

UNIVERSITE DU QUEBEC A MONTREAL

SERVICE DES SPORTS

LIVRE DE FOOTBALL

1970

---

NOM DE L'EQUIPE:

CHEVALIERS BLEUS

Gérant

Jean-Guy Prescott

Instructeur

Jack Faichney

Assistant

Pierre Tremblay

Assistant

Jacques Descent

Entraîneur

Guy Girardeau

Gérant d'Equipement

Jacques Favreau

---

## FOOTBALL 1970

### LIVRE DE JEUX

Cette saison est notre seconde au sein de la section junior de la ligue Ottawa - St-Lawrence; une ligue qui existe depuis de nombreuses années.

On considère que notre première saison fut satisfaisante tant sur le terrain de football qu'à l'extérieur; notre fiche fut de trois victoires (une par défaut contre U.Q.T.R. et de deux défaites).

Nous comptons bien améliorer ce record et dans ce but nous demandons que chaque joueur accomplisse à 110% la tâche qui lui est demandée au sein de l'équipe et fasse les sacrifices nécessaires comme lors des saisons précédentes, tous contribuent au succès de l'équipe.

Nous comptons que chaque joueur fasse les démarches pour attirer le plus de spectateurs possibles aux joutes de l'équipe.

Ce livre de jeux explique nos formations offensives, défensives et les formations de bottés. Chaque joueur doit prendre soin de ce livre et apprendre les devoirs qu'il lui seront demandés comme partie intégrante des équipes offensives, défensives ou de bottés.

S'il y a quelque chose que vous ne comprenez pas, n'hésitez pas à demander aux instructeurs. N'attendez pas de commettre une erreur pour ensuite répondre que vous ne saviez pas quoi faire.

CALENDRIER DU FOOTBALL DE LA SAISON 1970

Début du Camp d'entraînement:

Mardi 25 août 1970 19.00 H. Pavillon Lafontaine, au  
Gymnase

Partie d'exhibition, <sup>12</sup> vs <sup>0</sup> McGill:

Samedi 26 septembre 1970 14.00 H. Villeray

1<sup>ère</sup> partie, <sup>9</sup> vs <sup>3</sup> McGill:

Samedi 3 oct. 70 14.00 H. Jarry

2<sup>e</sup> partie, <sup>1</sup> vs <sup>14</sup> Trois-Rivières:

Samedi 10 oct. 70 14.00 H. Trois-Rivières

3<sup>e</sup> partie, vs Loyola:

Samedi 17 oct. 70 14.00 H. Jarry

4<sup>e</sup> partie, vs C.M.R.:

Samedi 24 oct. 70 1.00 H. Jarry

5<sup>e</sup> partie, vs Sherbrooke:

Samedi 31 oct. 70 1.00 H. Sherbrooke

PRATIQUES:

Les pratiques auront lieu chaque jour, du lundi au vendredi.

Aucune pratique ne sera remise à cause de la température.

Si la température ne permet pas de tenir une pratique à l'extérieur, il y aura pratique à l'intérieur et visionnement de films et explication des jeux au tableau noir.

Tous les joueurs sont tenus obligatoirement d'être présent à toutes les pratiques: le joueur blessé n'est pas exempté de cette obligation. Le joueur qui aura une raison valable de s'absenter devra en aviser au préalable les instructeurs.

## REGLEMENTS ET DISCIPLINE

Les règlements et la discipline seront au minimum car nous comptons sur votre maturité.

Les capitaines sont les responsables de la discipline.

Quelques règlements que chaque joueur devra observer:

- 1- Etre à l'heure pour les pratiques et les parties.
- 2- Se rapporter s'il ne peut pas être présent à une pratique.
- 3- Rapporter toutes blessures, qu'elles soient graves ou non, à l'entraîneur.
- 4- Etre responsable de son équipement en tout temps quand l'équipe joue à l'extérieur.
- 5- Ne rien faire qui donnera un mauvais nom à l'équipe.
- 6- Quand nous voyageons, s'habiller de jeans et sandales n'est pas permis. Nous demandons que le joueur vienne aux parties vêtu correctement.

Si pour une raison ou une autre un joueur, par ses actes, n'est pas un atout pour l'équipe, il sera expulsé, mais seulement après avoir été averti de ses actes. Il aura alors la chance de démontrer un changement.

FOOTBALL OFFENSIF

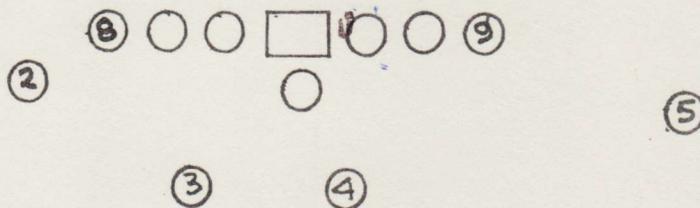
Cette saison notre système de jeu offensif sera établi de la façon suivante:

Nous aurons un minimum de jeux au sol qui seront insérés dans différentes formations.

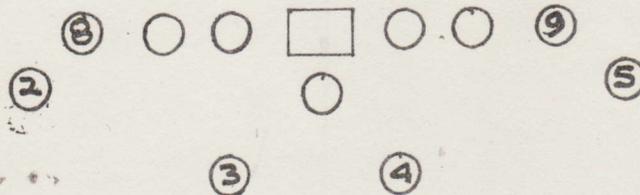
Les jeux aériens seront aussi réduits au minimum; mais, sur chacun de ces jeux, il y aura un choix de deux ou trois receveurs.

LES FORMATIONS:

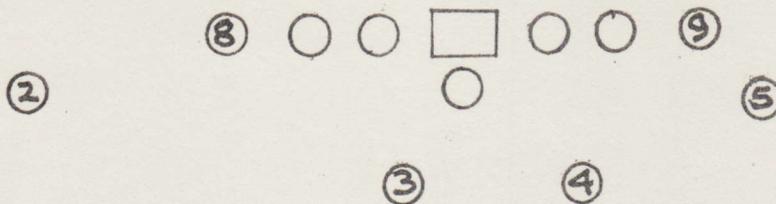
Formation "A"



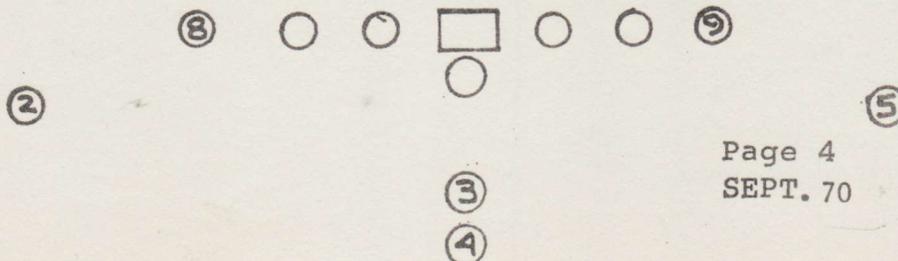
Formation "B"



Formation "C"

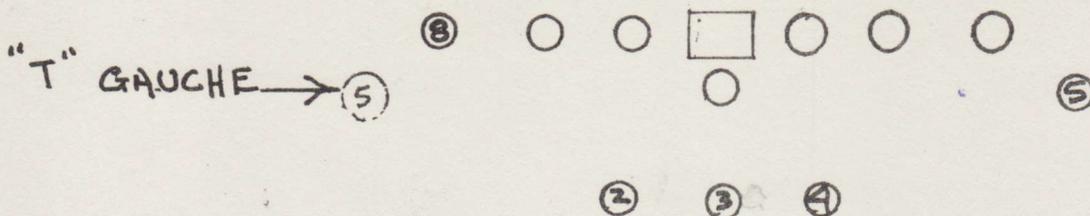


Formation "I"



LES FORMATIONS (suite)

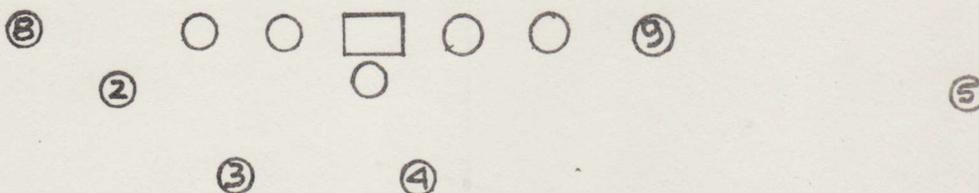
Formation "T" **PROITE**



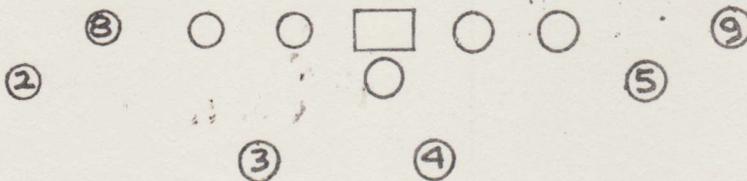
FORMATIONS MODIFIEES

Avec l'addition de quelques mots nous pouvons changer l'alignement de nos formations, comme ceci:

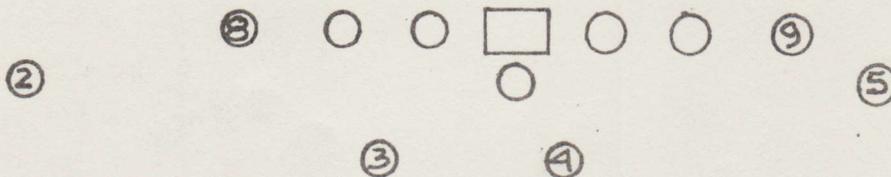
Formation "A" Slot Left (Gauche)



Formation "A" Slot Right (Droite)

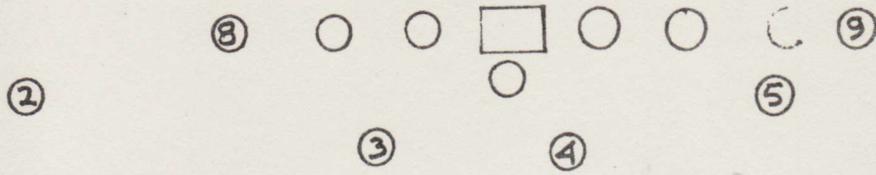


Formation "A" Envers

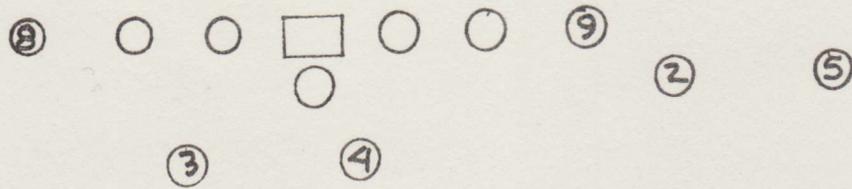


FORMATIONS MODIFIEES (suite)

Formation "A" Envers Slot Right (Droite)



Formation "A" Double Flanquers Droite

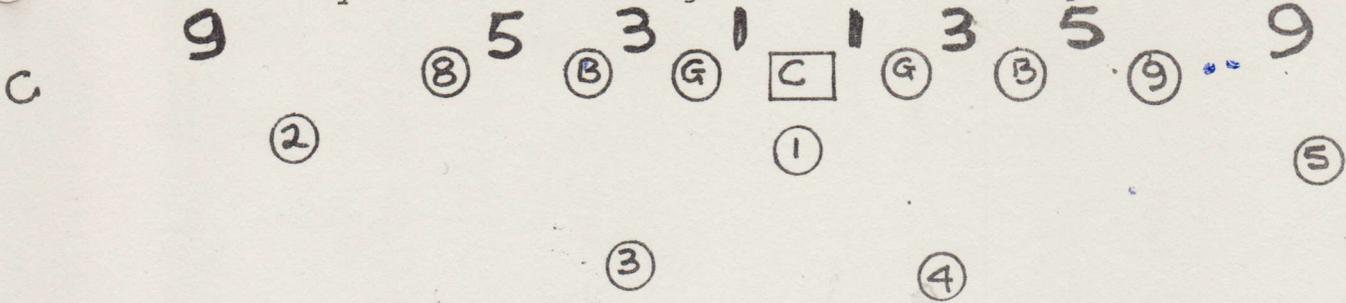


LES FORMATIONS ADDITIONNELLES:

GAUCHE ←

→ DROITE

Systeme de numérotage des trous et des joueurs:



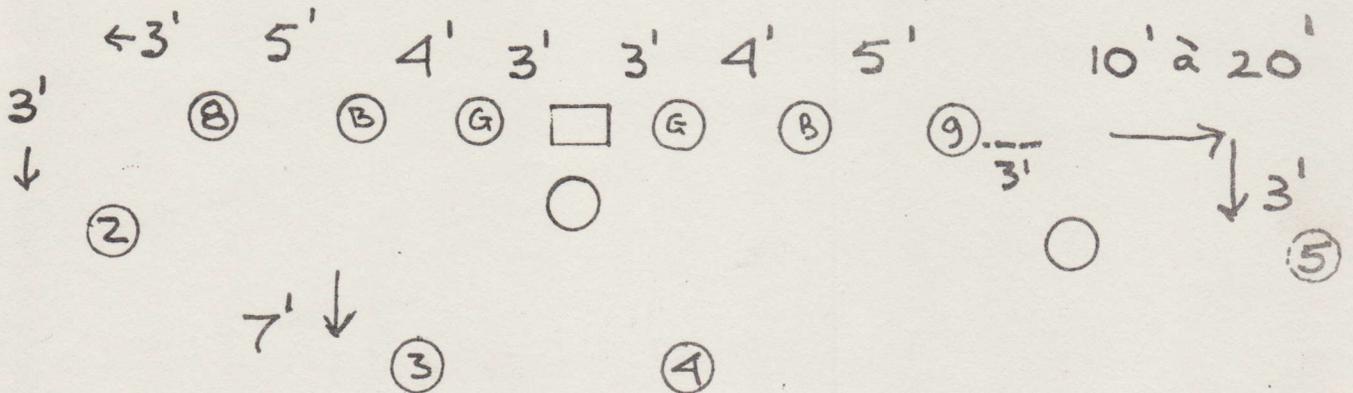
Les trous sont:

- # 1. Entre les gardes et centre
- # 3. Entre les gardes et bloqueurs
- # 5. Entre les bloqueurs et ailiers
- # 9. A l'extérieur de l'ailier

Les joueurs sont identifiés comme suit:  
Centre, Gardes, Bloqueurs, comme ceci seulement:

Ailier G no 8	Ailier Droit no 9
Flanqueur G no 2	Flanqueur Droit no 5
Demi G no 3	Demi Droit no 4
Q. A. no 1	

ESPACEMENT DES POSITIONS:



## LES SERIES DE JEUX

1. Dive
2. Belly
3. Lead
4. Toss
5. Sweep (Quick)
6. Power

### Explication des mouvements dans le champ arrière:

Dive: ler mouvement, toujours le demi à l'extérieur suivi du demi ~~int~~ intérieur.

