

## Lexique

- Assesseur : aide de l'arbitre principal chargé de repérer les déflagages\*, les sorties en touche, les touch-downs\* et de déplacer le plot indiquant la ligne de la balle.
- Balle morte / balle vivante : la balle n'est jouable que quand elle est vivante. Elle est déclarée vivante à partir du moment où elle a quitté le sol (départ de l'action). Ici, elle est morte dès qu'elle touche le sol, qu'elle sort des limites du terrain ou bien en cas de déflagage\* sur le porteur\*, ou encore en cas d'interception ou de faute. La mort de la balle (donc la fin de l'action) correspond au coup de sifflet de l'arbitre.
- Centre : joueur d'attaque chargé de donner le ballon au QB au moment de la mise en jeu. Ici, on joue sans centre.
- Complétée : se dit d'une passe captée et maîtrisée par le receveur\* pendant au moins une seconde. Une passe qui touche le sol n'est en aucun cas complétée.
- Coureur : joueur de l'équipe d'attaque chargé essentiellement de porter le ballon sur les phases de course. Ici, mis à part le QB\*, tous les attaquants sont des receveurs / coureurs.
- Déflager, déflagage, déflagable : dans le flag-football, le plaquage consiste à arracher un de ses deux flags\* à un joueur adverse. Seul le porteur du ballon peut être déflagué, ce qui interrompt l'action.
- Down : tentative de la part de l'attaque de faire progresser le ballon vers la zone d'en-but. Elle a au maximum 4 downs pour faire avancer la balle de 10 yards (ici, 10 mètres). Chaque down commence par une mise en place des équipes et finit quand la balle est morte\* (au coup de sifflet de l'arbitre) : cela dure entre 5 et 15 secondes, grand maximum.
- En-but (zone et ligne) : la zone d'en-but est la zone en bout de terrain dans laquelle il faut pénétrer avec la balle pour marquer un touch-down\*. La ligne d'en-but est la ligne qui sépare la zone d'en-but du reste du terrain. Au foot US, la ligne d'en-but fait partie de la zone d'en-but, c'est-à-dire qu'il y a touch-down\* si le ballon s'arrête sur la ligne (ou si le porteur\* met le pied dessus).
- Faux départ : faute consistant à bouger les pieds avant que la balle ait quitté le sol pour l'attaque, ou bien à avoir pénétré dans la zone neutre des 2m avant le départ du ballon pour la défense.
- First-down : premier des 4 downs\* d'une phase de jeu. Au foot US, on dit qu'on a obtenu un first-down quand on a réussi à progresser d'au moins 10 yards dans la phase de jeu précédente. On est alors prêt à tenter une nouvelle série de 4 downs\*, afin d'obtenir un nouveau first-down. Et ainsi de suite jusqu'au touch-down\* libérateur. Ici, c'est un concept sans intérêt puisqu'on démarre si près de la zone d'en-but\* qu'on joue directement pour le touch-down\*.
- Flag : sorte de longue queue en plastique accrochée, par paire, sur le côté du joueur.
- Fumble : action de relâcher la balle après l'avoir captée.
- Hors-jeu : faute consistant, pour un défenseur, à passer la ligne du ballon.
- Huddle : rassemblement d'une équipe avant la mise en place pour la tentative afin de communiquer la tactique retenue (c'est le QB\* qui décide).
- Interférence : faute consistant à empêcher illégalement un joueur de jouer dans de bonnes conditions.
- Ligne du ballon : c'est la ligne de départ du ballon. Elle est fixée pour chaque tentative et matérialisée par un plot. A la 1<sup>ère</sup> tentative, elle est à 10 mètres de la ligne d'en-but ; ensuite, elle se déplace à chaque tentative avec la progression du ballon.
- Porteur : c'est le joueur de l'équipe d'attaque qui porte la balle en terrain adverse. C'est le seul joueur déflagable\*.
- QB : Quarter Back (ou QA, Quart Arrière en français). Terme qui désigne le chef de l'attaque chargé de définir la tactique à employer, de lancer le signal d'attaque et de passer la balle aux receveurs\*. Dans le « vrai » jeu, le QB ne change jamais, mais avec les enfants, il peut être

judicieux de définir ce rôle comme tournant au sein de l'équipe (par exemple, toutes les séries de 4 tentatives).

- Receveur : attaquant chargé essentiellement de courir selon un tracé\* défini d'avance afin de se trouver démarqué à l'endroit prévu par le QB\* et de recevoir une passe dans de bonnes conditions. Ici, mis à part le QB\*, tous les attaquants sont des receveurs / coureurs.
- Running back : voir « coureur ».
- Rusher : joueur de l'équipe de défense chargé d'aller déflager\* le QB\* dans son camp (sack\*). Ici, on joue sans rusher.
- Sack : action de déflager\* le QB\* derrière la ligne du ballon\*, ce qui entraîne un recul de l'attaque pour la tentative suivante. Ici, les sacks ne sont pas autorisés.
- Snap : action du centre\* qui passe la balle au QB entre ses jambes afin de la mettre en jeu. Ici, il n'y a pas de snap.
- Touch-down : (« touché » en français) c'est le but du foot US ; il vaut 6 points. Pour marquer un touch-down, il suffit qu'un attaquant avec la balle dans les mains soit dans la zone d'en-but\*. Il est inutile d'aplatir comme au rugby.
- Tracés : chemins de course défini à l'entraînement pour les receveurs. Il y a 4 ou 5 tracés différents à savoir par cœur ! Pendant le jeu, chaque receveur doit suivre exactement le tracé prévu s'il veut avoir une chance d'être repéré par le QB\* et de recevoir la balle.