



MECHANICS

— 2019 —



5er-Crew

Impressum

Erstellt von Mats Schwieger unter Mitwirkung von Hans Lämmerhirt, dem Bundeslehrstab und vielen anderen. Fortgeschrieben durch Björn Klaiber und Jens-Uwe Herrmann. Grafikerstellung, grafische Bearbeitung und Layout durch Jessica Ringelstein. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte bleiben bei der Erstellerin und werden unter der Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung 3.0 Deutschland zur Verfügung gestellt. Coverfoto zur Verfügung gestellt von Christian Fenneberg.

Genehmigt von der Regelkommission des American Football Verbandes Deutschland. Das vorliegende Mechanicsbuch enthält die für den Spielbetrieb in Deutschland relevanten Mechanics des American Football. Es basiert u. a. auf den Mechanicsbüchern von Hans Lämmerhirt und Frank Tischlinger, den Mechanics Manuals der CCA und den Handbüchern der GFL, die u. a. von Zoltan Doboczky und Ronald Matern mitgestaltet wurden.

Auf internationaler Ebene gelten jedoch ausschließlich die jeweils gültigen Mechanics des europäischen Verbandes oder des Weltverbandes, dem der AFVD angehört.

Alle Rechte vorbehalten!

Inbesondere ist jegliche Verwertung, wie z. B. Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung und ähnliches, ohne ausdrückliche vorherige schriftliche Genehmigung des American Football Verbandes Deutschland urheberrechtswidrig und nicht erlaubt.

Frankfurt, im Januar 2019

Sollten Sie Rück- bzw. Mechanicsfragen haben oder auch Informationen über die Schiedsrichteraktivitäten wünschen, wenden Sie sich an den American Football Verband Deutschland (AFVD), Otto-Fleck-Schneise 12, 60528 Frankfurt oder per eMail an office@afvd.de.

Vorwort

Liebe Zebras,
willkommen zur Ausgabe des 5er Mechanicsbuchs!

Grundlage für dieses Buch sind die Mechanicsbücher der High School Mechanics der Colorado Football Officials Association, die bisherigen Mechanicsbücher des AFVD, erstellt von Hans Lämmerhirt und Frank Tischlinger, und die Mechanicsanpassungen der letzten Jahre, die im Handbuch der GFL vorgenommen wurden. Sie sollen dazu dienen, allen Schiedsrichtern das Erlernen der Mechanics zu erleichtern.

Dass diese seit langer Zeit bewährten, sowie weiterentwickelten, Verhaltensweisen in der gesamten Bundesrepublik einheitlich angewandt werden, ist ein Verdienst des Bundesschiedsrichterausschusses. Dieser hat vor einigen Jahren beschlossen, das damalige Mechanicsbuch „Wie verhalte ich mich richtig“ als Richtschnur für die Arbeit der Schiedsrichter in Deutschland anzuerkennen.

Im nun vorliegenden Mechanicsbuch „Mechanics 2019“ wurden die Änderungen eingebaut, die in den letzten Jahren durch Regeländerungen und/oder durch Erfahrungswerte bei den Spielen erforderlich wurden.

Philosophie

Das Buch beginnt gleich mit einem immens wichtigen Teil. Der Philosophie der Regelauslegung.

Die hier angegebenen Philosophien sind verbindlich. Wir wenden sie einheitlich, bundesweit an.

Hierarchisch schlägt die Philosophie immer den reinen Regeltext bei der Anwendung auf dem Feld.

Änderungen

Die Änderungen zur 5er Mechanik 2018 sind dem Buch vorangestellt.

Verzeichnis der Schiedsrichterzeichen

Auf vielfachen Wunsch haben wir wieder ein Verzeichnis der Schiedsrichterzeichen aufgenommen. Es besteht sowohl aus offiziellen Schiedsrichterzeichen, als auch aus Zusatzzeichen.

Umgang mit Funkgeräten

In einigen Landesverbänden werden inzwischen Funkgeräte in den Crews eingesetzt. Im Anhang befindet sich eine Mechanics zum Umgang mit Funkgeräten. Der Dank gilt dem AFSCV-NRW, der diese Fassung zur Verfügung gestellt hat.

Danksagung

Gedankt sei allen Schiedsrichterinnen und Schiedsrichtern, die an der Fertigstellung dieses Mechanicsbuches mitgewirkt haben.