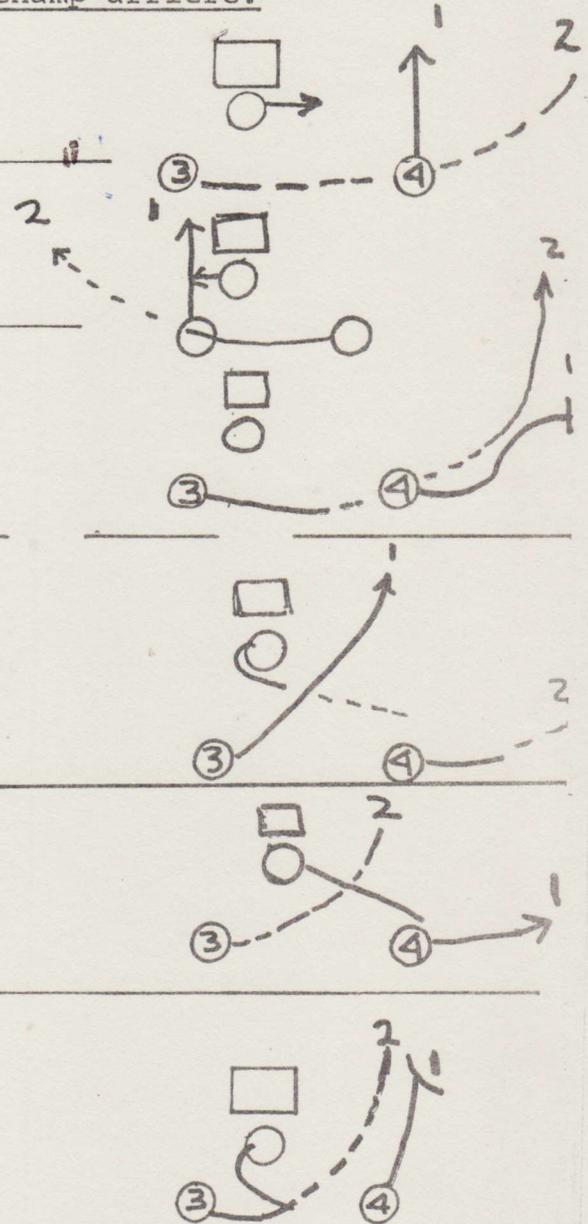
Belly: ler mouvement, toujours le demi intérieur suivi du demi extérieur.

Lead: ler mouvement par le joueur du côté vers lequel le jeu est appelé, qui agi comme bloqueur, suivi du porteur de ballon.

Toss: ler mouvement par le demi intérieur qui fait une feinte suivi du demi extérieur qui reçoit un lancé sous les bras du demi int.

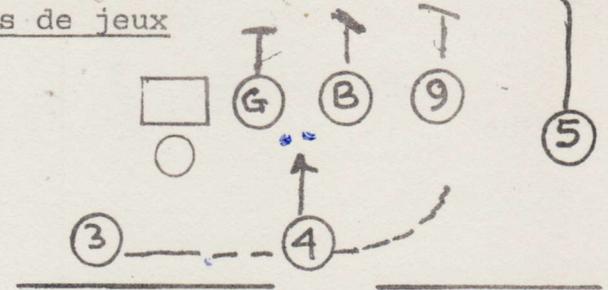
Sweep(Quick): ler mouvement, le demi extérieur qui reçoit rapidement un lancé du Q A suivi du mouvement du demi intérieur.

Power: ler mouvement par le demi du côté vers lequel le jeu est appelé, suivi du mouvement de l'autre demi.



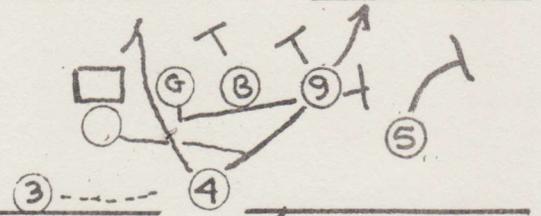
Blocage sur les différentes séries de jeux

Dive: Trous no 1 et 3  
 Sur tous les jeux aux  
 trous no 1 et 3, tous  
 les bloqueurs jouent  
homme contre homme  
 contre toute formation  
 défensive.



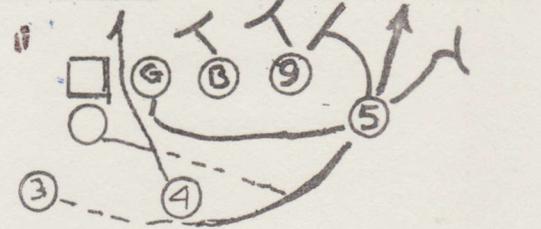
Trous no 5 et 9  
 Le garde est le blo-  
queur courant.

# 5.



Le flanqueur: Du côté du jeu  
 bloque sur le demi-  
 défensif lorsque le  
 jeu est aux trous no  
 1 et 3.

# 9

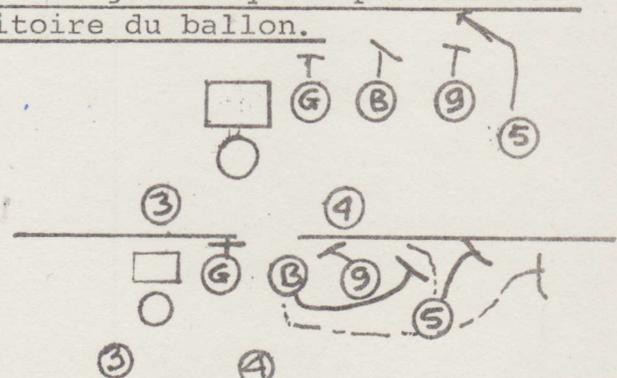


Sur le secondeur de  
 ligne pour les trous  
no 5.

Sur l'aillier défensif  
 pour le trou no 9.

Note: Le joueur du côté opposé au jeu bloque rapidement et  
se dirige dans le territoire du ballon.

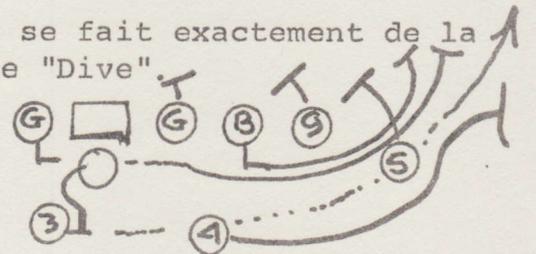
Belly: Trous no 1 et 3  
 Tous les joueurs de  
 ligne jouent homme  
contre homme contre  
 toute défensivé.



Trous no 5 et 9  
 Le bloqueur du côté  
 duquel se fait le jeu  
 est le bloqueur courant.

Note: Le blocage des flanqueurs se fait exactement de la  
 même façon que sur la série "Dive"

Lead: Tous les jeux s'exé-  
 cutent au trou no 9.  
Exeption: Lorsque le  
jeu est appelé "Lead  
Trap" (no 3 et 5).



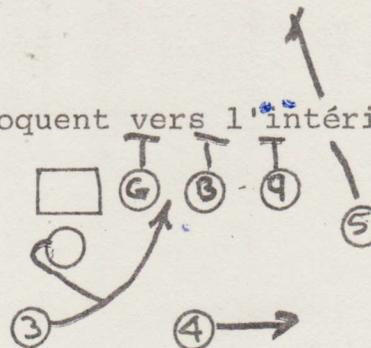
Sur ces jeux, le bloqueur du côté du jeu et le garde  
 du côté opposé sont les bloqueurs courant.

Blocage sur les différentes séries de jeux (suite).

Lead: (suite)

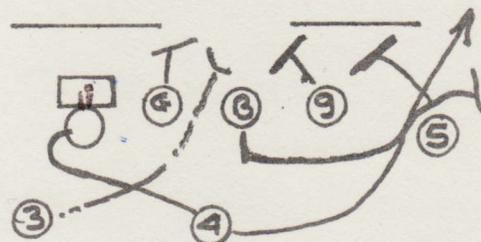
Note: L'ailier et le flanqueur bloquent vers l'intérieur.

Toss: Trou no 3  
Les joueurs de ligne bloquent homme contre homme. L'ailier bloque contre le secondeur. Le flanqueur bloque contre le demi défensif.

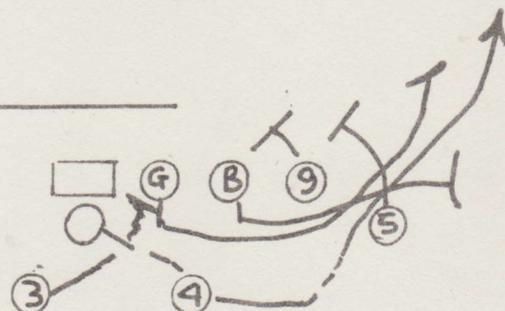


Trou no 9

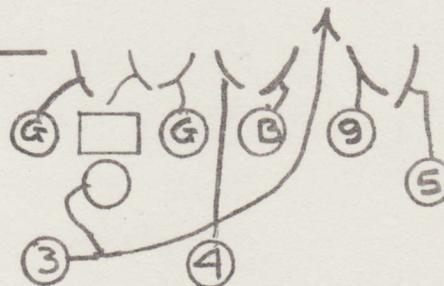
Au trou no 9, le bloqueur du côté où le jeu se déroule est le bloqueur courant. L'ailier et le flanqueur bloquent vers l'intérieur.



Sweep (Quick): Tous les jeux s'exécutent au trou no 9. Le garde et le bloqueur du côté où le jeu se déroule sont les bloqueurs courant. L'ailier et le flanqueur bloquent vers l'intérieur.



Power: Tous les jeux s'exécutent aux trous no 3 et 5. Du côté où le jeu se déroule, tous les blocs se font en équipe. centre + garde  
bloqueur + demi  
ailier + flanqueur



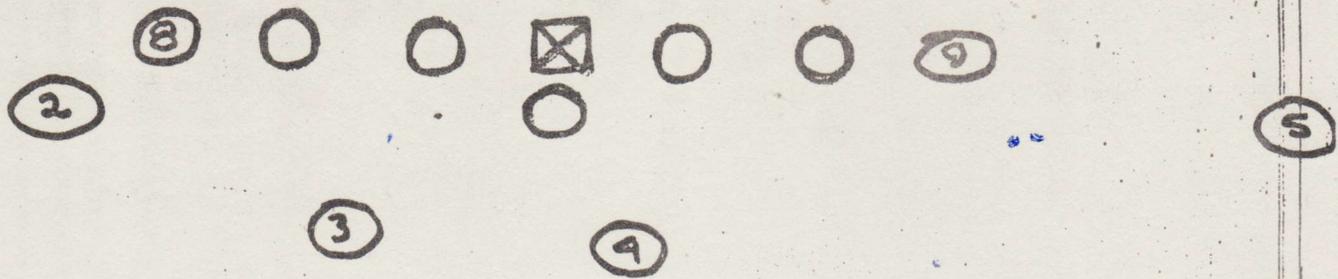
Note: On se sert des jeux de la série "Power" lorsque nous voulons gagner le premier essai. Nous l'employons aussi quand nous sommes à la ligne des buts. Sur cette même série le Q A peut lancer le ballon au demi extérieur, après des feintes.

LES JEUX DONT ON PEUT SE SERVIR SUR LES DIFFERENTES FORMATIONS.

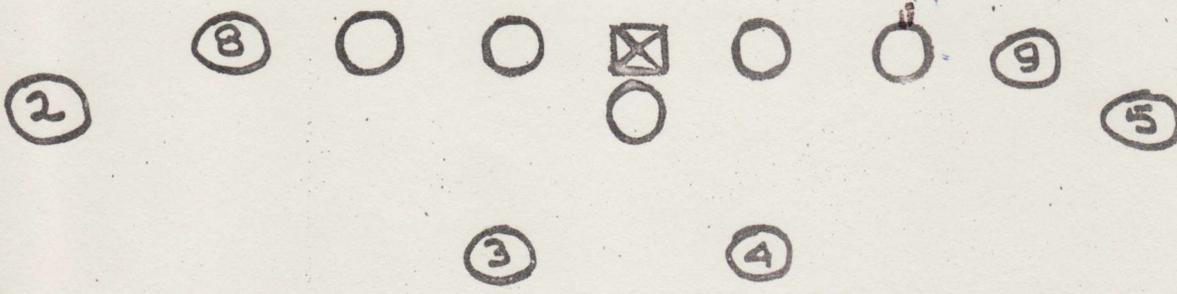
Form.A	B	C	I	T	<u>BLOQUEUR COURANT</u>
Dive left					
31G33G	31G33G	--	31G33G	31G33G	--
45G49G	45G49G	--	45G49G	45G49G	Garde G
Dive right					
--	41D43D	41D43D	41D43D	41D43D	--
--	35D39D	35D39D	35D39D	35D39D	Garde D
Belly left					
41G43G45G	41G43G	31G43G	31G	31G33G	--
33D35D39D	33D35D39D	45G49G	45D	49G	Bloq.
Belly right					
41D33	31D33D	31D33D	31D	31D33D	--
35D39D	43G45G49G	43G45G49G	45G	29G	Bloq.
Toss left					
43G (trap)	43G	--	33G	33G	--
39G	39G	--	49G	29G	Bloq.
Toss right					
--	33D	33D	33D	33D	--
--	49D	49D	49D	49D	Bloq.
Power left					
43G45G	43G45G	43G45G	43G45G	43G45G	Double
Power right					
33D35D	33D35D	33D35D	33D35D	23D25D	Bloque en double
Lead left					
49G43G	--	39D33D	--	--	Bloq. et
Trap		Trap			Garde opp.
Lead right					
39D33D	--	49G43G	--	--	Bloq. et
Trap		Trap			Garde opp.
Sweep (Quick)					
39G	39G49D	49D	39D49G	29G49D	Bloq. et Garde

LES JEUX DONT ON PEUT SE SERVIR SUR LES DIFFERENTES FORMATIONS.

