



**FOOTBALL 101**  
FOOTBALL 101

**PIRATES DE JOLIETTE**  
PIRATES DE JOLIETTE

# Généralités du football

Un match de football comprend 4 quarts de 15 minutes chacun. Entre les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> quarts, il y a une intermission de 15 minutes, qu'on appelle « mi-temps ». Un match typique dure environ 3 heures (football canadien).

Entre chaque jeu et ce, à cause des caucous au cours desquels les 2 équipes décident de la prochaine tactique à employer pour déjouer l'adversaire.

Deux (2) équipes de 11 joueurs à la fois (12 au Canada) s'affrontent. L'une, l'offensive, a possession du ballon et essaie d'avancer sur le terrain, soit en courant avec le ballon ou en le passant à un coéquipier, afin de parvenir à la zone des buts adverse et ainsi marquer des points.

L'autre équipe, la défensive, tente de les en empêcher en plaquant au sol le porteur du ballon ou en empêchant le receveur de passe de capter le ballon et/ou en l'empêchant de courir avec le ballon vers la zone des buts

## Essais & distances à parcourir sur le terrain

L'offensive, en début de série de jeux à l'attaque, se voit conférer 4 essais (3 au Canada) pour franchir 10 verges après quoi, selon qu'elle y parvient, elle recevra une autre série de 4 essais pour gagner 10 autres vgs et ainsi de suite jusqu'à la zone des buts adverse.

Selon qu'elle n'y parvient pas, elle redonnera possession du ballon à l'autre équipe ou au 4<sup>e</sup> essai (3<sup>e</sup> au Canada), elle pourra décider d'effectuer un botté de dégagement ou de tenter un botté de placement si elle se trouve assez proche de la zone des buts adverse, habituellement à moins de 35 vgs de celle-ci (45 vgs au Canada).

## Le but du jeu et le pointage

Le but du jeu est de marquer plus de points que l'adversaire.

Voici donc, les types de points possibles au football canadien!

### Le touché (6 points)

Est réussi quand une équipe franchit la ligne des buts adverse avec le ballon. Cette équipe a alors 3 possibilités d'ajouter 1 ou 2 points supplémentaire(s):

### La transformation (1 point)

Est réussie lorsque le botteur de précision de cette même équipe botte le ballon (tenu à 7 vgs derrière la ligne de mêlée par un teneur recevant la remise directe d'entre les jambes du « leueur à distance » (*long snapper*) entre les 2 poteaux verticaux des buts adverses par- dessus la barre transversale;

## Le converti (2 points)

Est réussi lorsque cette même équipe franchit la zone des buts adverse, après une mise en jeu de la ligne de 5 verges de l'adversaire, soit par une course au sol ou par une passe;

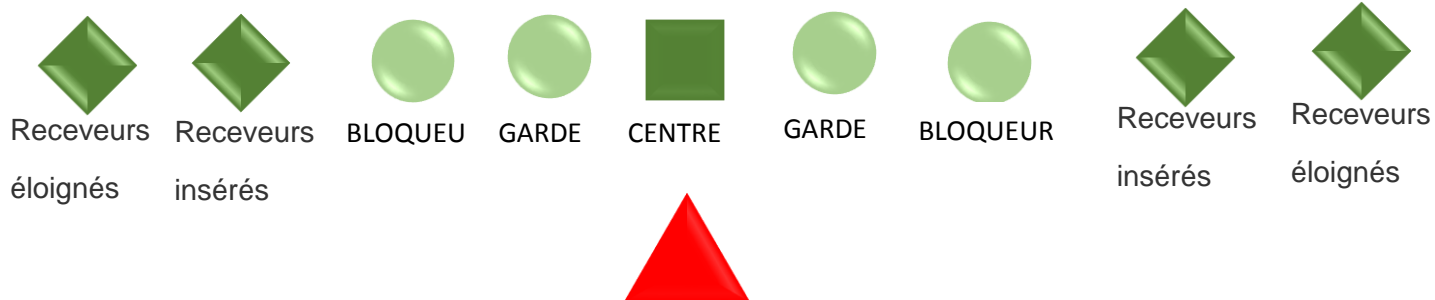
## Le botté de placement (3 points)

Est réussi lorsque le botteur de précision de l'équipe offensive, procédant exactement de la même manière que pour une transformation mais de la mêlée du dernier jeu de la série (probablement un 2e/3e essai selon qu'on est au football canadien ou américain), botte le ballon entre les 2 poteaux des buts au-dessus de la barre transversale;

