

Le Football américain

Définition

Le **football américain** est un [sport collectif](#) connu pour mélanger des [stratégies](#) complexes et un jeu physique intense. Le but du jeu est de marquer des points en portant un ballon ovale jusqu'à une zone de but nommée [end zone](#) adverse au bout du terrain. Le ballon peut être avancé en le portant (une course) ou en le lançant à un coéquipier (une passe).

Les points peuvent être marqués de différentes façons comme en franchissant la [ligne de but](#) avec le ballon, en lançant la balle à un autre joueur situé de l'autre côté de la ligne de but, en plaquant un joueur adverse ayant le ballon dans sa propre zone de but ou en tirant au pied le ballon entre les poteaux du but adverses. Le vainqueur est l'équipe ayant marqué le plus de points à la fin du match.

Durée [\[modifier\]](#)

La partie dure 60 minutes effectives - mais plusieurs heures au total - et comporte quatre quart-temps de 15 minutes (donc, deux mi-temps de trente minutes). Entre les deux premiers (et les deux derniers) quart-temps, on procède juste à un changement de côté et on garde la même position relative pour le ballon.

Le terrain [\[modifier\]](#)



Photographie du [Carter-Finley Stadium](#) où on aperçoit la zone d'en-but colorée et les poteaux en forme de Y.

Le terrain mesure au total 120 [yards](#) (verges au Québec) de longueur, soit 109,68 m sur 53,3 [yards](#) de largeur (48,8 m). Les règles américaines de la [National Football League](#) précisent les dimensions en [pied](#) : 360 pieds par 160³.

À chaque extrémité du terrain, on trouve la zone d'en-but appelée [end zone](#) et, au fond de celle-ci, les poteaux entre lesquels le ballon doit passer pour le [botté de transformation](#) après un [touchdown](#) ou le botté de placement - [field goal](#). La zone d'en-but mesure 10 [yards](#), environ 9,1 m, de longueur après la ligne de but et ce, sur toute la largeur du

terrain. Il est courant de voir les zones d'en-but peintes aux couleurs de l'équipe jouant à domicile.

Le terrain est divisé en portions de 5 *yards* - 4,6 m - représentées par des traits de peintures blanches pour mieux visualiser les distances parcourues. Tous les 10 *yards* - 9,1 m -, et jusqu'au centre du terrain, la distance séparant la ligne de l'en-but est marqué en police blanche.

Marquer des points [\[modifier\]](#)



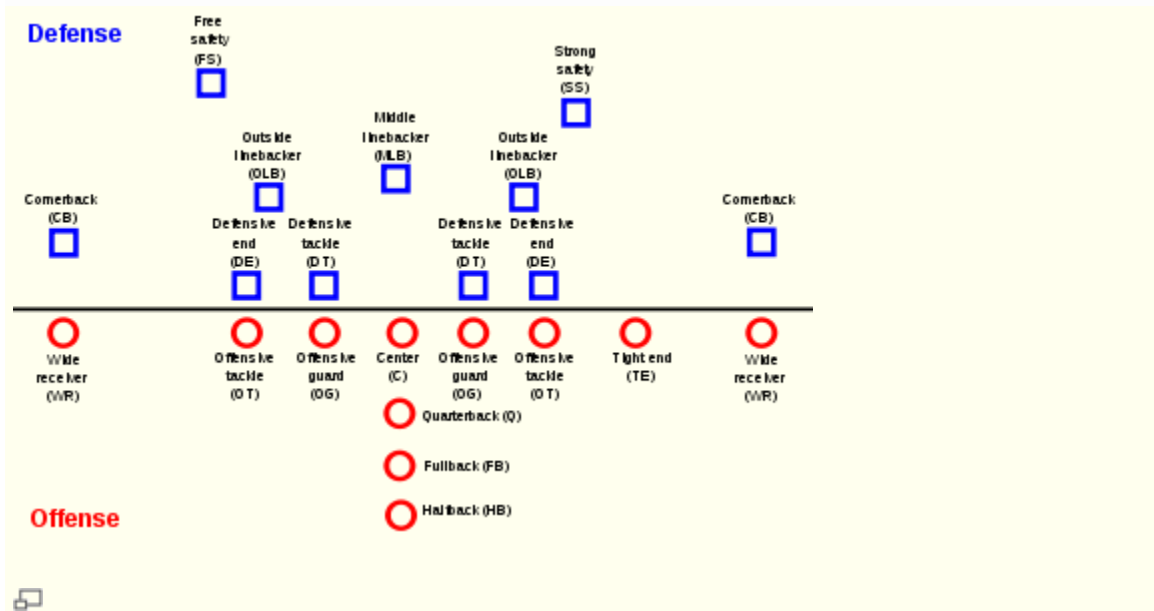
L'[Université de Californie \(UCLA\)](#) contre l'[Université de Berkeley \(Cal\)](#)