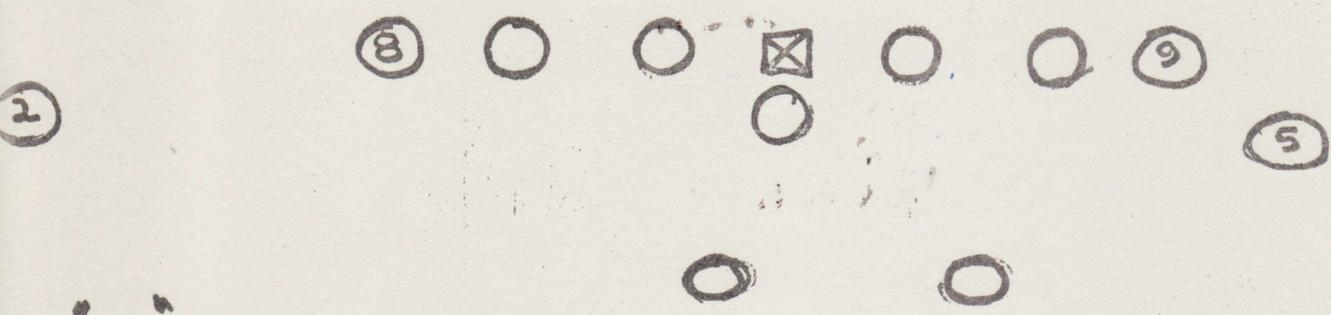
Form.A	B	C	I	T	<u>BLOQUEUR COURANT</u>
Dive left					
31G33G	31G33G	--	31G33G	31G33G	--
45G49G	45G49G	--	45G49G	45G49G	Garde G
Dive right					
--	41D43D	41D43D	41D43D	41D43D	--
--	35D39D	35D39D	35D39D	35D39D	Garde D
Belly left					
41G43G45G	41G43G	31G43G	31G	31G33G	--
33D35D39D	33D35D39D	45G49G	45D	49G	Bloq.
Belly right					
41D33	31D33D	31D33D	31D	31D33D	--
35D39D	43G45G49G	43G45G49G	45G	29G	Bloq.
Toss left					
43G (trap)	43G	--	33G	33G	--
39G	39G	--	49G	29G	Bloq.
Toss right					
--	33D	33D	33D	33D	--
--	49D	49D	49D	49D	Bloq.
Power left					
43G45G	43G45G	43G45G	43G45G	43G45G	Double
Power right					
33D35D	33D35D	33D35D	33D35D	23D25D	Bloque en double
Lead left					
49G43G	--	39D33D	--	--	Bloq. et
Trap		Trap			Garde opp.
Lead right					
39D33D	--	49G43G	--	--	Bloq. et
Trap		Trap			Garde opp.
Sweep (Quick)					
39G	39G49D	49D	39D49G	29G49D	Bloq. et
					Garde



"A" FORMATION.



"B" FORMATION



"C" FORMATION

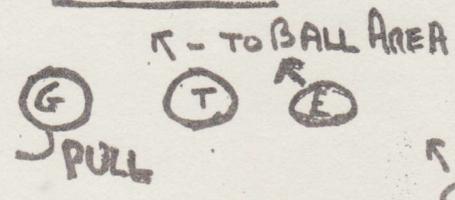
MOVEMENT EXPLANATION

1st TO MOVE  
DOWN BLOCK

ONSIDE

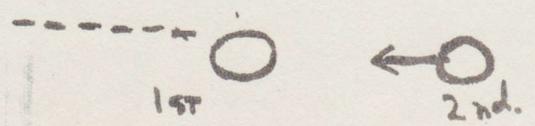


OFFSIDE



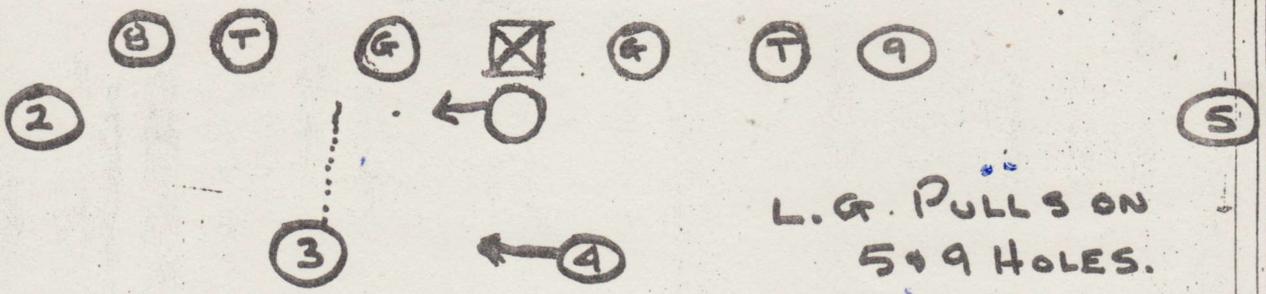
BALL AREA

→ 2nd TO MOVE.



DIVE LEFT SERIES.

31L, 33L  
45L, 49L

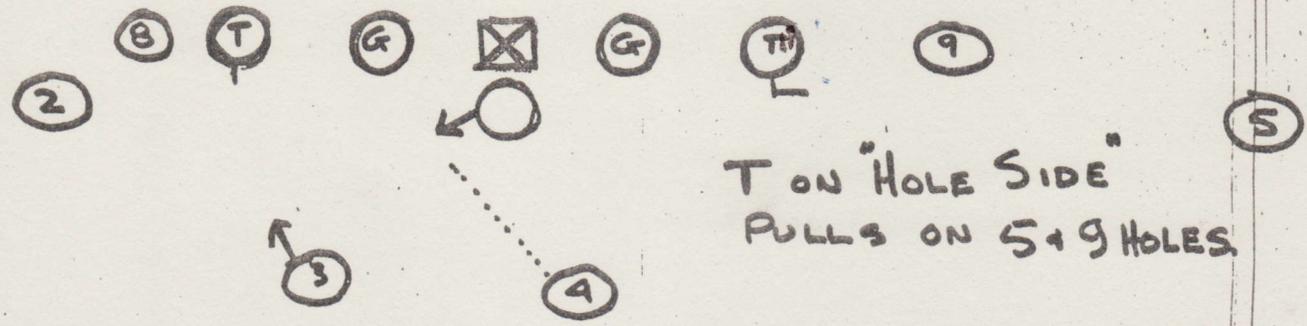


L.G. PULLS ON 5+9 HOLES.

"A" FORMATION.

BELLY LEFT SERIES

41L, 43L  
35L,  
31R, 33R  
35R, 39R

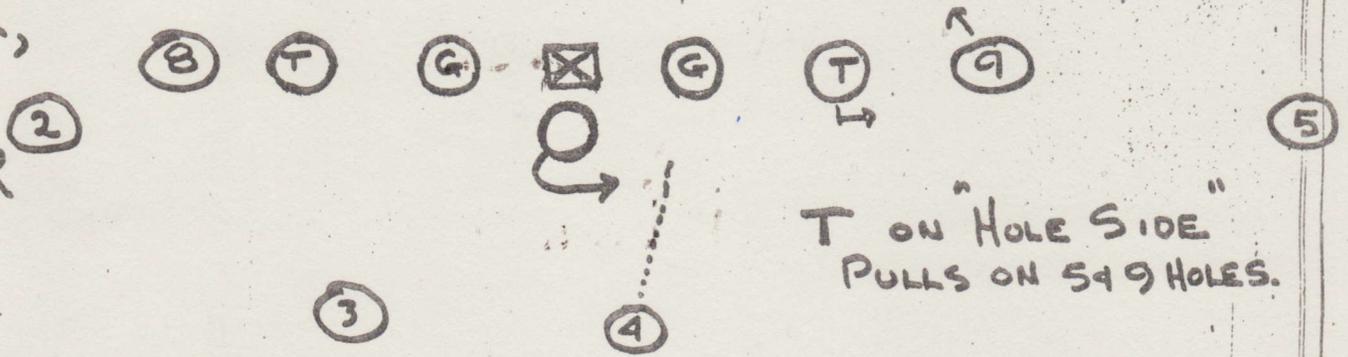


T ON "HOLE SIDE" PULLS ON 5+9 HOLES.

"A" FORMATION.

BELLY RIGHT SERIES

41R, 43R,  
45R,  
35R, 39R  
33R

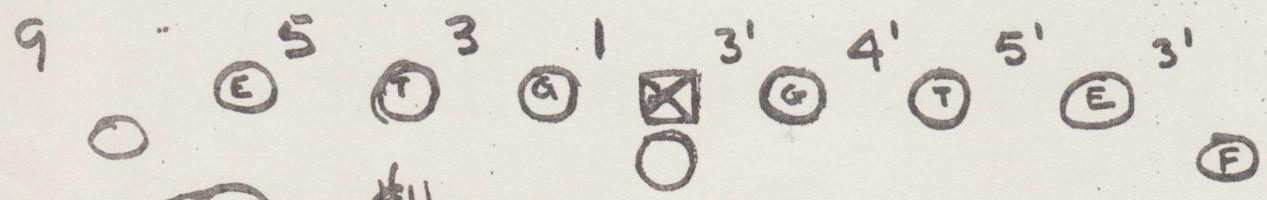


T ON "HOLE SIDE" PULLS ON 5+9 HOLES.

"A" FORMATION.

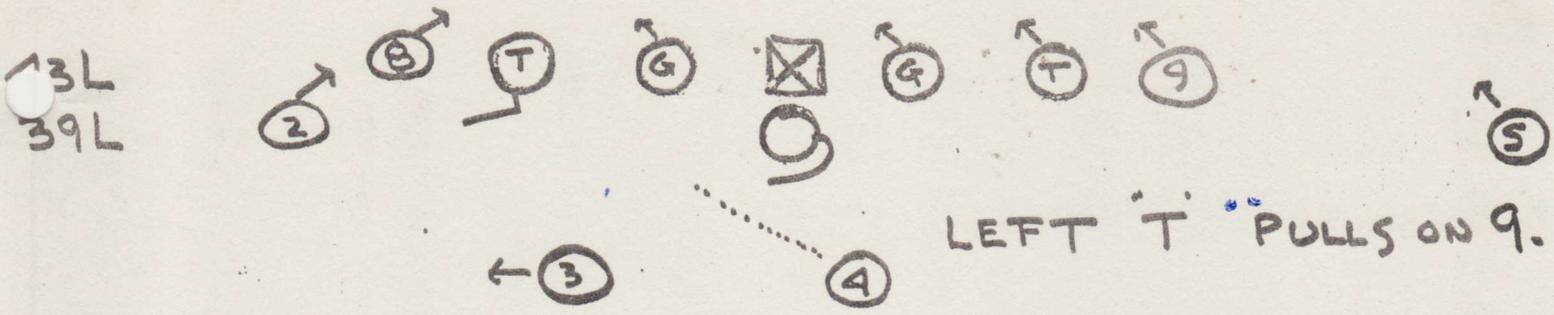
HOLES LEFT + RIGHT.

SPACING.



