

1/4 DE FINALE NORD CADETS

PLAYOFFS 2014



LÉOPARDS
DE ROUEN



CHEVALIERS
D'ORLÉANS



LÉOPARDS DE ROUEN
FOOTBALL AMERICAIN

#LEOPARDSGANG

ROSTER

Attaque

Défense

Poste	Nom		Poste	Nom	
TE	Quentin AUGER		DB	Victor AUBERT	
WR	Léopold BERGES		LB	Seydou DIALLO	C
WR	Jean BIDAUX		LB	Anis FARIH	
WR	Lucas CHAN		DL	Enzo FRANCO	
RB	Kévin CODRON		DL	Ouassim HADDAD	
WR	Clément CREMER		DB	Onur KAMILOGLU	
OL	Melvin DACION		DB	Sofiane KIMRI	
RB	Brice DUVALLET		DB	Léo LEREVEREND	
WR	Azzedine KIMRI		DB	Camille LETELLIER	
RB	Hugo LE MAÎTRE		DB	Fernandré LEVASSEUR	
WR	Jérémy LESEIGNEUR		DL	Jules POTIER	C
WR	Hugo MUSILLO		DL	Maxime RUC	
OL	Yunus OKAYA		LB	François TANNIOU	
WR	Simon PASSI		LB	Thibault VAN ELSUE	
WR	Alan PENVERNE				
WR	Enguerrand QUENET				
FB	Mathias RIBAUT	C	Head Coach	Mathieu TORTUYAUX	
QB	Étienne ROSSIGNOL				
OL	Orlando VATELIER				
OL	Joshua VATTE	C			

C = Capitaine

Les signaux de l'arbitre



Touchdown
Field goal⁽¹⁾



Touchback⁽³⁾



Délai
de jeu⁽⁵⁾



Passe
incomplète⁽⁷⁾

Safety⁽²⁾



1er down⁽⁴⁾

Faux départ⁽⁶⁾

Saisie⁽⁸⁾

Les règles

Le football américain est un jeu de gagne-terrain qui voit s'opposer successivement l'attaque de l'une des équipes face à la défense de l'autre. Chaque équipe d'attaque essaie d'avancer et de franchir la ligne d'en-but adverse pour inscrire un *touchdown* (6 points).

La *transformation* d'un touchdown peut se faire au pied ; le ballon doit alors passer entre les poteaux (1 point) ou à la main en franchissant une nouvelle fois la ligne d'en-but (2 points).

La progression se mesure en *yards* (1 yard=90cm). A chaque fois que l'attaque a la balle, elle doit avancer de 10 yards en 4 tentatives. Ces 10 yards sont matérialisés sur le bord du terrain par la chaîne de yardage.

Si l'attaque réussit cet impératif, on lui octroie 4 nouvelles tentatives et ainsi de suite jusqu'au touchdown. Si la défense stoppe l'attaque et ne lui permet pas d'avancer de 10 yards en 4 tentatives, la possession de la balle change de camp.

Souvent, lorsqu'une équipe n'a toujours pas gagné 10 yards en 3 tentatives, elle utilisera sa 4ème tentative pour punter, c'est-à-dire botter le plus loin possible dans le camp adverse.

L'attaque peut faire avancer la balle de 3 manières différentes :

La course : le quarterback (QB), meneur de jeu de l'attaque, transmet la balle à un coureur qui fonce en avant. La tentative s'arrête lorsque le coureur (RB) est plaqué. Le QB peut très bien courir avec la balle lui-même.

La passe : Le QB lance la balle en avant vers un de ses receveurs (WR ou TE). Si le receveur capte la balle, il peut continuer d'avancer jusqu'à ce qu'il soit plaqué. Si le receveur n'arrive pas à la réceptionner et que la balle tombe au sol, la tentative s'achève. La passe est alors considérée comme *incomplète*. Une seule passe en avant est tolérée par tentative. Si un défenseur s'empare de la balle avant qu'elle ne tombe à terre, c'est une *interception*. La balle est alors donnée à l'équipe de ce défenseur.

Le coup de pied : Quand l'attaque joue en 4ème et dernière tentative, elle décide généralement de punter. Mais si elle a suffisamment avancé dans le camp adverse, elle peut tenter un *field goal*, coup de pied qui doit passer entre les poteaux (3 points).

En attaque comme en défense, chaque équipe place 11 joueurs sur le terrain. Les remplacements sont illimités. Le match est composé de 4 quart-temps de 12 minutes.

Le chronomètre s'arrête lorsque le porteur de balle sort des limites du terrain et lors d'une passe incomplète. Chaque équipe a droit à 3 temps morts par mi-temps.



Saisie de la grille⁽⁹⁾

Bloc illégal⁽¹⁰⁾



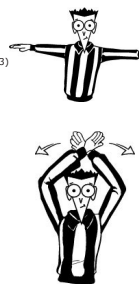
Hors-jeu défensif⁽¹¹⁾

Interférence de passe⁽¹²⁾



Faute personnelle⁽¹³⁾

Contact illégal⁽¹⁴⁾



Conduite anti-sportive⁽¹⁵⁾

Temps mort⁽¹⁶⁾

Les fautes

Les fautes au football américain sont indiquées par un flag (mouchoir jaune) lancé sur le terrain et un geste de l'arbitre principal (cf pages intérieures).

- | | |
|---|--|
| (1) Touchdown = 6pts
Field goal = 3pts | (10) Souvent bloc dans le dos du défenseur (10 yards) |
| (2) Porteur du ballon plaqué dans sa propre end-zone
Safety = 2pts | (11) Un joueur défensif se trouve au niveau du ballon (5 yards) |
| (3) La balle est replacée aux 20 yards | (12) Un joueur empêche son adversaire d'attraper une passe en avant (15 yards) |
| (4) L'attaque a une nouvelle série de 4 tentatives | (13) L'arbitre indique de quel type de faute il s'agit, puis fait ce geste (15 yards) |
| (5) Trop de temps mis pour mettre le ballon en jeu (5 yards) | (14) Un joueur touche un adversaire lors d'une passe en avant (10 yards) |
| (6) Un joueur d'attaque part avant le snap du ballon (5 yards) | (15) Un joueur a un comportement déplacé (insultes, bagarre, geste dangereux) (15 yards) |
| (7) La passe en avant est ratée, c'est-à-dire qu'elle tombe au sol | (16) Le temps est arrêté 65 secondes. Chaque équipe a 3 temps-morts par mi-temps |
| (8) Un joueur attrape illégalement un adversaire (10 yards) | |
| (9) Tirage du casque de l'adversaire (15 yards) | |

Toi aussi,

DEVIENS UN LÉOPARD !

Flag football
à partir de 10 ans

Football américain
à partir de 15 ans

Cheerleading
à partir de 15 ans

Contacte-nous à la buvette, sur les réseaux sociaux et sur LEOPARDSROUEN.fr

Ne pas jeter sur la voie publique

Design : Delphin Hauchard - delphin@hauchard.fr