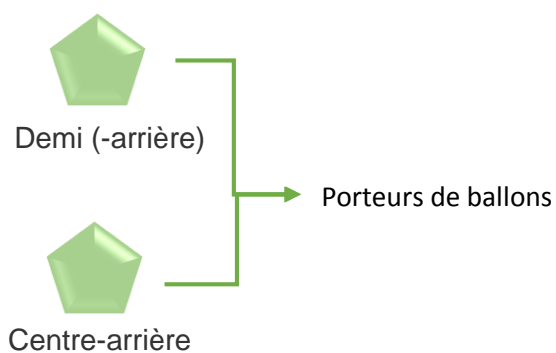
## Le touché de sûreté (2 points)

est réussi lorsqu'un joueur défensif plaque le porteur du ballon dans sa propre zone des buts lors d'un jeu à partir de la surface régulière de jeu. Après un touché sûreté, l'équipe qui vient de marquer ces 2 points recevra un botté « libre » (=dégagement tenu« librement » seulement par le botteur de dégagement lors d'une mise en jeu semblable à celle d'un botté d'envoi).

# OFFENSIVE



QUART-ARRIÈRE



# Responsabilités des positions

N.B. : Les responsabilités de chaque groupe de joueurs des unités spéciales seront décrites + loin.

## OFFENSIVES

(N.B. : Nous analyserons ici une offensive courante, soit la formation en I.

### Ligne offensive

#### 2 Bloqueurs

Doivent d'abord protéger leur quart lors de passes et aussi créer des ouvertures en bloquant les lignards défensifs sur les courses.

#### 2 Gardes

Doivent d'abord créer des ouvertures lors de courses au sol et aussi protéger leur quart sur des passes en bloquant les lignards défensifs.

#### 1 Centre

Doit « lever » le ballon (remise directe entre ses jambes à son quart) et créer des ouvertures lors de courses au sol et aussi protéger son quart sur les passes;

N.B. : Ces 5 joueurs sont des receveurs de passes inéligibles.

## Receveurs de passes

#### 2 Receveurs éloignés

Se défaire de leur demi de coin respectif pour capter les passes du quart qui leur sont visées (souvent sur des tracés longs de + de 15 vgs).

#### 2 Receveurs insérés (Canada) ou 1 Ailier rapproché (USA)

Se défaire de leur demi défensif respectif (Canada)> ou du demi de sûreté fort (ou d'un secondaire extérieur fort) (USA) pour capter les passes du qui leur (lui) sont visées (souvent sur des tracés courts de – de 15 vgs); doi(ven)t aussi bloquer sur les courses au sol au coin de la ligne et hors-l'aile.

## Champ-arrière offensif

#### 1 Quart-arrière

Retransmet les jeux/formations décidées par le coordonnateur offensif à son unité offensive; peut changer le (la) jeu/formation à la ligne de mêlée (s'il y voit une opportunité subite). Après la remise directe du ballon entre les jambes du centre, il peut :

1. remettre le ballon à un porteur (course au sol)
2. faire une passe à l'un de ses receveurs (jeu aérien)
3. garder le ballon et le porter (course au sol)