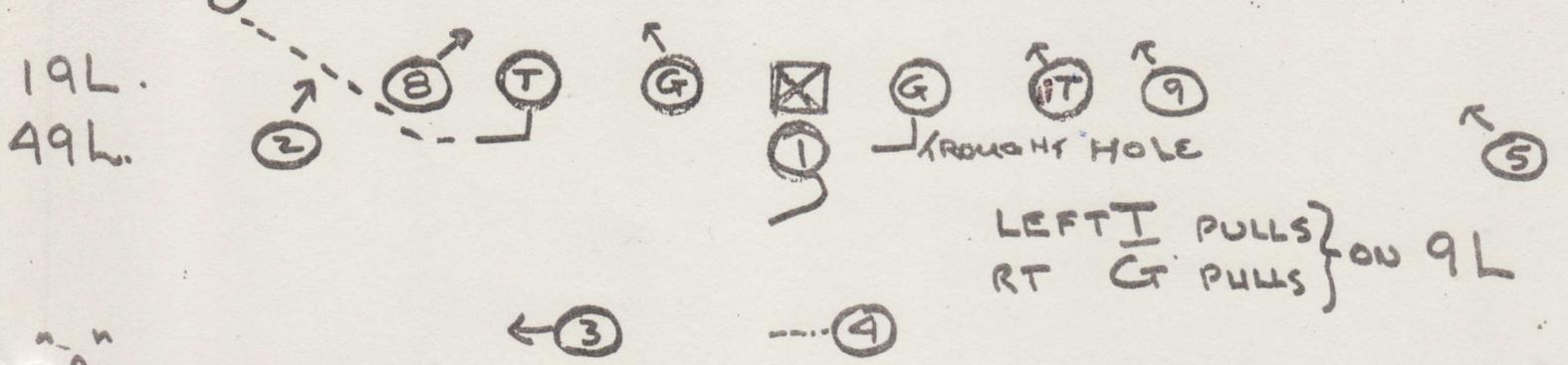
55 RED SET #11 + 1 + 2

TOSS LEFT SERIES



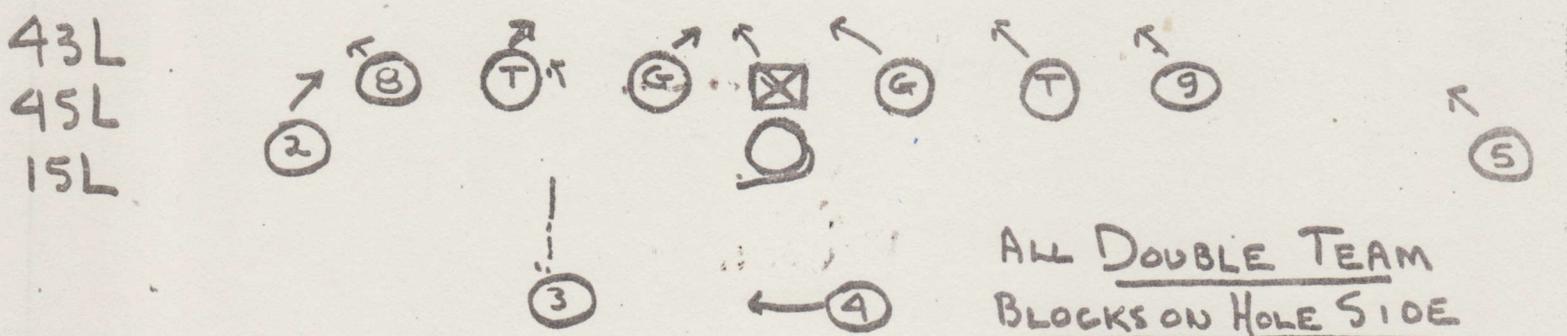
"A" FORMATION

LEAD LEFT SERIES



"A" FORMATION

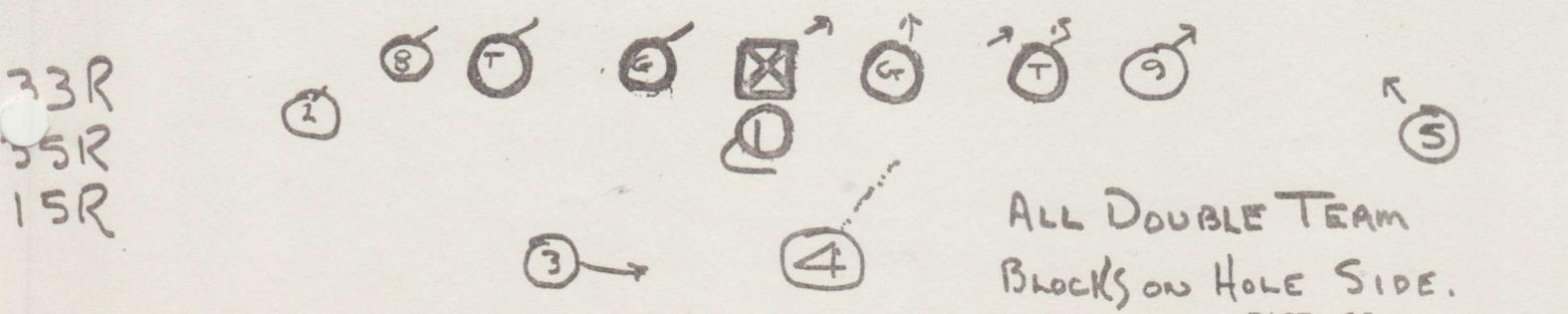
POWER LEFT SERIES



"A" FORMATION

OFFSIDE DOWNBLOCK

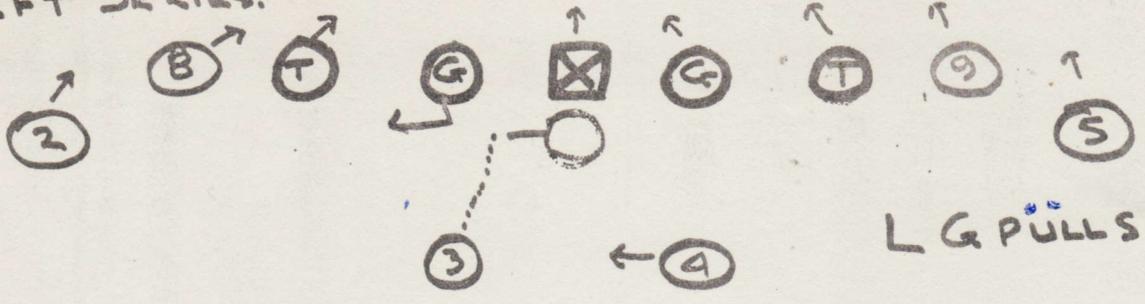
POWER RIGHT SERIES



ALL DOUBLE TEAM BLOCKS ON HOLE SIDE.

DIVE LEFT SERIES.

71L, 33R  
45L,  
49L.



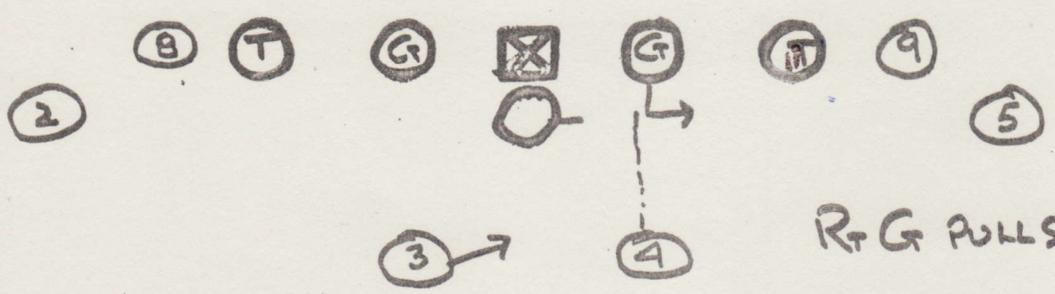
L G PULLS 5+9 HOLE

"B" FORMATION.

TACKLE 5 END CORNER

DIVE RIGHT SERIES

41R, 43R  
35R, 39R

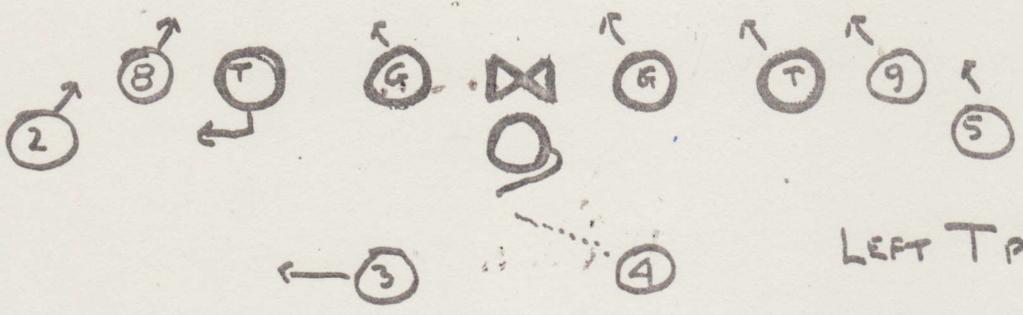


Rt G PULLS 5+9 HOLES

"B" FORMATION

TOSS LEFT SERIES

43L  
39L

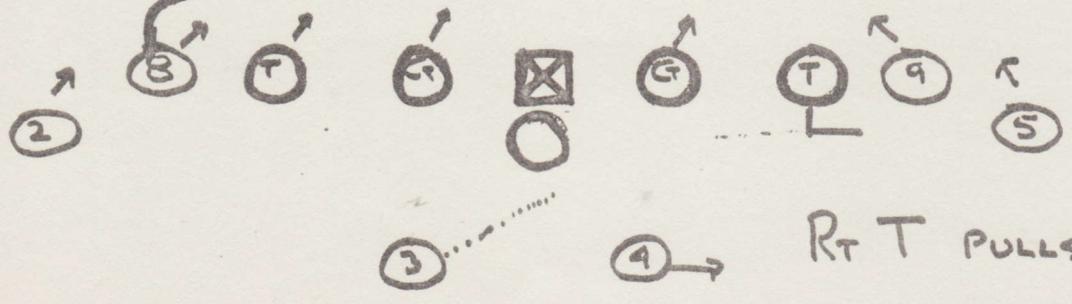


LEFT T PULLS ON 9L

"B" FORMATION

TOSS RIGHT SERIES

33R  
29R



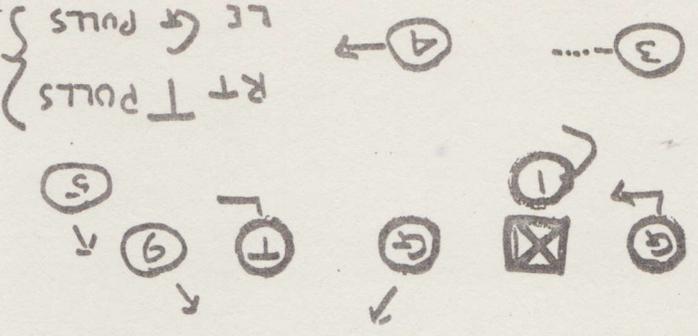
Rt T PULLS ON 9R.