Fehler

Keines unserer Regelwerke und Mechanicsbücher war je ohne Fehler. Das wird auch diesmal so sein, obwohl wir sehr gewissenhaft und sorgfältig daran gearbeitet haben. Wer Fehler findet, möge diesen Umstand nicht für sich behalten, sondern uns diesen Fehler per E-Mail schicken, damit wir ihn berichtigen können.

mechanics-errata@regelkun.de

Abschließende Worte

Dieses Buch soll eine Hilfe und eine Stütze sein, um uns allen die Arbeit auf dem Feld zu erleichtern. Zu guter Letzt soll dieses Buch auch helfen, Spaß beim Pfeifen zu haben. Wer Freude am Pfeifen hat, strahlt dies aus, wirkt selbstsicherer und ist zufriedener. Ich denke, das können wir alle gebrauchen.

In diesem Sinne wünsche ich Euch, liebe Zebras, eine spannende, angenehme und gesunde Saison 2019!

Wir sehen uns auf dem Feld!

Mats Schwieger

AFVD Bundesschiedsrichterlehrwart

im Januar 2019

Mechanicsänderungen 5er Crew 2019

Änderung	Beschreibung	Kapitel	Seite
Keys bei Pass	Die Darstellung der Keyzuordnung bei Sets mit 3 Receivern hat nicht zum Text gepasst	9	47

Änderungen sind im Text auch farbig markiert.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	vi
Abbildungsverzeichnis	ix
I Allgemein	1
1 Philosophie	2
1.1 Spotten des Balles	2
1.2 An der Scrimmage Line	2
1.3 Fumble Philosophie	3
1.4 Defense Passbehinderung	3
1.5 Offense Passbehinderung	3
1.6 Andere Passsituationen	4
1.7 Blocken	4
1.8 Halten – Kategorien	5
1.9 Kickplays	6
1.10 Plays nahe der Seitenlinie	6
1.11 Scoring Plays	6
1.12 Persönliche Fouls	6
1.13 Unsportliches Verhalten	6
1.14 Game Clock	7
1.15 Verschiedenes	7
2 Durchführung von Strafen	8
2.1 Allgemein	8
2.2 Flagge werfen	8
2.3 Trikotnummer des Verursachers merken	8
2.4 Live Ball Foul / Dead Ball Foul	8
2.5 Wenn der Ball dead wird, abpfeifen	9
2.6 Uhr anhalten	9
2.7 Spot der Flagge prüfen	9
2.8 Weitere Flaggen	9
2.9 Vorzeichen bei nur einer Flagge (alle Positionen)	10
2.10 Körpersprache	10
2.11 Offizielles Vorzeichen	10
2.12 Ansage des Referees	11
2.13 Strafdurchführungsprozedur	11
2.14 Ballfreigabe	13
3 Crossfield Mechanics	14
3.1 Problem	14

3.2	Internationale und CCA Mechanics	14
3.3	Mechanics für die AFSVD	14
4	Benutzung von Beanbags	16
4.1	Allgemein	16
4.2	Wohin gehört ein Beanbag?	16
II	Situationen und Positionen 5er Crew	17
5	Coin Toss / Münzwurf - 5er Crew	18
5.1	Zu Beginn des Spiels	18
5.2	Beginn	18
5.3	Der Münzwurf	20
5.4	5er - Bekanntgabe der Wahl	20
6	Free Kick - 5er Crew	22
6.1	Positionen, Zonen, Keys	22
6.2	Überwachung	26
7	Onside Kick - 5er Crew	29
7.1	Positionen	29
7.2	Überwachung	32
8	Scrimmage Plays - 5er Crew	34
8.1	Vor dem Snap	34
8.2	Zählen	37
8.3	Laufspiel - 5er Crew	39
8.4	Vorwärtspassspiel - 5er Crew	42
9	Keys finden und verstehen - 5er Crew	47
9.1	Allgemein	47
9.2	Definition Strong Side	48
9.3	Sets mit zwei Receivern auf jeder Seite	48
9.4	Sets mit drei Receivern	48
9.5	Keywechsel	49
9.6	Stacking / „Receiverstapel“	49
9.7	Sets mit vier Receivern	49
9.8	Red Zone - ab B's 20-Meterlinie	49
9.9	Abbildungen - Keys	50
10	Goalline - 5er Crew	53
10.1	Allgemeines	53
10.2	Positionen	53
10.3	Reverse Goalline - 5er Crew	57
11	Punts - 5er Crew	60
11.1	Startpositionen, Zonen, Keys	60
11.2	Überwachung und Verantwortlichkeit	63
11.3	Geblockte Kicks oder Snap über den Kopf des Punters	68
12	Fieldgoal und Try - 5er Crew	69
12.1	Positionen und Zonen	69