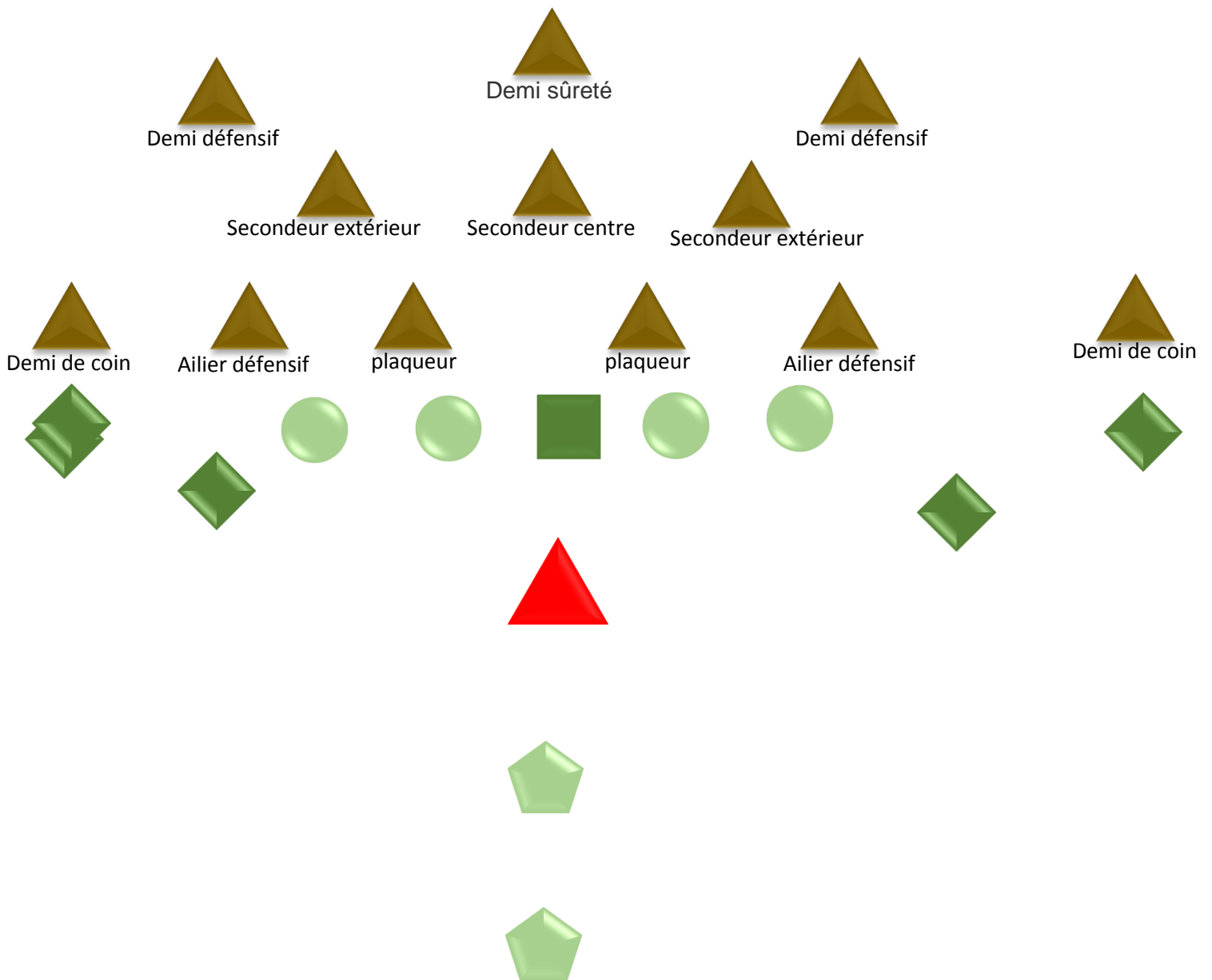
## 1 Demi (-arrière)

Porte le ballon sur les jeux au sol; peut recevoir une (courte) passe derrière ou devant le ligne de mêlée; peut aussi bloquer sur les jeux aériens.

## Centre-arrière

Porte le ballon au sol lors de situations de courts gains (ex. pour un 1er essai d'1 vg ou à la ligne des buts); doit bloquer pour ouvrir une brèche au demi lors de courses au sol de celui-ci; doit bloquer sur les jeux aériens.

# DÉFENSIVE



# DÉFENSIVES

(N.B. : Nous analyserons ici la formation la + courante, soit la défensive 4-3.)

## Ligne défensive

### 2 Plaqueurs

Tentent d'arrêter le porteur de ballon (course au sol, au centre surtout) Doivent se débarrasser des lignards offensifs pour permettre à leur secondeur au centre de faire le plaqué (course au centre) appliquent une pression sur le quart adverse (jeu de passe).

### Ailiers défensifs

appliquer une pression sur le quart adverse (jeu de passe); doivent se débarrasser des lignards offensifs (et de l'ailier rapproché = côté fort) pour permettre à leur secondeur extérieur respectif de faire le plaqué (course hors-bloqueur ou hors-l'aile); tentent d'arrêter le porteur de ballon (course au sol, à l'extérieur surtout).

## Ligne d'appui

### 1 Secondeur au centre

Faire le plaqué sur les courses au sol, au centre surtout; aider l'un ou l'autre secondeur extérieur sur les courses au sol, à l'extérieur surtout; peut tenter de plaquer le quart adverse sur un blitz (au centre); peut aussi reculer et couvrir le demi/centre-arrière sortant du champ-arrière pour une courte passe.