"B" FORMATION

19R  
20R  
29R

### LEAD RIGHT SERIES

"B" FORMATION



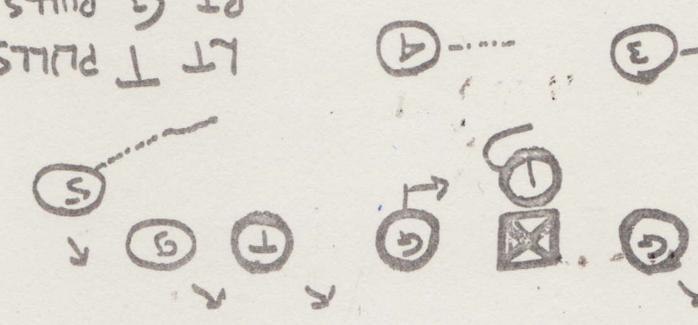
RT T PULLS  
LT G PULLS  
ON 9R

LT T PULLS  
RT G PULLS  
ON 9L

19L  
49L  
59L

### LEAD LEFT SERIES

"B" FORMATION

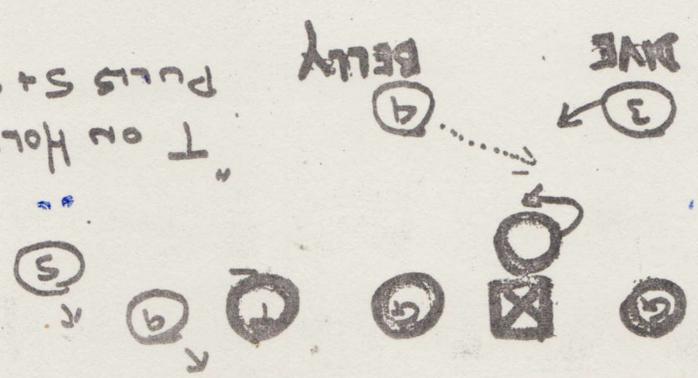


31R  
43L  
45L  
49L

"T ON HOLE SIDE"  
PULLS ON S19 HOLE

### BELLY RIGHT SERIES

"B" FORMATION

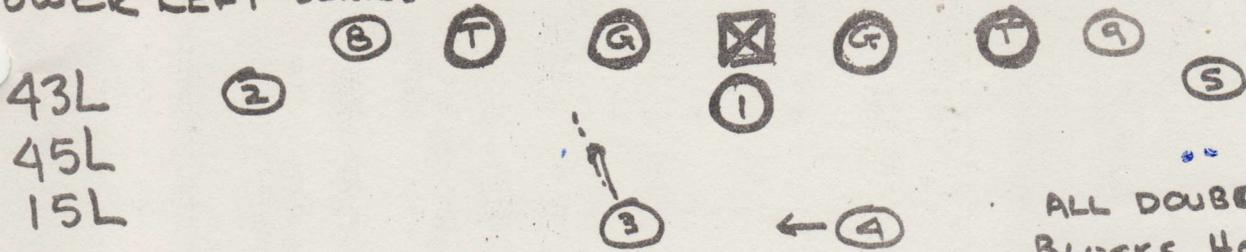


"T ON HOLE SIDE"  
PULLS S4 9 HOLES  
BELLY

41L  
33R  
35R  
39R

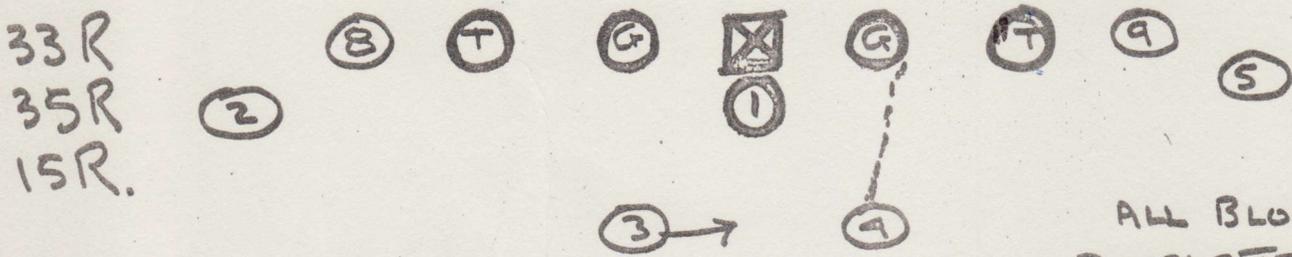
### BELLY LEFT SERIES

POWER LEFT SERIES

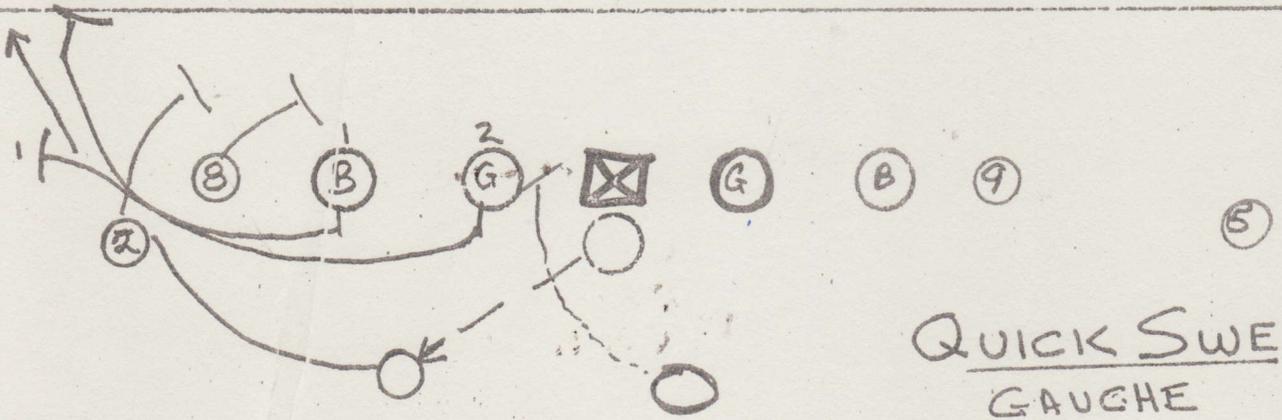


"B" FORMATION

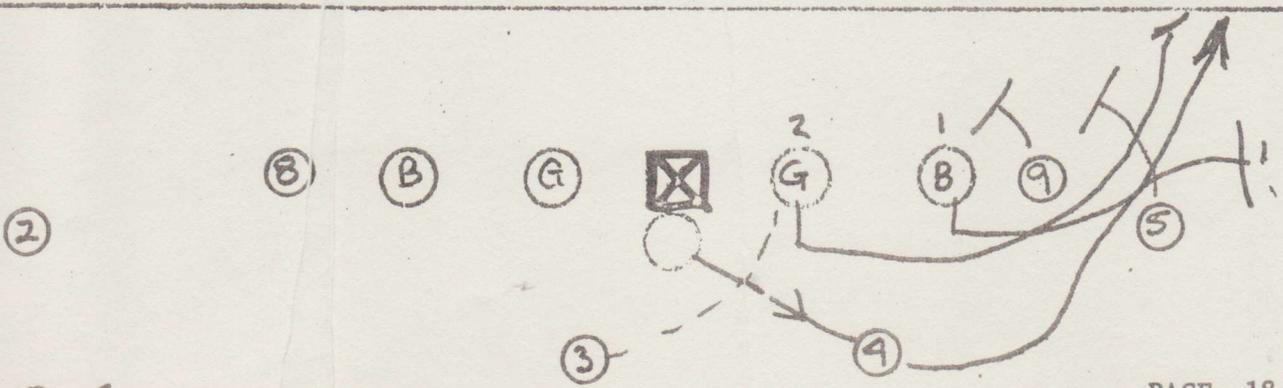
POWER RIGHT SERIES



"B" FORMATION.



A FORMATION



C-FORMATIONS

# DIVE RIGHT SERIES

41R, 43R



(2) 35R, 49R



RT G PULLS ON 5+9 HOLES.

"C" FORMATION

# TOSS RIGHT SERIES

33R, 49R



(2)



RT T PULLS ON 9.

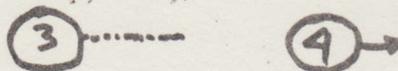
"C" FORMATION

# TOSS LEAD RIGHT SERIES

19R  
39R



(2)

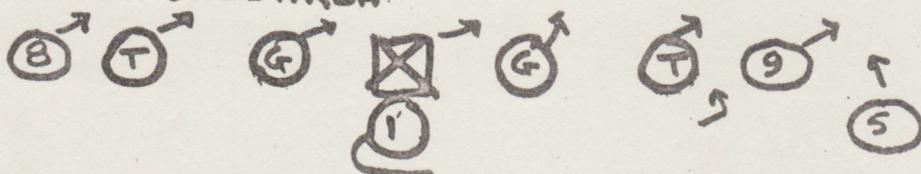


RT T PULLS } 9R.  
LEFT G PULLS }

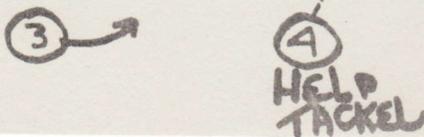
"C" FORMATION

# POWER RIGHT SERIES. (SHORT GROUND) SPLIT - 3-3-3 P. INTO BALL AREA.

33R  
35R  
15R



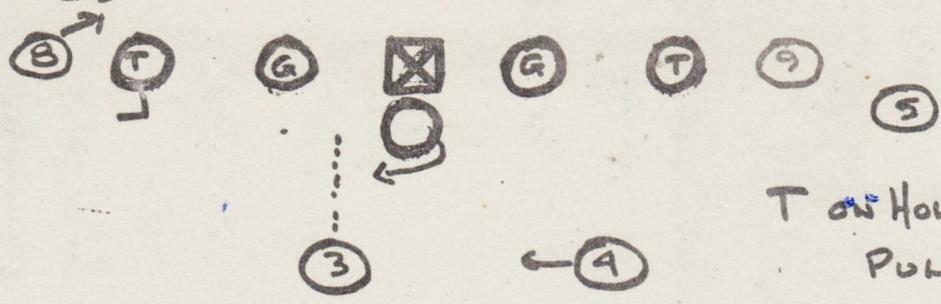
(2)



ALL BLOCKS ARE  
DOUBLE TEAM ON  
HOLE SIDE.

### BELLY LEFT SERIES

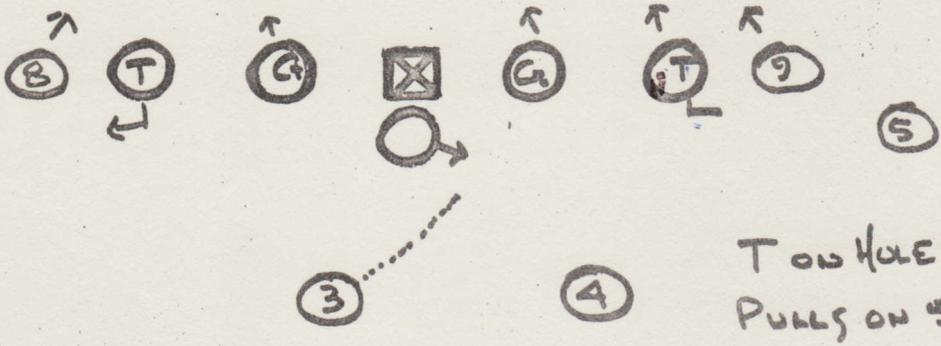
- 31L
- 33R
- 35R
- 45L
- 49L



### "C" FORMATION

### BELLY RIGHT SERIES

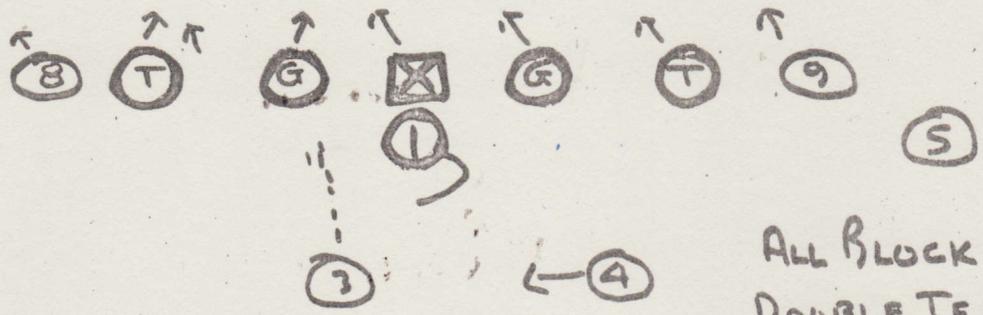
- 31R, 33R
- 41L
- 43L
- 45L
- 49L



### "C" FORMATION.

### POWER LEFT SERIES

- 43L
- 45L
- 15L

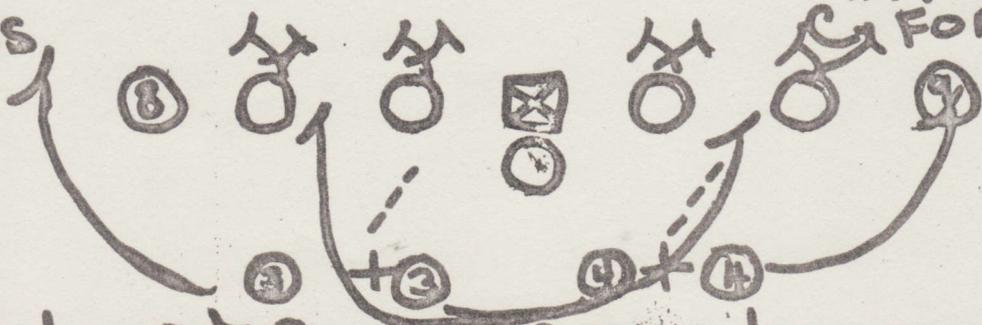


### "C" FORMATION.

### A-FORMATION

PLAY PASS

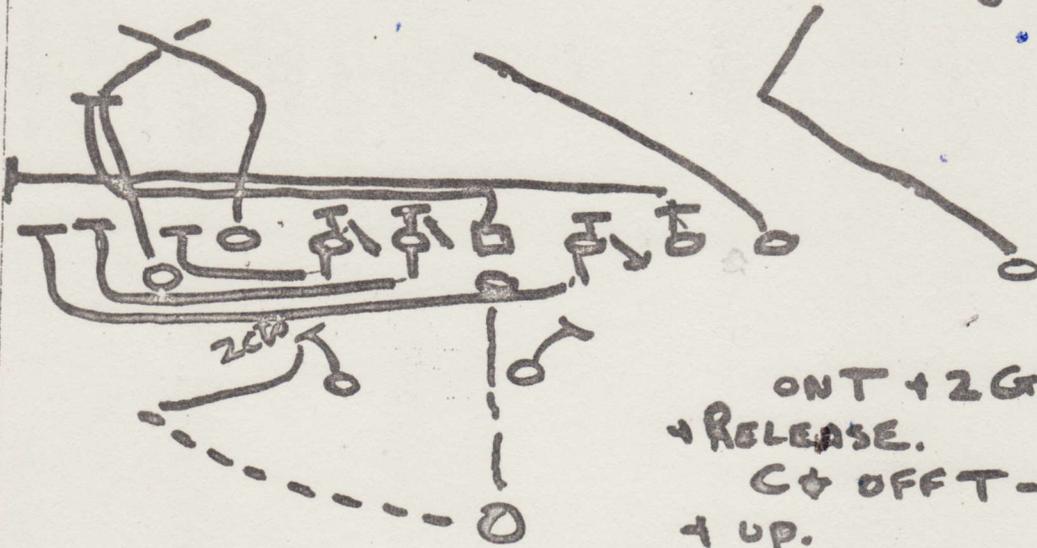
PLAY PASSES C FORMATION



CAREFUL OF HOME YARD LIMIT.  
DO NOT CASE

# SCREEN PASS.

A. FORM  
SCREEN  
LEFT



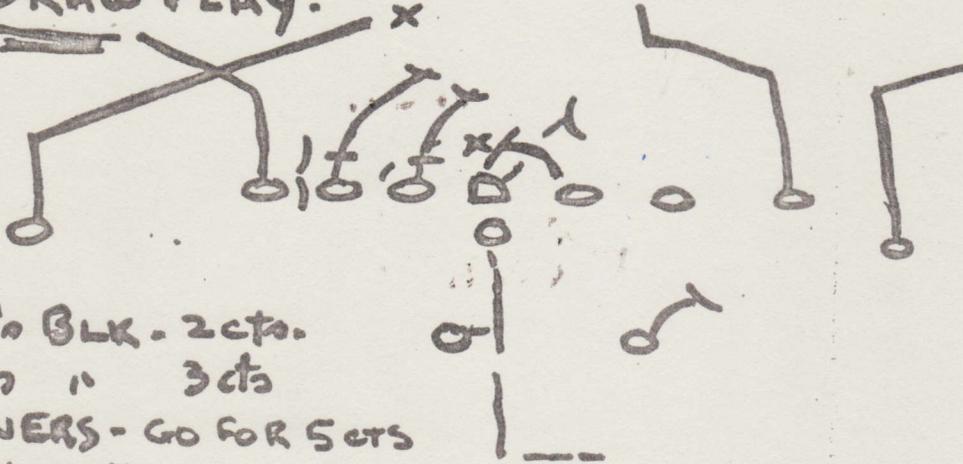
SCREEN  
RIGHT

(REVERSE  
ASSIGNMENTS).

ONT + 2G - BLOCK 3CTS  
+ RELEASE.  
C + OFF T - ACROSS  
+ UP.  
RECEIVERS - 5CTS + CUT BACK  
TO BLOCK.

# DRAW PLAY.

C FORM  
LEFT  
DRAW



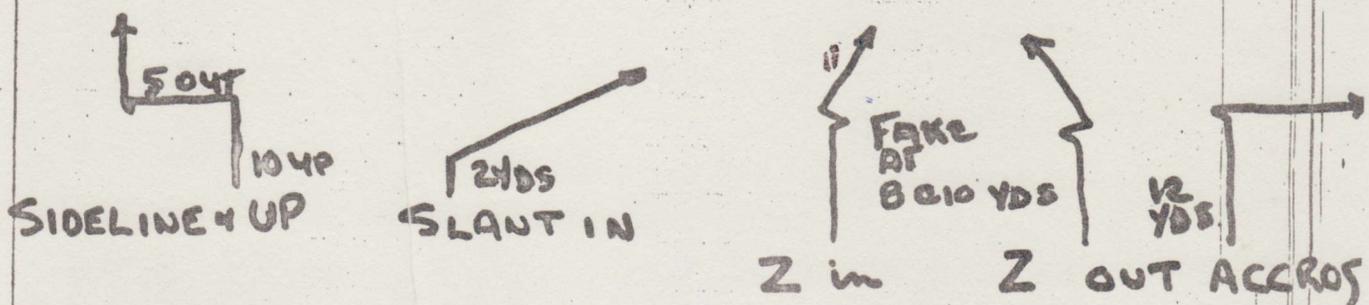
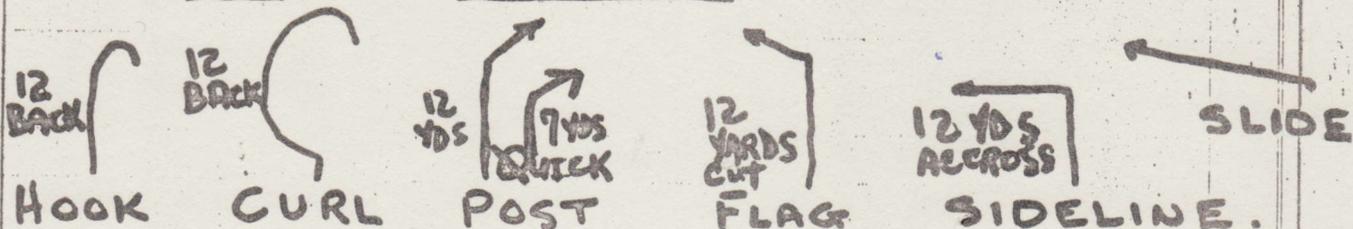
G's BLK - 2cts.  
T's " 3cts  
RECEINERS - GO FOR 5CTS  
THEN BLOCK..

