

### Coin Toss



#### コイントス

試合開始前に両チームの主将、副将が代表で、審判が投げたコインの表裏で攻守を決めます。コイントスに勝った方（当てた方）がキックかレシーブかを選択することができます。

### Kick Off



#### キックオフ

自陣の 35 ヤード地点からのキックで試合が開始されます。リターンチームがボールをキャッチし、相手陣地にボールを戻し、ボールが止まった地点からオフェンスが始まります。キックオフは前後半必ず 1 回ずつはありますが、得点の後に行われます。

### 1ST DOWN

### Pass Play



#### パスプレー

QB がワイドレシーバー (WR) などにボールを投げ、捕球することで大きく前進することができます。ただし、1 回のプレーで前方へのパスは 1 回だけと決まっています。

### Run Play



#### ランプレー

ランニングバック (RB) などが QB からボールをもらい相手陣地に向け前進します。

### Intercept



#### インターセプト

攻撃側の投げたパスを守備側のプレイヤーが奪い取ることです。ボールデッドの地点から守備側の攻撃に変わります。

### Fumble



#### ファンブル

ボールキャリアーがボールデッドになる前にボールを落とすことです。守備側がボールを押さえると攻撃権が移動します。

相手がリカバー

攻撃権が相手チームに移動

攻撃権が相手チームに移動

### 2ND DOWN

### 3RD DOWN

### 4TH DOWN

### Punt



#### バント

攻撃権を放棄する代わりに、パンターがボールをキックし、陣地を挽回します。

攻撃権が相手チームに移動

### Field Goal



#### フィールドゴール

相手陣地に攻め込んでいるときに得点を狙うキックです。

成功

失敗

3点

攻撃権が相手チームに移動

### Touch Down!



#### タッチダウン

攻撃側もしくは守備側が相手エンドゾーン内にボールを持って駆け込むか、エンドゾーン内でパスをキャッチすればタッチダウンで 6 点を獲得します。

6点

### Try for Point



#### トライフォーポイント

タッチダウンしたチームは、フィールドゴールと同じようにキックで得点すれば“1点”。通常のプレーのように、ランかパスで得点すれば“2点”得点することができます。

キック成功

1点

プレー成功

2点

第1クォーター

キックオフ

第2クォーター

サイドチェンジ

ハーフタイム

第3クォーター

キックオフ

第4クォーター

サイドチェンジ

試合終了

### IMPULSE CHEERLEADERS



インパルス・チアリーダーによるハーフタイムショー