

# FOOTBALL 101

# EN FRANÇAIS!

## INTRODUCTION A L'INFRACTION

Le but de l'offensive est de déplacer la balle sur le terrain et de marquer des points

- Ceci peut être fait en courant vers l'avant avec le ballon ou en lançant la balle pour un équipier à attraper

L'offensive a 3 chances ("3 downs") d'atteindre au moins 10 verges.

- S'ils réussissent 10 verges ou plus, ils conservent la possession du ballon et reçoivent 3 autres essais pour faire 10 verges supplémentaires.
- Si vous regardez le tableau de bord, vous verrez peut-être premier et 10 ce qui signifie que l'équipe sur l'offensive a 3 chance pour avoir 10 verges pour conserver le ballon.

## POSITIONS OFFENSIVES



### Running Backback et Fullback

Principalement responsable de courir avec le ballon sur le terrain après avoir retiré une main du quarterback



### Quarterback

Le joueur le plus important en attaque car c'est lui qui décide de lancer le ballon à un coéquipier, de le remettre à un autre coéquipier ou de le porter lui-même.



### Ligne offensive

Responsable d'empêcher l'équipe défensive de faire pression sur le quarterback



### Récepteur large et Slotback

Principalement responsable de la course au ballon après avoir été repêchée par le quarterback

## INTRODUCTION AUX EQUIPES SPECIALES

L'unité de l'équipe spéciale comprend un assortiment de joueurs qui viennent sur le terrain lorsqu'un coup de pied est impliqué et comprend d'un botteur, ainsi qu'un retourneur de botté ou de botté de retour.



## — INTRODUCTION A LA DEFENSE —

Le rôle de la défense est d'empêcher l'offensive de faire avancer le ballon en plaçant un joueur offensif au sol ou en le forçant à sortir du terrain.

- Si l'offensive n'arrive pas à déplacer le ballon de 10 verges dans les 3 downs, le ballon est attribué à l'équipe en défense qui engagera ses joueurs offensifs et tentera de déplacer le ballon dans le sens opposé pour marquer des points.

Vous verrez souvent une équipe donner un coup de pied à la balle au troisième down pour changer la position du terrain pour l'adversaire qui reçoit le ballon

### CINQ FAÇONS DE MARQUER DES POINTS

#### TD

**Touchdown ( 6 Points )**  
Remis à une équipe quand il avance le ballon en courant ou en le lançant dans la zone des buts de l'équipe adverse. Pour marquer un touché, le nez du ballon doit traverser la ligne de but.

#### +1/2

**Point supplémentaire ( 1 ou 2 points )**  
Se produit immédiatement après un touché, au cours duquel l'équipe qui marque peut essayer de marquer un point supplémentaire en frappant le ballon entre les montants à la manière d'un but, ou deux points supplémentaires en amenant le ballon dans le End Zone. Des points supplémentaires peuvent également être retournés pour deux points pour la défense.

#### FG

**Objectif du terrain ( 3 points )**  
Remise lorsque l'équipe en possession du ballon frappe le ballon entre les montants et par-dessus la barre transversale.

#### S

**Safety ( 2 Points )**  
Attribué à l'équipe défensive lorsqu'un joueur offensif commence dans son propre EndZone mais finit par être attaqué dans son propre EnZone.

#### R

**Rouge ( 1 Point )**  
Marqué lorsque l'équipe offensive envoie le ballon dans le EndZone de l'équipe défensive et que celui-ci n'est pas avancé, ce qui permet à l'équipe des coups de pied de gagner un point.



#### Ligne défensive

Principalement responsable du dépassement de la ligne offensive pour empêcher l'équipe adverse de courir et le quarterback de lancer.



#### Cornerbacks et Sécurité

Principalement responsable de la couverture des positions de receveur large et de slotback de l'équipe adverse.

## POSITIONS DEFENSIVES



#### Secondeurs

Arrêtez les Running Back ils dépassent la ligne de défense tout en étant responsables de faire pression sur le quarterback.

## JEUX QUE VOUS POURRIEZ RENCONTRER

**FUMBLE**  
Lorsqu'un joueur qui a la possession et le contrôle du ballon et le perd avant d'être attaqué, de marquer ou de sortir du terrain et peut être récupéré et avancé par l'une ou l'autre équipe.

**INTERCEPTION**  
Lorsqu'une passe en avant est capturée par un joueur de l'équipe défensive adverse et entraîne un changement de possession immédiat au cours duquel le défenseur qui a capté le ballon tente immédiatement de le déplacer aussi loin que possible vers la zone des buts adverses.

#### PASS INCOMPLETE

Une passe en avant qui frappe le sol avant qu'un joueur de l'une ou l'autre des équipes ne devienne propriétaire. Arrête le chronomètre et l'équipe offensive gagne 0 verges.

**PENALITE**  
Une sanction appelée contre une équipe pour violation des règles et qui a souvent pour effet de placer le ballon plus près ou plus loin de la zone de but d'une équipe, en fonction de l'auteur de la faute.

**TIMEOUT**  
Signalé par un joueur ou un entraîneur lorsqu'il souhaite arrêter le chronomètre de jeu ou s'il souhaite discuter de stratégie ultérieure.