# PASS ROUTES

FOR

END'S & FLANKERS

FROM  
LEFT  
SIDE.



PASS PLAYS WILL BE CALLED

BY 1, 2 or 3 NOS OF PLAYERS INVOLVED

& THE ROUTES. THEY ARE TO RUN.

OTHER RECEIVERS TO RUN CLEARING ROUTES.

eg.

FORM A & CURL

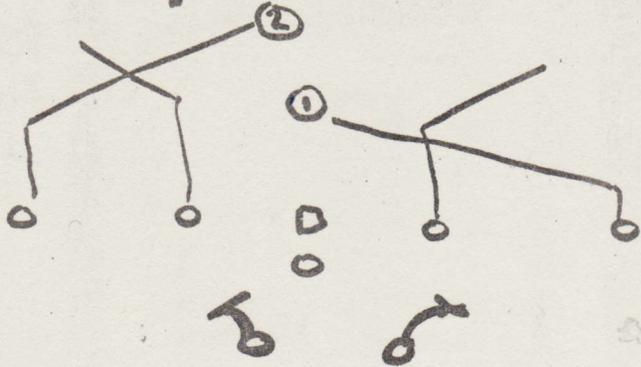
- A 25 POST & SLANT
- C 95 POST & SIDELINE + UP.
- B 8 SIDELINE.
- B 89 POST - POST
- A 25 CURL - POST
- C 2 SLANT
- C 295 SLANT SIDELINE & CURL.

ALL PASS PLAYS MAY BE CALLED OFF  
OR PLAY ACTION.

DRIVE OUT 1 YRD.

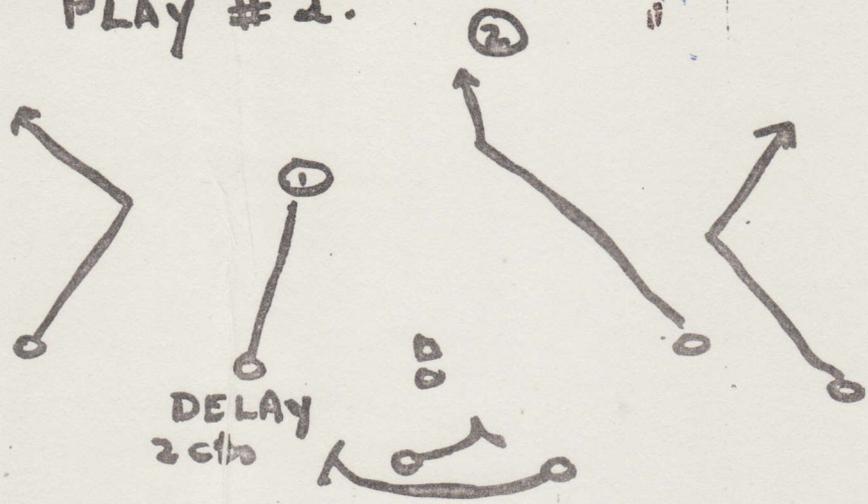
DROP BACK  
CWO

HLL FOR CUP BLOCKING LIME MAN. PASS PLAY # 1.

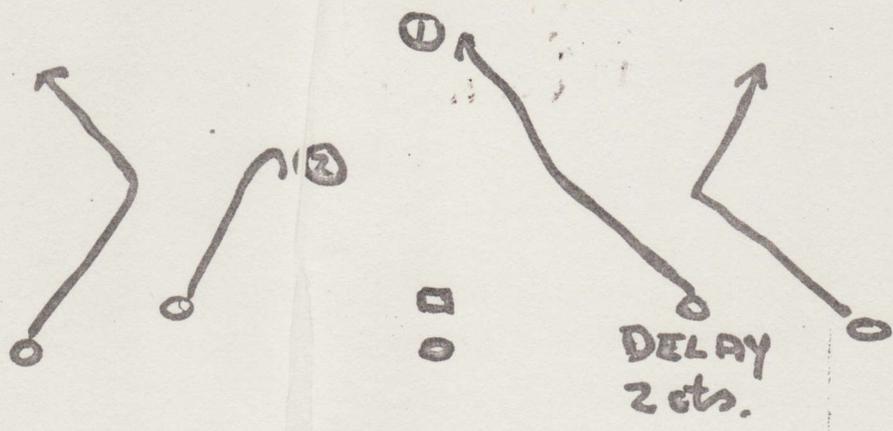


CAN BE USED FROM ANY FORMATIONS. ROUTES ARE RUN BY THESE POSITIONS.

PASS PLAY # 2.



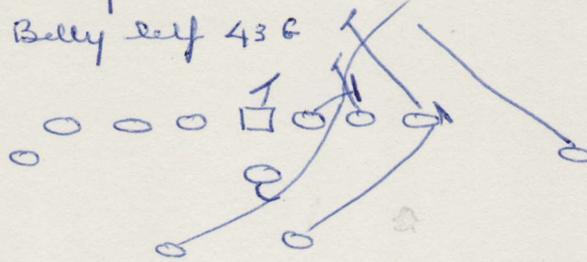
PASS PLAY # 3



FOOTBALL OFFENSIVE ADDITIONNEL

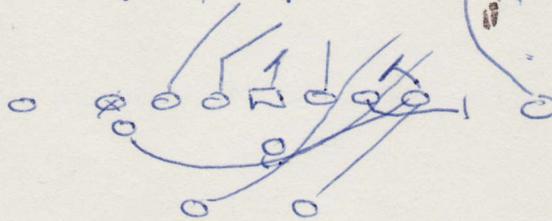
Form A : Belly R 33 D  
Form C : Belly left 43 G

Repetitive fait  
avec un "slot"

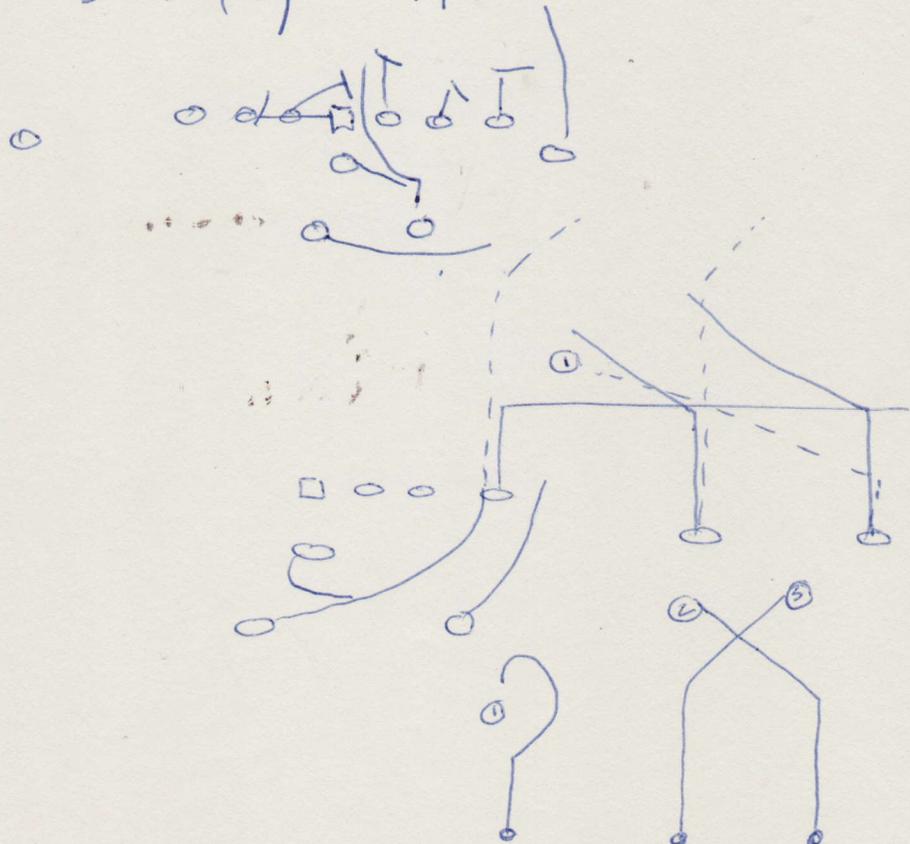


Form A : Slot left belly R. 25 D

Form C  
Belly left 55 G



Form C : Draw Play 41 D



FOOTBALL OFFENSIF ADDITIONNEL



## FOOTBALL DEFENSIF.

Cette saison nous désirons que notre défensive soit fière et qu'elle se comporte de façon à ce que l'adversaire soit incapable de déceler notre stratégie défensive. Ainsi l'offensive adverse aura beaucoup plus de difficultés à percer notre défensive.

Pour jouer à la défensive, nous recherchons des joueurs qui aiment frapper (légalement). Ils doivent être capables d'appréhender et d'exécuter leur part intégrale au travail défensif.

Une faiblesse à une position peut être très coûteuse: le joueur défensif est celui qui doit suivre à la lettre la stratégie établie par l'instructeur. Il faut de la vitesse pour surveiller les receveurs de passes, de la force pour plaquer les porteurs de ballon.

Nous utiliserons plusieurs formations; l'important est que chaque joueur sache ce qu'il a à faire et comment l'exécuter sur chacune des formations utilisées.

Même en se servant de plusieurs formations défensives, il y a des règlements de base qui s'appliquent à toutes les formations.

### Règles:

La défensive comprend trois lignes de jeu:

#### a) Ligne défensive:

Pour ces joueurs, tous les jeux sont à l'origine des jeux au sol. Ils frappent, neutralisent le bloqueur, cherchent le ballon des yeux et prennent un angle de poursuite pour plaquer le porteur de ballon.

#### b) Ligne secondaire:

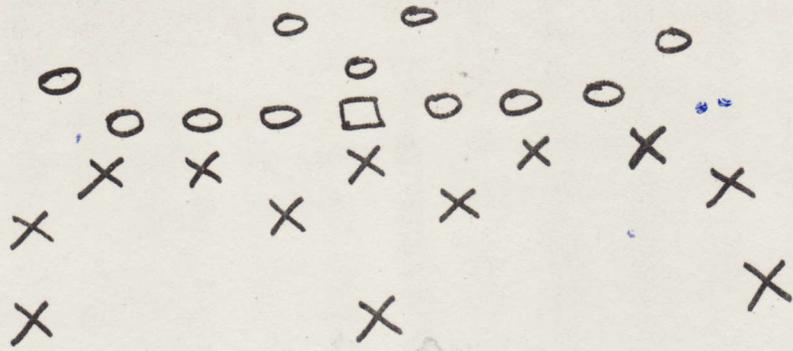
Pour eux, les jeux doivent se développer avant qu'ils se déplacent. Le secondeur doit deviner par les mouvements des joueurs offensifs si ce sera un jeu au sol ou un jeu aérien. Deviner le jeu et agir en conséquence se fait en l'espace de quelques fractions de secondes.

#### c) Ligne tertiaire (demis défensifs)

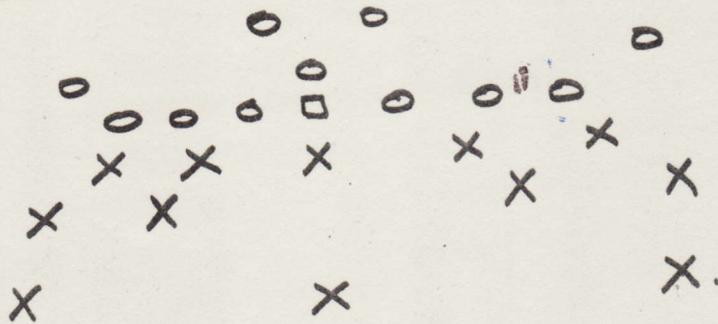
Pour eux tous les jeux débutent comme des jeux de passe. Ceci signifie que le demi défensif ne doit jamais se diriger vers la ligne avant d'être bien certain qu'il s'agit d'un jeu au sol. Après s'être assuré qu'il n'aura pas à se protéger contre une passe, il se dirige vers le porteur de ballon.

# FORMATIONS DÉFENSIVE

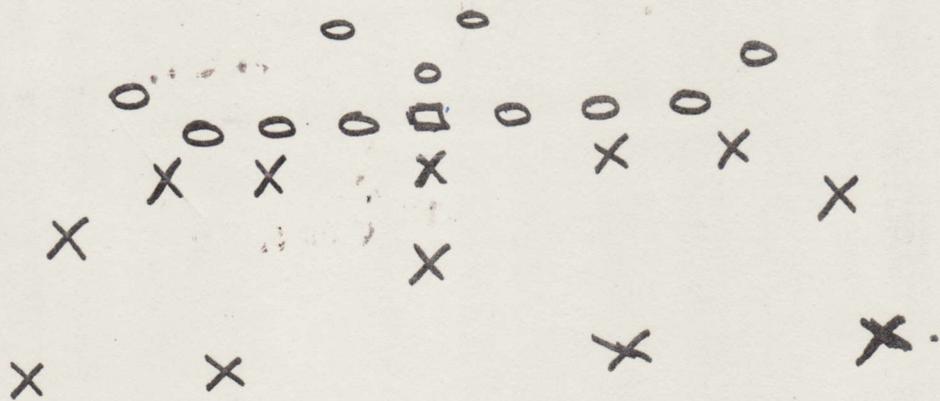
5-4-3  
OKLAHOMA.