### 1 Secondeur extérieur (fort)

Se débarrasser de l'ailier rapproché et faire le plaqué sur les courses au sol de son côté; reculer et couvrir l'ailier rapproché lors de courtes passes destinées à celui-ci; tenter de plaquer le quart adverse lors de blitz « double » (*Red dog*) en compagnie de l'autre secondeur extérieur (faible).

### 1 Secondeur extérieur (faible)

Faire le plaqué sur les courses au sol de son côté ; reculer et couvrir un receveur (inséré) lors de courtes passes destinées à celui-ci; tenter de plaquer le quart adverse lors de blitz (simple) ou « double » (*Red dog*) en compagnie de l'autre secondeur extérieur (fort).

## Champ-arrière défensif



## 2 Demis de coin

Couvrir leur receveur éloigné respectif sur les jeux aériens; plaquer le porteur de ballon sur les courses au sol, à l'extérieur surtout.

## 1 Demi sûreté libre

Va couvrir là où le jeu sera le + probable lors de situations de passes (moyennes et longues surtout); tente de plaquer le quart adverse lors de blitz du demi de sûreté (libre); fonce vers la ligne de mêlée pour plaquer porteur de ballon sur les courses au sol.

## 2 Demis défensifs (Canada) ou 1 Demi sûreté fort (USA)

Couvrent leur receveur inséré respectif (Canada) ou l'ailier rapproché (USA) sur les passes qui leur destinées; fonce(nt) vers la ligne de mêlée pour plaquer le porteur de ballon sur les courses au sol; tente(nt) de plaquer le quart adverse lors de blitz du demi de sûreté (fort) ou de celui du (des) demi (s) défensif(s).

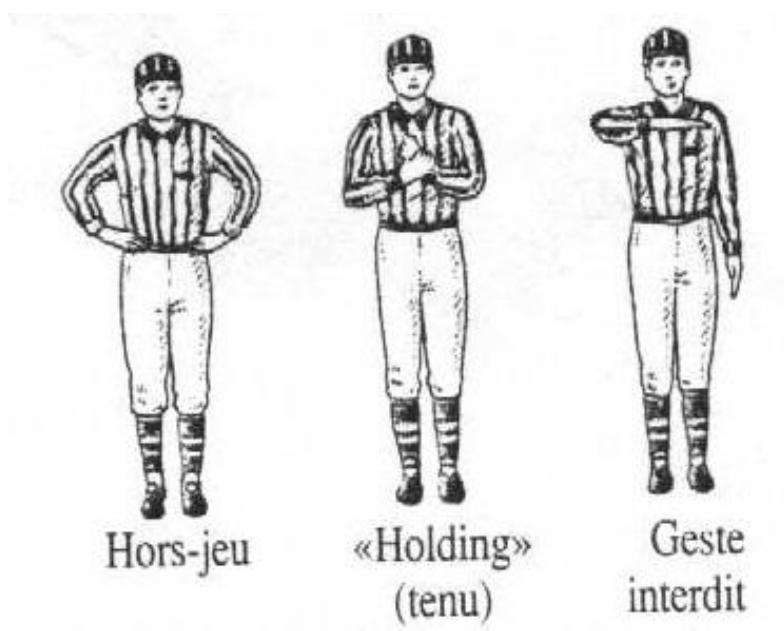
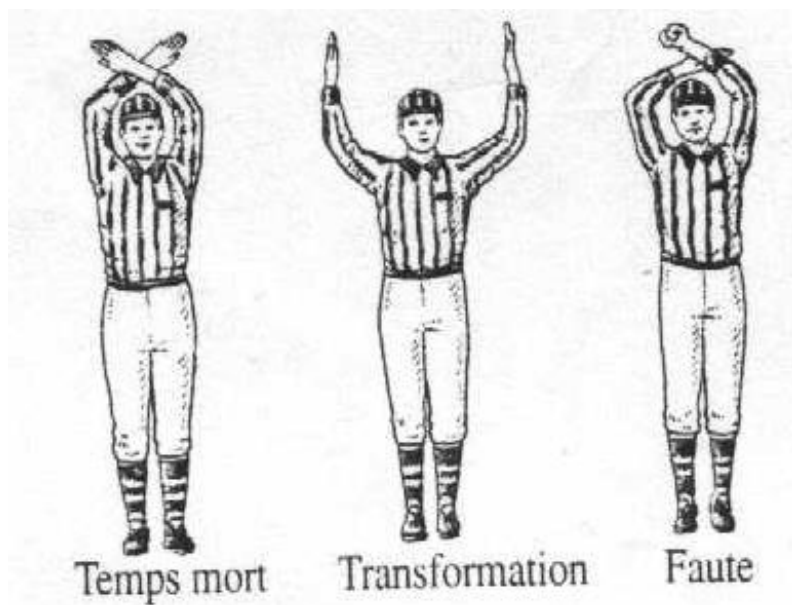
## Pénalités

