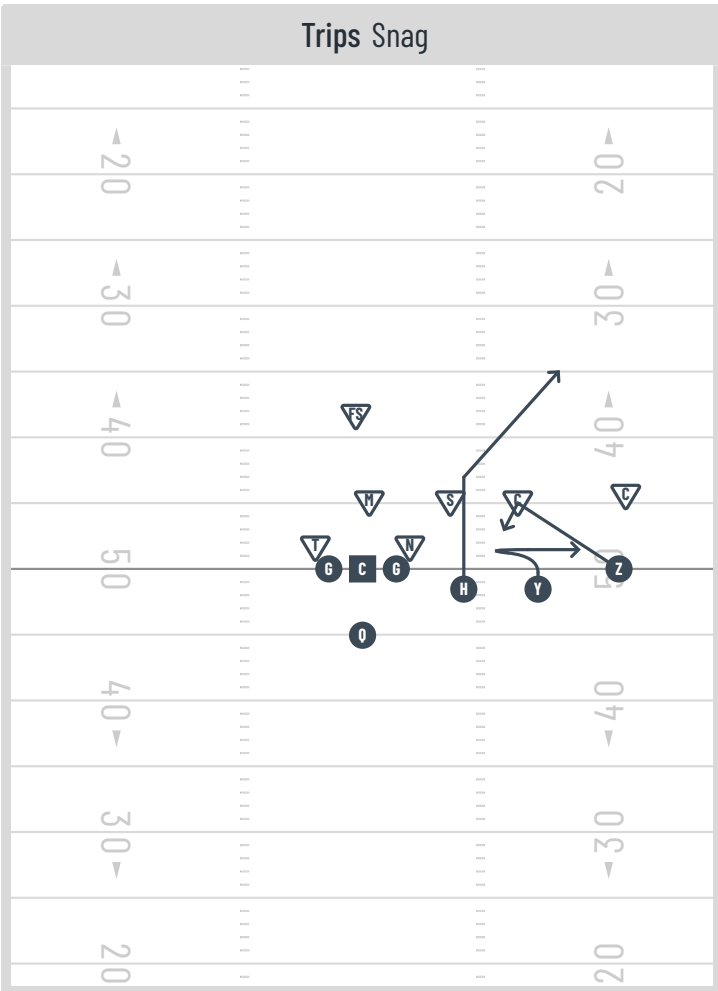
Trips Cat



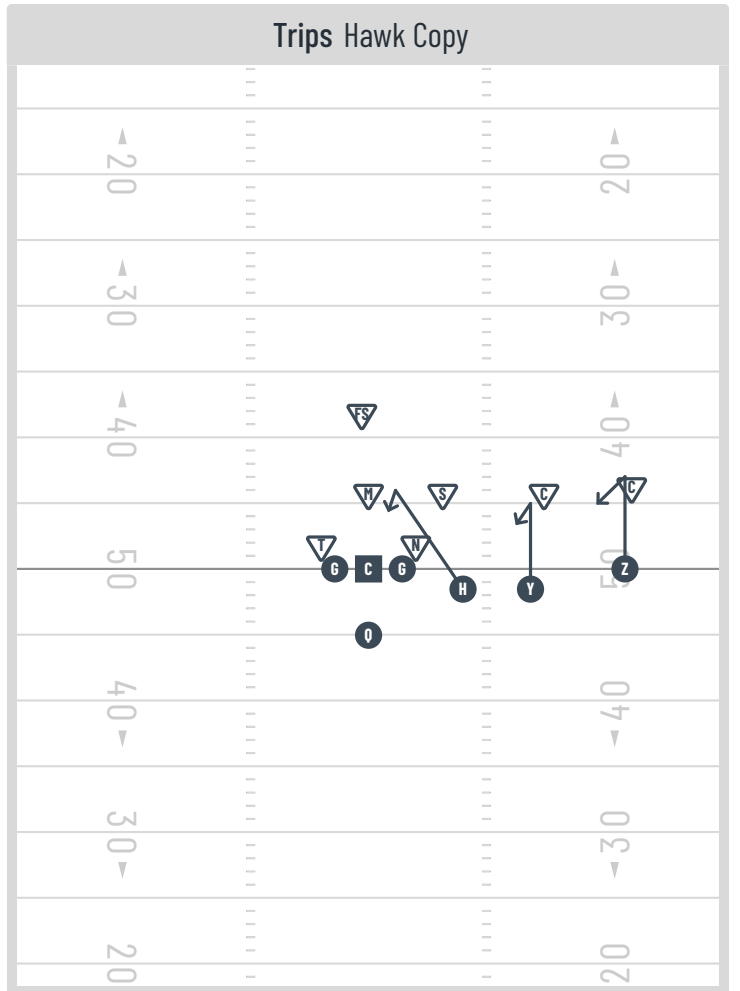
Trips Stick



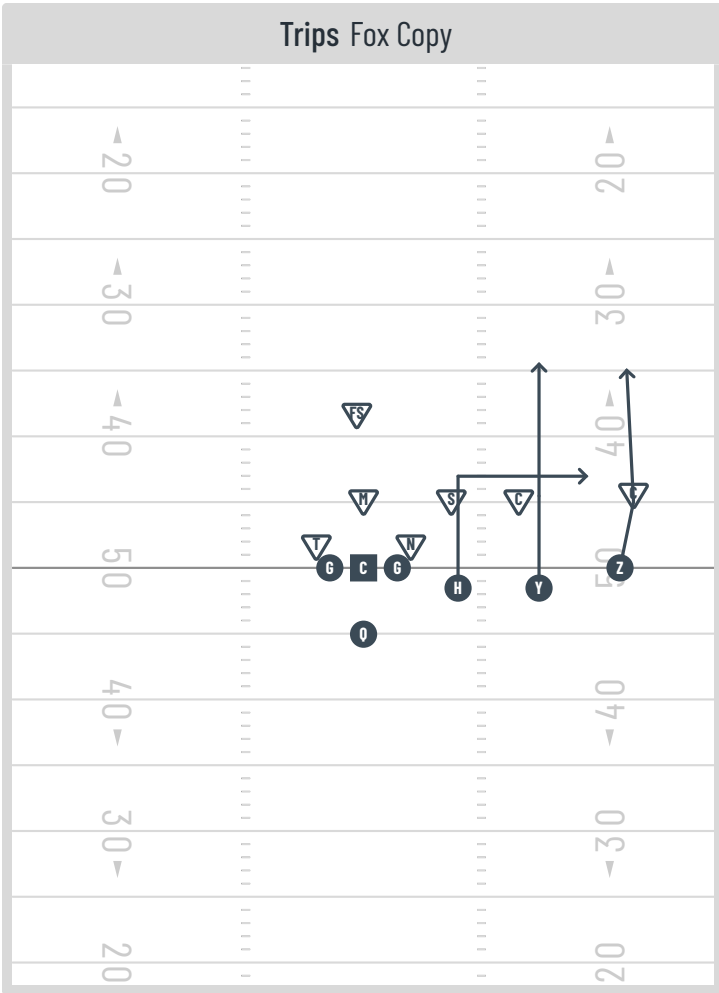
Trips Snag



Trips Hawk Copy



### Trips Fox Copy



### Trips Flood