5-4-3  
EAGLE



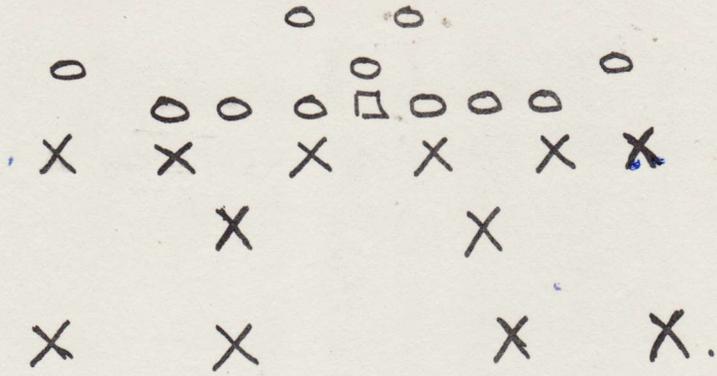
5-3-4



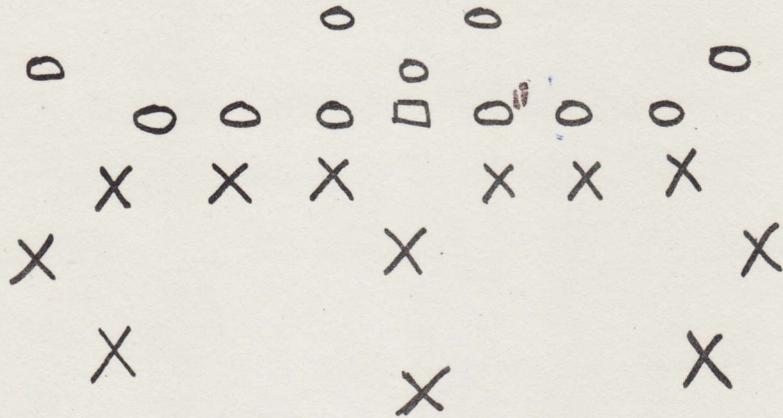
FORMATIONS

~~DEFENSIVES~~ DEFENSIVES

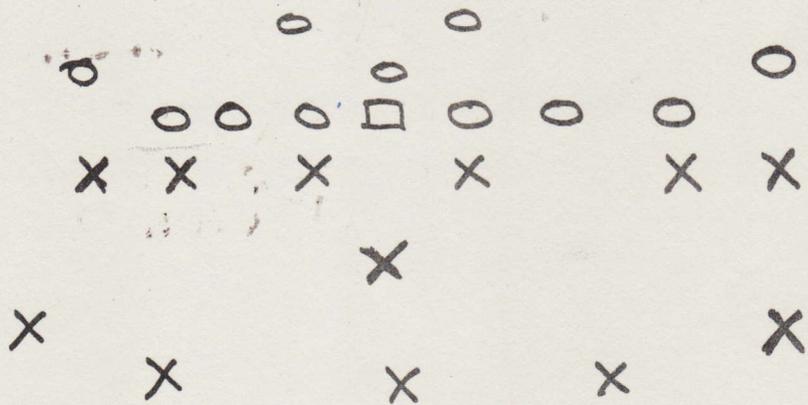
6-2-4.



6-3-3

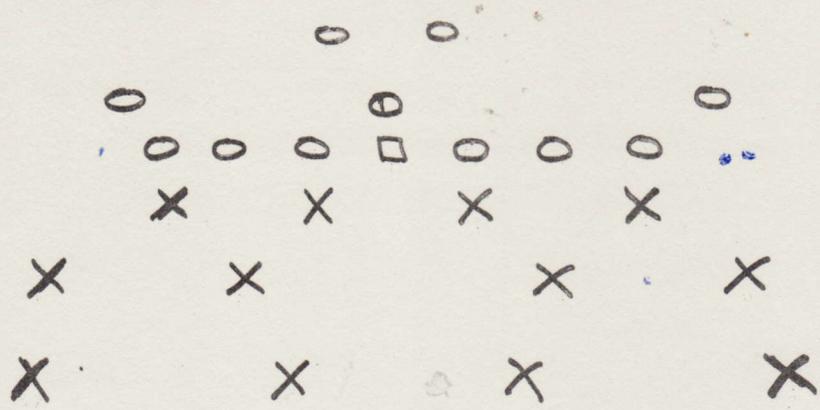


6-1-5

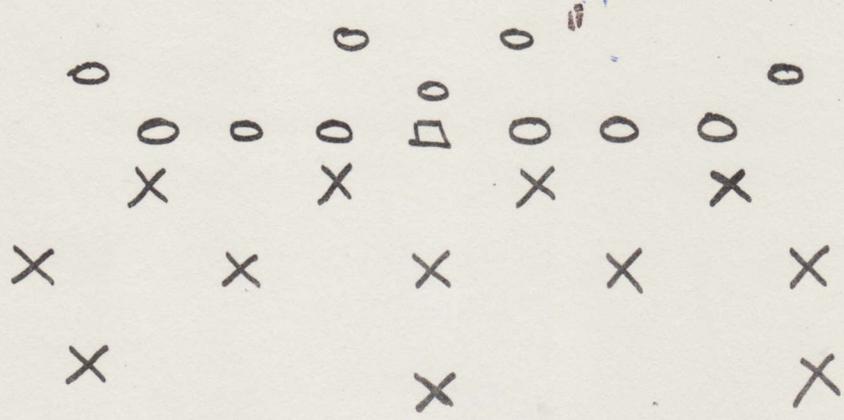


# FORMATIONS DÉFENSIVE

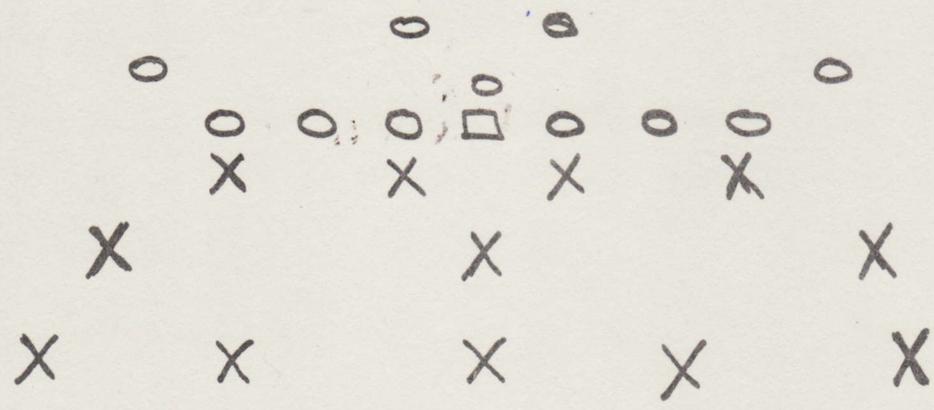
4-4-4



4-5-3

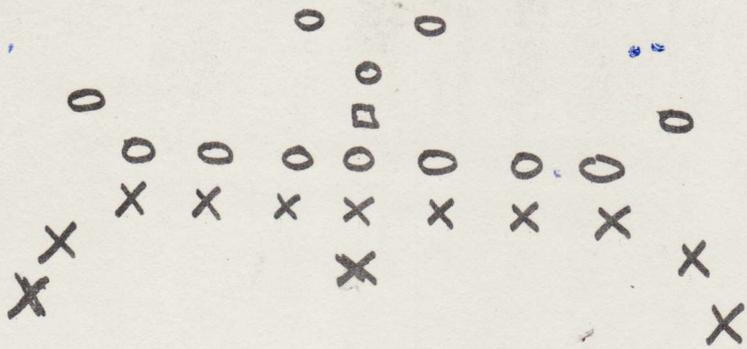


4-3-5

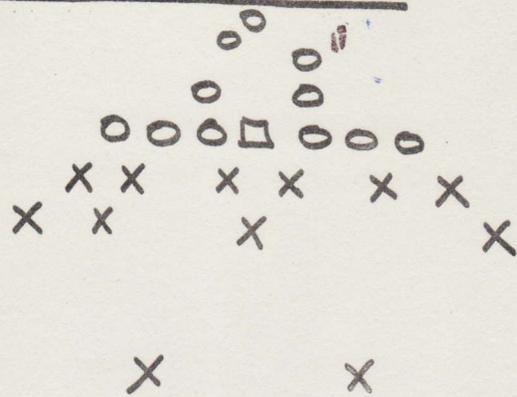


# FORMATIONS DEFENSIVE.

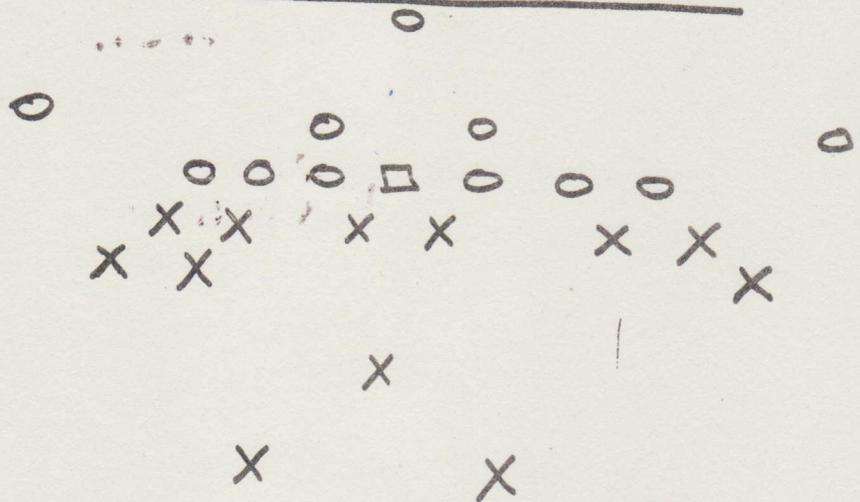
7-3-2



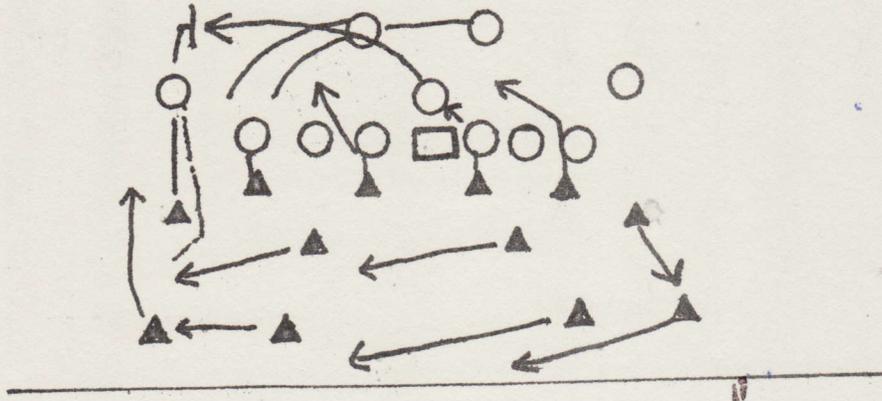
CONTRE LES PLACEMENTS.



CONTRE LES BOTTÉS DE 3ieme ESSAI.

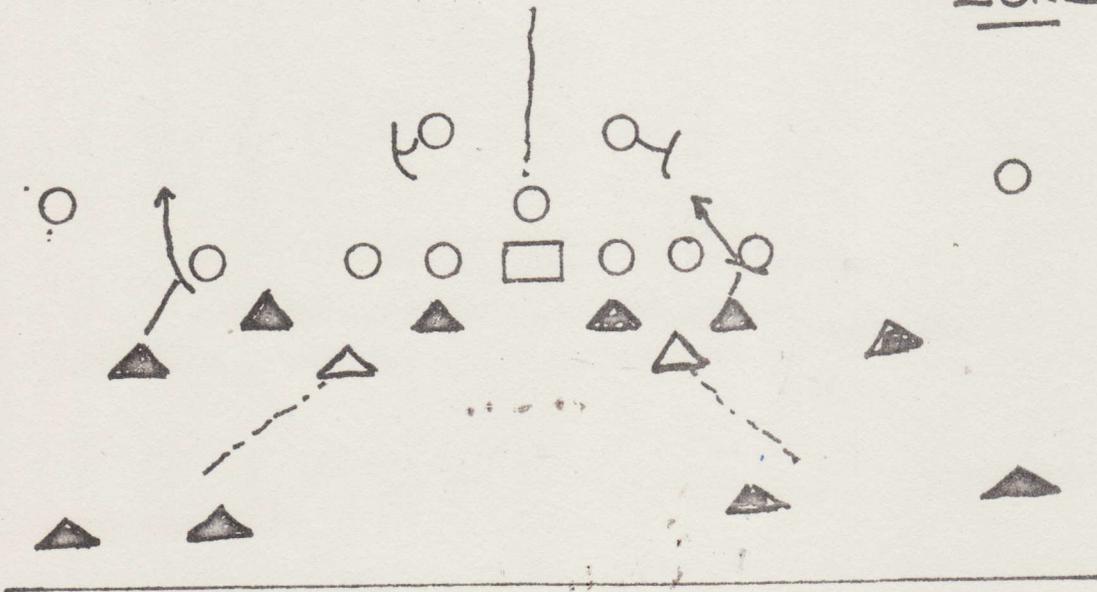


CONTRE LE ROLL-OUT - ROTATION (DEF 6-2-4).