---

- Hors-jeu (5 verges) Aucun joueur ne peut traverser la zone d'une verge qui se trouve entre les équipes offensive et défensive avant le début du jeu.
- Procédure illégale (5 verges) Mouvement d'un joueur de ligne avant la mise en jeu du ballon.
- Retenu (10 verges) L'utilisation des mains et (ou) des bras pour retenir un adversaire est illégale en tout temps sauf pour plaquer le porteur du ballon.
- Infraction à l'immunité (15 verges) Aucun joueur ne peut se trouver à l'intérieur d'un rayon de cinq verges du joueur qui tente d'attraper un botté, à l'exception d'un botté d'envoi.
- Passe illégale (10 verges) Lorsque le quart-arrière traverse la ligne de mêlée avant de lancer le ballon ou qu'une deuxième passe avant est effectuée pendant le même jeu.

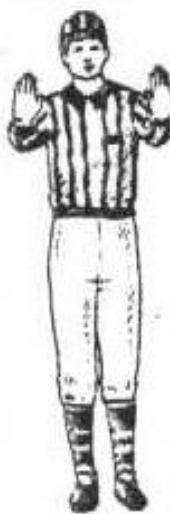
- Bloc illégal (10 verges) Bloquer un adversaire autre que le porteur du ballon par l'arrière de façon telle que le joueur fonce dans le dos de l'adversaire ou tombe sur l'arrière de ses jambes.
- Obstruction contre la passe (15 verges ou endroit de la faute) Restreindre la capacité d'un joueur de capter une passe ou de se rendre à un ballon lancé.
- Substitution illégale (10 verges) Les joueurs ne sont pas autorisés à entrer sur le terrain pour prendre part au jeu après que l'arbitre a signalé la mise au jeu.
- Trop de joueurs (10 verges) Plus de 12 joueurs sur le terrain.
- Se débarrasser du ballon intentionnellement (10 verges ou endroit de la faute) Lorsque le quart-arrière lance le ballon au sol ou hors des limites du terrain sans intention de trouver un receveur éligible
- Conduite répréhensible (10 verges) Fréquemment décerné pour conduite antisportive.
- Retarder la partie (5 verges) Après le signal de l'arbitre une équipe a vingt secondes pour mettre le ballon en jeu. Aussi appelé délai de mise en jeu.
- Blocage illégal (10 verges) Après un échappé, une interception ou la récupération d'un botté bloqué, il est illégal de frapper un plaqueur potentiel sous le niveau de la ceinture.
- Contact avec le botteur (10 verges) Il est illégal d'entrer en contact avec le botteur alors qu'il botte un dégagement.
- Blocage illégal par derrière (15 verges) Si un joueur, lors de la remise du ballon: a) se trouve à plus de trois verges du joueur de ligne offensif ou; b) se trouve en mouvement vers le ballon à moins de trois verges du joueur de ligne offensif à partir d'un point situé plus loin vers l'extérieur, il lui est interdit de se déplacer latéralement vers le ballon et d'entrer en contact avec un adversaire sous le niveau de la ceinture à l'intérieur de cinq verges de la ligne de mêlée.
- Rudesse (15 verges et 1<sup>er</sup> essai automatique à l'équipe à l'attaque si l'équipe fautive est la défensive) Tout geste violent qui ne trouve pas de justification dans le contexte du jeu. Par exemple : frapper violemment le passeur après que la passe a été lancée ; frapper violemment le botteur après que le ballon a été botté ; frapper ou pousser un joueur qui se trouve hors des limites du terrain ; frapper violemment un joueur à la tête ; utiliser le casque comme arme (*darder*) ; frapper violemment un joueur situé loin de l'action et qui ne participe pas au jeu ; agripper le protecteur facial d'un adversaire, etc.
- Rudesse excessive (25 verges et 1<sup>er</sup> essai automatique à l'équipe à l'attaque si l'équipe fautive est la défensive et expulsion du joueur fautif pour au minimum le temps restant au match) Tout acte de rudesse commis avec l'intention évidente de blesser.

## Signaux





**Premier  
essa**



Interférence  
(plaquage  
anticipé)



Coup de  
pied  
manqué