

フットボール101

—— オフェンスの概要 ——

オフェンスの仕事は、ボールをフィールド上に移動し、ポイントを獲得することです

- これは、ボールで前方に走るか、フィールドに投げてチームメイトがキャッチできるようにして行うことができます

オフェンスには3チャンス(またはダウン)が与えられ、少なくとも10ヤードになります。

- 10ヤード以上にした場合、ボールを保持し、さらに3ダウンを与えてさらに10ヤードにします。
- スコアボードを見ている場合、1番目と10が表示される場合があります。これは、攻撃が最初にそこにあり、保持を維持するために10ヤードが必要であることを意味します

攻撃ポジション



クォーターバック

チームメイトにボールを投げるのか、ボールを持って走るのか、それともボールと一緒に走るのかを決定するのは、最も重要なプレーヤーです。



ランニングバックとフルバック

クォーターバックから手を離れた後、ボールをフィールドに向けて走る主な責任



オフェンスライン

守備側チームがクォーターバックに圧力をかけるのをブロックする責任



ワイドレシーバーとスロットバック

クォーターバックからのスローをキャッチした後、ボールアップフィールドを実行する主な責任



特別チームの紹介

特別なチームのユニットは、キックが行われたときにフィールドに来る選手の集まりで構成され、キッカーまたはパンターとキックまたはパントリターナーのいずれかが含まれます。

フットボールの基本

- ✓ ゲームの目的は、相手チームよりも多くのポイントを獲得することです
- ✓ フィールドの長さは110ヤード、幅は65ヤードで、両端に20ヤードのエンドゾーンがあります
- ✓ ゲームは15分の4つの四分の一でプレイされ、合計60分のプレイ時間
- ✓ チームは45人のプレーヤーで構成され、12人のプレーヤーが一度に各チームからフィールドに参加します
- ✓ 各ハーフの開始時および得点プレーの後、キックオフが行われ、一方のチームが他方のチームにボールをキックします
- ✓ ボールのあるチームはオフェンスとして知られ、ボールのないチームはディフェンスとして知られています



ディフェンス概要

ディフェンスの役割は、攻撃側(オフェンスのプレーヤーを地面にタックするか、バウンドから追い出すことにより、攻撃側がボールを前方に移動させないようにすることです。

• オフェンスが3ダウン以内にボールを10ヤード動かせなかった場合、ボールはディフェンディングチームに与えられ、ディフェンスチームは攻撃側プレーヤーを引き寄せ、反対方向にボールをフィールド上に移動してポイントを獲得します。

多くの場合、チームはボールを3番目ダウンに蹴り飛ばして、ボールを受け取った相手のフィールドポジションを変更します。

得点の5つの方法

FG

フィールドゴール (3ポイント)

ボールを保持しているチームがアップライト間およびクロスバー上でボールを蹴ったときに授与されます

TD

タッチダウン (6ポイント)

相手チームのエンドゾーンにボールを走らせるか投げることにより、ボールを前進させると、チームに授与されます。

タッチダウンを記録するには、ボールがゴールラインを通過する必要があります

+1/2

追加ポイント (1または2ポイント)

タッチダウンの直後に発生します。その間、得点チームは、フィールドゴールのようにアップライトでボールを蹴って1ポイント追加するか、ボールをエンドゾーンに持って行くことで2ポイント追加できます。ターンオーバー(オフェンスのミス)の原因としてオフェンスとディフェンスの攻守交代により、防御のために2ポイントの追加ポイントを返すこともできます。

S

セーフティー (2ポイント)

攻撃側のプレイヤーがプレイのフィールドで開始したが、自分のエンドゾーンでタックルされた場合、防御チームに与えられます。

R

ルージュ (1ポイント)

攻撃側チームがボールを防御側チームのエンドゾーンに蹴り込み、ボールが先に進まなかった場合に得点し、キックチームに1ポイントを獲得します。

防衛ポジション



ディフェンスライン

相手チームの走りやクォーターバックの投げを防ぐために、攻撃ラインを通過する主な責任



ラインバッカー

クォーターバックのプレッシャーも担当する一方で、ディフェンスラインを通過する際のランニングバックを停止する



コーナーバックとセーフティー

主に、相手チームの広いレシーバーとスロットバックのポジションをカバーする責任があります

遭遇するかもしれない追加のプレイ

ファンブル

ダウン (タックル)、スコアリング、またはアウトバウンドになる前にボールを保持し、コントロールしているプレイヤーがボールを失い、いずれかのチームが回復して前進させることができる場合

インターセプション

フォワードパスが相手の防御チームのプレイヤーによってキャッチされ、ボールをキャッチしたディフェンダーが即座にボールを相手のエンドゾーンに向かってできるだけ速く移動しようとする間、即座に所有権が変更される場合。

インコンプリートパス

どちらかのチームのプレイヤーが所有権を得る前に地面に当たるフォワードパス
ダウンを1つ進め、攻撃側チームが0ヤードを獲得しながら、クロックを停止します。

ペナルティ

ルール違反に対するチームに対する制裁措置。多くの場合、ファウルを犯した人に応じて、ボールがチームのエンドゾーンから近くまたは遠くに配置されます。

タイムアウト

プレイヤーまたはコーチがゲームのクロックの実行を停止したい場合、またはさらなる戦略について話し合いたい場合に通知されます。