CONTRE LE "SPREAD"

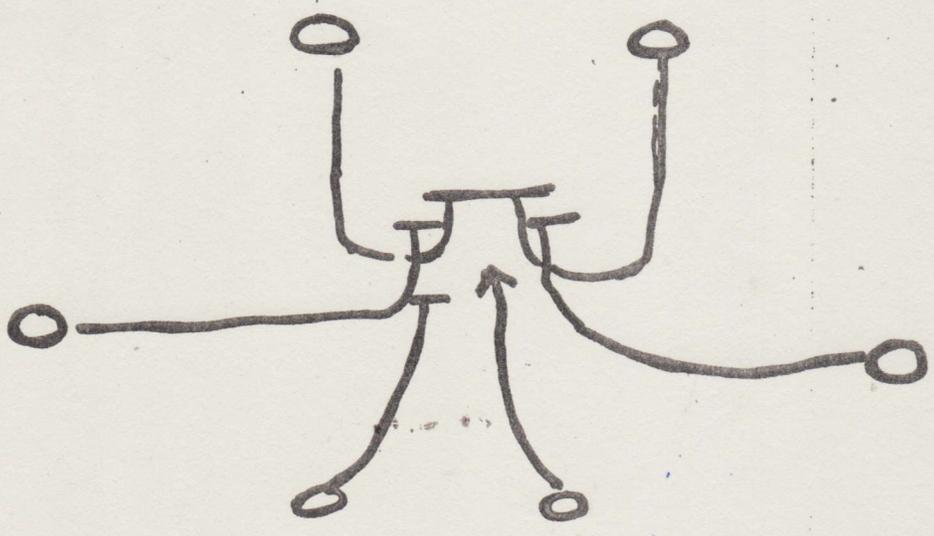
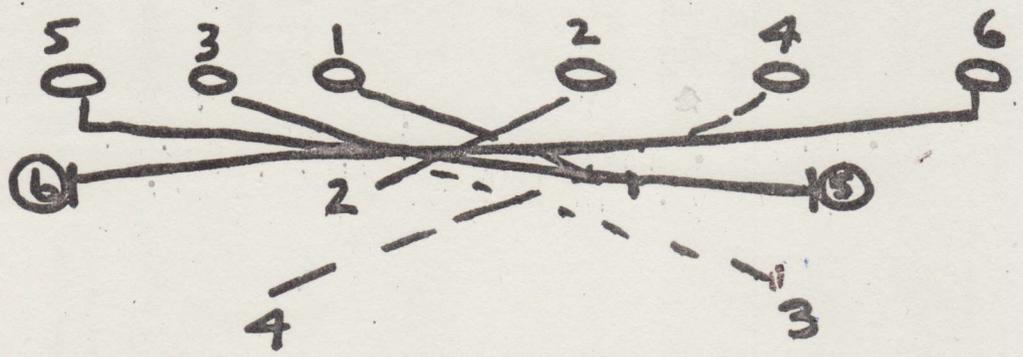
(DEF 624)  
ZONE



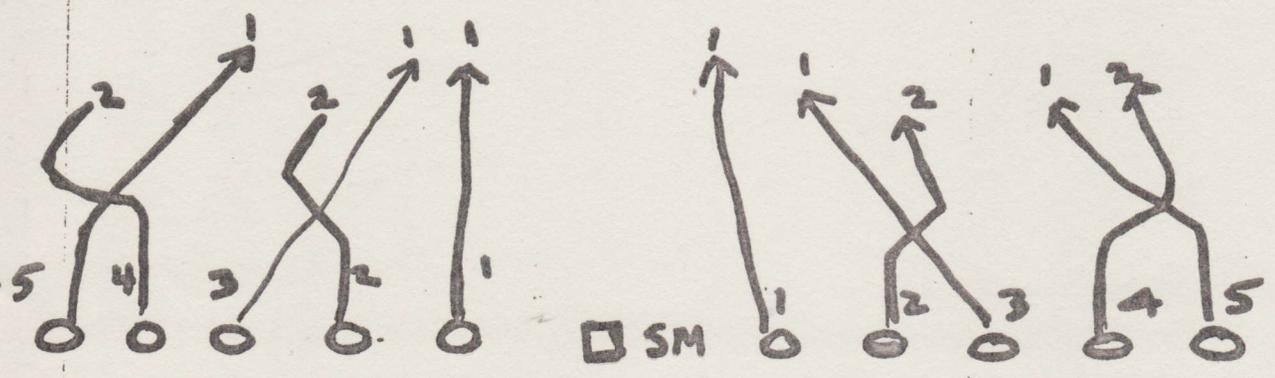
NOTES ADDITIONNELLES (défensives)

# KICKOFF RETURN.

10 8 6 4 2 0 1 3 5 7 9



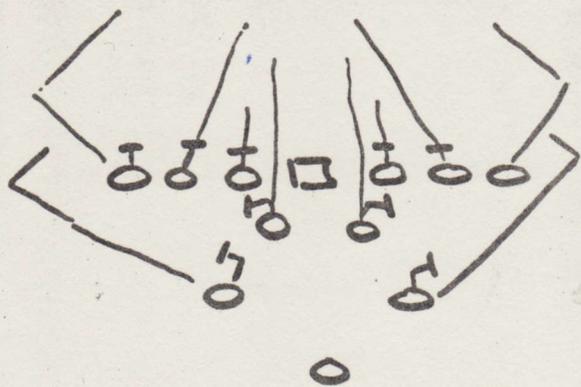
# KICKOFF COVERAGE



□ SM

○ KICKER

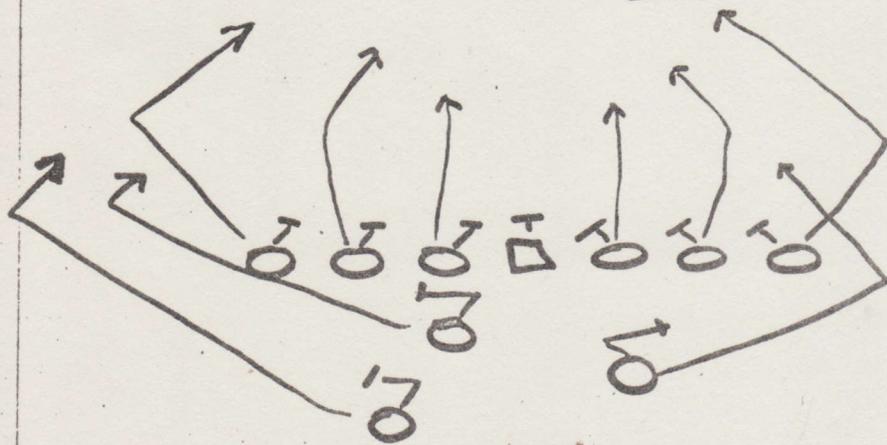
# PUNT FORMATION.



4 COVERAGE

TOE @ TOE  
FOR PUNTING

# PLACEMENT & CONVERT FORMATION

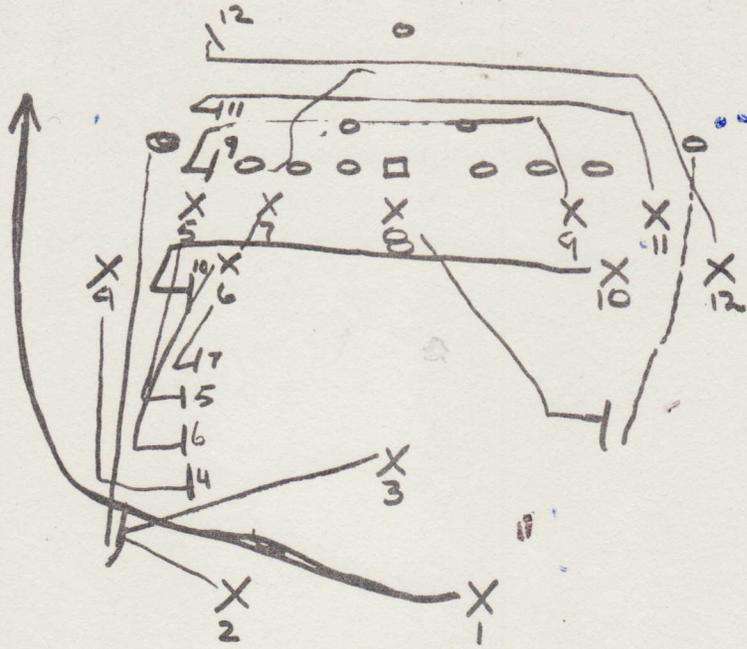


4 COVERAGE.

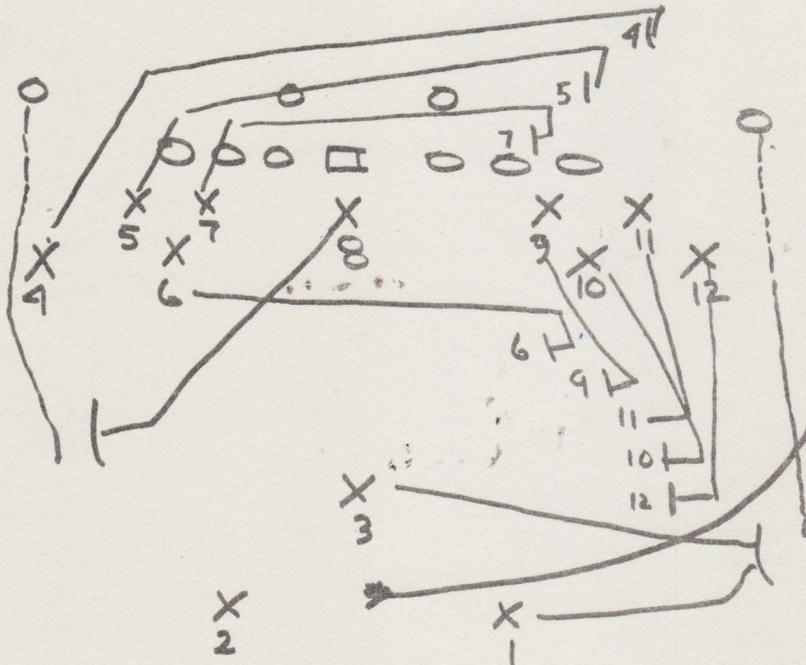
TACKLE FAST DOWN.  
GUARDS FOLLOW.

# RETOUR DE BOTTÉS DE 3ème ESSAI.

À GAUCHE



À DROITE

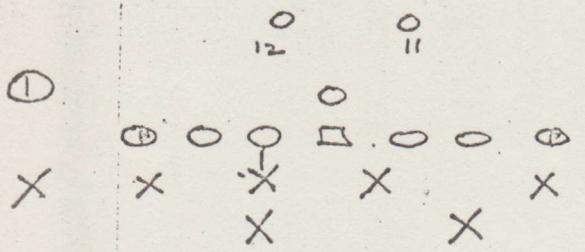


# LA DEFENSIVE.

6-24

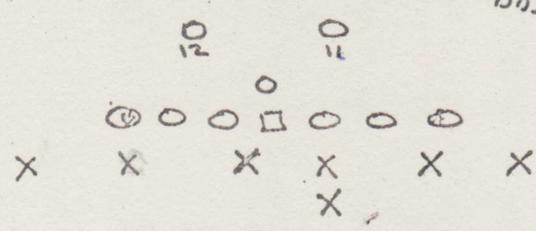
REGULIER

## LES VARIATIONS.



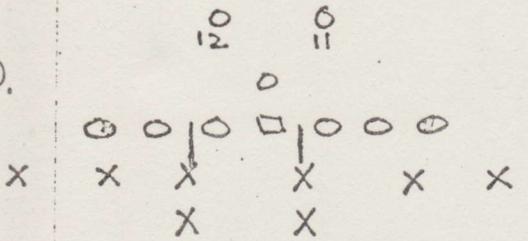
STACK GAUCHE

(2)



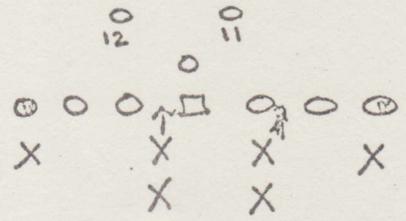
STACK DROITE

(3)



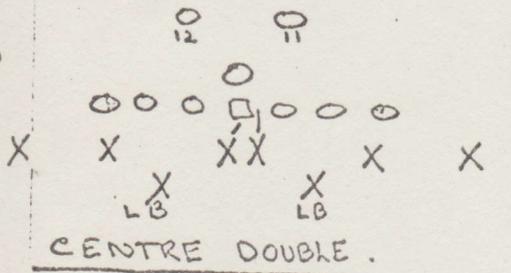
STACK GAUCHE DOUBLE

(4)



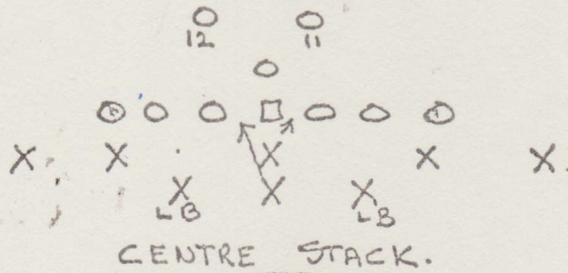
STACK DROITE DOUBLE.

(5)



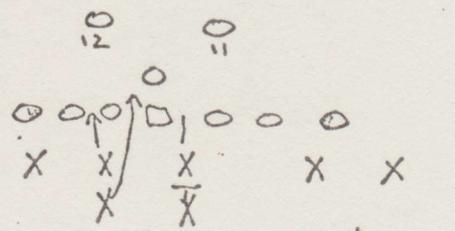
CENTRE DOUBLE.

(6)



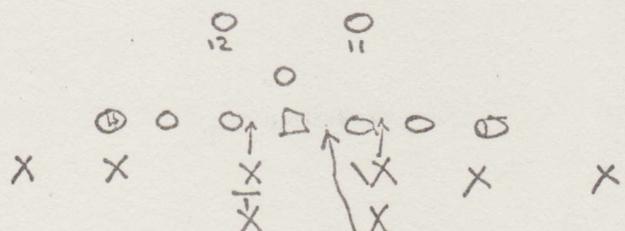
CENTRE STACK.

(7)



STACK GAUCHE DOUBLE "FEU"

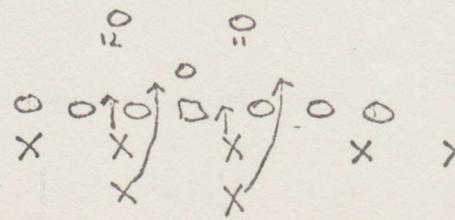
(8)



STACK DROITE DOUBLE "FEU"

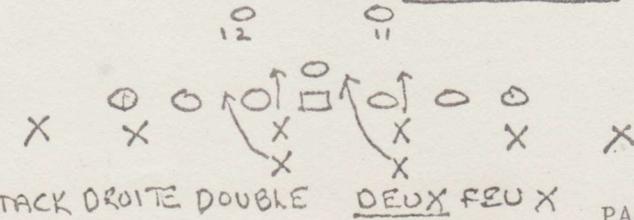
(9)

STACK GAUCHE DOUBLE DEUX FEU



(10)

STACK DROITE DOUBLE DEUX FEU



NOTE

NOTE