

FUTEBOL CANADENSE 101

INTRODUÇÃO À OFENSA

O trabalho do ataque é mover a bola no campo e marcar pontos. Isso pode ser feito avançando com a bola ou arremessando-a para que um companheiro de equipe pegue.

O ataque tem 3 chances (downs) de chegar a pelo menos 10 jardas.

- Se eles fizerem 10 jardas ou mais, eles retêm a posse da bola e recebem mais 3 downs para fazer mais 10 jardas.
- Se você estiver olhando para o placar, poderá ver "1º e 10", isto significa que o ataque ocorreu no primeiro down e precisa de 10 jardas para manter a posse de bola.

POSIÇÕES OFENSIVAS



RECEPTOR AMPLO (WIDE RECEIVER) E SLOTBACK

Principal responsável por correr com a bola para o campo após receber um arremesso da bola pelo zagueiro.



QUARTERBACK

O jogador mais importante no ataque, pois é ele quem decide lançar ou entregar a bola para um companheiro de equipe ou correr com a bola.



LINHA OFENSIVA

Responsável por impedir a equipe defensiva de pressionar o zagueiro.



RUNNING BACK E FULLBACK

Principal responsável por correr com a bola para o campo depois de receber a mão do zagueiro.

INTRODUÇÃO ÀS EQUIPES ESPECIAIS

A unidade da equipe especial consiste em uma variedade de jogadores que entram em campo quando há um chute envolvido e inclui um kicker (chutador) ou punter, bem como um chutador ou retornador de punts.

NOÇÕES BÁSICAS DE FUTEBOL

- ✓ O objetivo do jogo é marcar mais pontos que o time adversário.
- ✓ O campo tem 110 jardas (100,6 m) de comprimento e 65 (59,4 m) jardas de largura, com uma zona final de 20 jardas (18,3 m) em cada extremidade.
- ✓ O Futebol Canadense é jogado em quatro quartos de 15 minutos, totalizando 60 minutos de tempo de jogo.
- ✓ As equipes são compostas por 45 jogadores, com 12 jogadores de cada equipe em campo por vez.
- ✓ No início de cada tempo e a cada ponto marcado, ocorre o pontapé inicial onde uma equipe chuta a bola para o time adversário.
- ✓ O time com a posse da bola é chamado de ataque e o time adversário é conhecido como defesa.



INTRODUÇÃO À DEFESA

O papel da defesa é impedir que o time de ataque mova a bola para frente atacando um jogador ofensivo no chão ou forçando-o para fora dos limites.

- Se o time de ataque não mover a bola por 10 jardas dentro de 3 downs, a bola será dada ao time defensor que, em seguida, irá trazer seus jogadores ofensivos e tentará mover a bola para cima no campo na direção oposta para marcar pontos.
- Muitas vezes, você verá uma equipe chutar a bola para longe no terceiro down para mudar a posição do campo com a finalidade do adversário receber a bola.

CINCO MANEIRAS DE MARCAR PONTOS

TD

Touchdown - 6 pontos
Atribuído a uma equipe quando ela avança a bola, correndo ou jogando-a na zona final do time adversário. Para marcar um touchdown, o nariz da bola deve cruzar a linha de gol.

+1/2 Ponto Extra (Extra Point) - 1 ou 2 Pontos

Ocorre imediatamente após um touchdown, durante o qual a equipe de pontuação pode tentar e marcar um ponto extra chutando a bola através do gol, ou dois pontos extras trazendo a bola para a zona final da maneira de um touchdown. Pontos extras também podem ser devolvidos por dois pontos para a defesa através de um turnover.

FG

Objetivo do Campo (Field Goal) - 3 Pontos
Premiado quando o time em posse da bola chuta a bola entre as barras verticais e por cima da trave.

S

Segurança (Safety) - 2 pontos
Atribuído à equipe defensiva quando um jogador ofensivo começa no campo de jogo, mas acaba sendo abordado em sua própria zona final.

R

Rouge - 1 ponto
Marcado quando o time ofensivo chuta a bola para a zona final do time defensivo e não é avançado, ganhando um ponto ao time de chute.



LINHA DEFENSIVA

É responsável por ultrapassar a linha ofensiva para impedir a equipe adversária de correr e o quarterback de arremessar.



CORNERBACKS E SAFETIES

Responsáveis por cobrir as posições do receptor e slotback da equipe adversária.

POSIÇÕES DEFENSIVAS



LINEBACKERS

Para os Runnings Backs, pois eles passam pela linha defensiva e também são responsáveis por pressionar o zagueiro.

JOGOS ADICIONAIS QUE VOCÊ PODE ENCONTRAR

FUMBLE

Quando um jogador que possui e controla a bola a perde antes de ser

derrubado, pontuando ou saindo de campo. Este jogador pode se recuperar e ser avançado por qualquer equipe.

INTERCEPTAÇÃO

Quando um passe para frente é capturado por um jogador da equipe defensiva adversária e leva a uma mudança imediata de posse durante a qual o defensor que pegou a bola tentará imediatamente mover a bola o mais longe possível da zona oponente.

PASSE INCOMPLETO

Um passe para frente que atinge o chão antes que um jogador de qualquer equipe ganhe posse.

O Relógio para enquanto faz com que o down avance e a equipe ofensiva ganhe zero jardas.

PENALIDADE

Uma sanção convocada contra uma equipe por violação das regras e geralmente resulta na colocação da bola mais perto ou mais longe da zona final de uma equipe, dependendo de quem cometeu a falta.

TEMPO ESGOTADO

Sinalizado por um jogador ou treinador quando eles desejam parar o cronômetro do jogo ou querem discutir novas estratégias