Il existe plusieurs manières de marquer des points :

- Le [touchdown](#), aussi appelé essai ou touché, vaut 6 points. Il a lieu lorsqu'un joueur est en possession du ballon à l'intérieur de la zone d'en-but de l'équipe adverse. Il suffit que la balle passe la ligne de la zone d'en-but pour que le *touchdown* soit valide sur un jeu de course ou qu'un joueur reçoive la balle dans la zone avec l'un des deux pieds dans le terrain (ou les deux pieds selon le championnat).
- Un *touchdown* donne lieu à une tentative de transformation, ou une conversion. Cette tentative, jouée à 2 *yards* (ou 3 selon le championnat) de la ligne d'en-but peut être effectuée de deux manières :
 - En frappant un coup de pied sur le même modèle que le *field goal*. Ce type de transformation, appelée *extra point*, rapporte 1 point.
 - En marquant l'équivalent d'un *touchdown*. Ce type de transformation, appelée *two-point conversion*⁷, rapporte 2 points. Ce type de transformation est bien plus difficile à marquer qu'un coup de pied et n'est donc généralement utilisée que dans des cas particuliers où l'équipe doit rapidement marquer des points.
- Le *field goal* - botté de placement - vaut 3 points. Un coup de pied pour être validé doit passer entre les deux barres verticales du but. Si le coup de pied est raté, la possession de la balle est donnée à l'équipe adverse à l'endroit où le coup de pied a été frappé.
- Le [safety](#) - touché de sureté - vaut 2 points. Un *safety* se produit dans la zone d'en-but de l'équipe se trouvant en possession du ballon. Il est accordé si le porteur du ballon est plaqué dans sa propre zone d'en-but ou sort des limites de celle-ci ou encore si une faute d'attaque est commise dans cette zone.

Composition de l'équipe [\[modifier\]](#)

Article détaillé : [Position \(football américain\)](#).



Positions des joueurs avec une formation type.

Bien qu'il n'y ait que 11 joueurs de chaque camp sur le terrain pendant chaque phase de jeu, une équipe comporte un grand nombre de joueurs. Le *roster* (effectif) comporte 53 joueurs. Les remplacements ne sont pas limités comme dans la plupart des autres sports mais peuvent être effectués entre chaque phase de jeu. Une équipe de football américain compte donc plusieurs formations spécialisées adaptées aux différentes phases de jeu. Ces formations sont composées de joueurs différents bien que certains puissent faire partie de plusieurs unités.

La défense [\[modifier\]](#)

L'équipe mise en place en défense peut être divisée en trois rideaux principaux :

- Premier rideau : ce rideau composé des joueurs de ligne défensive. *defensive end* (D-end) ou ailiers défensifs et de *defensive tackle* (D-T) ou plaqueurs défensifs. Ce rideau a pour double objectif de stopper les courses et d'empêcher le Quarterback de passer le ballon.
- Deuxième rideau : le rôle de ce rideau de défense, évoluant entre les lignes de défense longue et courte, est mixte. Les joueurs de cette ligne appelés *linebacker* ou secondeurs doivent en effet suppléer la première ligne en stoppant les courses et la troisième ligne en intervenant sur les passes.
- Troisième rideau : les arrières défensifs (*defensive backs*). Leur rôle est de contrecarrer le jeu de passe de l'adversaire. Les joueurs faisant partie de ce rideau sont des

[cornerbacks](#) ou demis de coin et des [safeties](#) ou maraudeurs, ces derniers faisant office d'ultimes défenseurs.

L'attaque [\[modifier\]](#)

L'attaque d'une équipe est composée⁸ :

- d'un [quarterback](#) (QB), appelé aussi *quart-arrière* au [Canada](#), qui est celui qui dirige l'offensive et appelle les jeux. C'est le premier joueur à toucher au ballon, après le centre. Il s'apparente à un [demi d'ouverture](#) au [rugby](#), il doit avoir une bonne vision du jeu, un excellent [leadership](#), ainsi qu'un calme et un sang-froid à toute épreuve. Le *quarterback* n'est pas le seul joueur autorisé à faire une passe en avant : tous les joueurs peuvent le faire, sauf le centre, tant qu'ils ne franchissent pas la ligne d'engagement.
- de porteurs de ballon - [running backs](#) : rapides et puissants, leur but est de franchir le rideau défensif adverse. Il existe deux postes de *running backs* : le demi-arrière nommé *halfback* (HB), très rapide, qui s'apparente à un [trois-quart centre](#) au rugby, et le *fullback* (FB) plus puissant mais moins rapide en règle général que le *halfback*, il est également utilisé comme nettoyeur de la défense devant le *halfback*.
- des ailiers éloignés - [wide receivers](#) (WR) - aussi appelé receveurs. Ils doivent être très rapides, agiles et adroits (comme un [trois-quart aile](#) au rugby) afin de recevoir les longues passes du *quarterback* et parcourir un maximum de distance ballon en main ; on parle alors de *yards after receiving*.
- des ailiers rapprochés - [tight ends](#) (TE), joueurs grands, puissants et rapides (assimilables à un joueur de [troisième ligne](#) au rugby), ils sont très polyvalents et peuvent se muer en receveur comme en bloqueur.
- de cinq hommes de ligne offensive - *Offensive Linemen* (OL). Ce sont des travailleurs de l'ombre imposants qui protègent le *quarterback* des défenseurs qui pourraient le menacer, et qui ouvrent des brèches dans la défense pour les porteurs de balle. L'un d'entre eux, le [centre](#), a pour fonction supplémentaire de transmettre le ballon au *quarterback* au début de chaque phase de jeu - on parle de *snap*. La ligne offensive est assujettie à des règles particulières qui restreignent leur placement, leur numérotation, ainsi que la possibilité pour eux de réceptionner une passe avant. Il est rarissime de voir l'un d'entre eux porter la balle. Ce sont des joueurs capitaux pour le bon fonctionnement d'une attaque, mais ils sont généralement méconnus du public. Cette ligne est composé du centre, des [offensive tackles](#) et des [offensive guards](#).

Les unités spéciales [\[modifier\]](#)



Chance Harridge, *quarterback* de l'Air Force Academy (senior) pris par le *linebacker* David Mahoney

Ces unités entrent en jeu à l'occasion de situations bien spécifiques. Il existe des formations différentes pour effectuer les bottés d'engagement (kick off), de dégagement (punt) ainsi que les placements (bottés de trois points ou *field goals*). Certains joueurs ultra spécialisés n'entrent sur le terrain que pour ces phases de jeu. Il s'agit notamment du [punter](#) qui effectue les bottés de dégagement, du [kicker](#), spécialisé dans les coups de pieds placés (transformations et *field goals*) et du [long snapper](#) qui remplace le centre dans certaines de ces phases de jeu. Une *special team* défensive est aussi mise en place à l'occasion de chacune de ces situations. Elles agissent pour empêcher l'équipe adverse de marquer ou pour remonter le ballon le plus efficacement possible dans le cas d'un botté d'engagement ou de dégagement.