12.2	Broken Plays / Fakes / Geblockte Kicks	73
13	Seitenwechsel - 5er Crew	75
13.1	Verantwortlichkeit	75
14	Team Timeout - 5er Crew	77
14.1	Allgemeines	77
14.2	Referee	77
14.3	Umpire	77
14.4	Linesman und Linejudge	77
14.5	Backjudge	78
14.6	Alle	78
15	Measurement / Nachmessen - 5er Crew	79
15.1	Situation klären	79
15.2	Verantwortlichkeit / Aufgaben	79
16	Extraperioden - 5er Crew	81
16.1	Wann Extraperioden?	81
16.2	Ende der regulären Spielzeit	81
16.3	Beginn	82
16.4	Der Münzwurf	82
16.5	Bekanntgabe der Wahl	82
III	Gameday	84
17	Eintreffen am Spielort	85
17.1	Auftreten	85
17.2	Verhalten Spielern und Coaches gegenüber	85
18	Anreise / nach der Ankunft	86
18.1	Generelles	86
18.2	Verkehrsmittel	86
18.3	Ankunft	86
19	Kontakt zum Heimteammanagement	87
19.1	Erstkontakt	87
20	Spielfeldkontrolle	88
20.1	Zeitpunkt	88
20.2	Anforderungen	88
20.3	Gefahren	89
21	Treffen mit den Head Coaches	90
21.1	Themen	90
22	Pregame	91
22.1	Einleitung	91
22.2	Ablauf	91
23	Pregame Checkliste	92
23.1	Aufgaben vor dem Spiel	92
23.2	Coin Toss	92

23.3	Free Kick	92
23.4	Scrimmage Plays	93
23.5	Punts	93
23.6	Fieldgoals und PAT-Kicks	94
23.7	Generelle Aufgaben	94
23.8	Ende einer Periode	94
23.9	Timeout	94
23.10	Nachmessen	94
23.11	Foul-Meldungen und Durchführung	95
23.12	Reserve-Positionen im Falle einer Verletzung	95
24	Ballpersonal	96
24.1	Allgemein	96
24.2	Ungeeignete Ballpersonen	96
25	Checkliste für Game Clock Operator und Backjudge	97
26	Abkürzungen der Strafen	98
27	Ausrüstung / Uniform / Auftreten	99
27.1	Zur Ausrüstung gehören u.a.:	99
27.2	Auftreten	99
28	Einweisung der Kettencrew	101
28.1	Kettencrew:	101
28.2	Linesman:	101
IV	Appendix	103
A	GFL	104
A.1	Dress Code	104
A.2	Anreise	104
V	Zusatzzeichen	105

Abbildungsverzeichnis

2.1	Kommunikation über durchzuführende Meterstrafe	12
2.2	Kommunikation über Uhrstatus	13
5.1	Coin Toss	19
6.1	Ready-For-Play-Signal	24
6.2	Standardaufstellung 5er Crew	25
6.3	Bewegung 5er Crew	28

7.1	Onside Kick Aufstellung 5er Crew	31
7.2	Onside Kick Überwachung 5er Crew	33
8.1	Zählen	37
8.2	Lauf - Bewegung und Überwachung	41
8.3	Vorwärtspass berührt	43
8.4	Gründe für Incomplete	45
8.5	Pass - Bewegung und Überwachung	46
8.6	Pass - Überwachungszonen	46
9.1	Kommunikation über die Receiver	47
9.2	Pro Set	50
9.3	Spread Double	50
9.4	Trips LJ	51
9.5	Trips LM	51
9.6	Empty Backfield	52
9.7	Stapel	52
10.1	Goalline	56
10.2	Goalline Bewegung	56
10.3	Reverse Goalline von A's 10	58
10.4	Reverse Goalline von A's 3	59
11.1	Punt in A's Hälfte	61
11.2	Punt ab der 50	62
11.3	Punt Bewegung – 5er Crew	66
11.4	Punt Bewegung ab 50	67
12.1	Anzeige beim Fieldgoalversuch	71
12.2	FG/Try von B's 3	71
12.3	FG/Try von B's 8	72
12.4	FG/Try von B's 20	72
12.5	Broken Play oder Fake bis B's 10	73
12.6	Broken Play oder Fake ausserhalb B's 20	74
13.1	Ende der Periode	76
14.1	Uhr Anhalten / TO signalisieren	78
15.1	Ergebnis des Measurements	80
16.1	Coin Toss in Extraperioden durch Refere und Umpire	82

Teil I

Allgemein

Kapitel 1

Philosophie

1.1 Spotten des Balles

1. Der Ball wird zu Beginn einer neuen Serie, nach einem Team Ballbesitzwechsel, auf einer vollen Meterlinie platziert.
2. Wenn ein Punt innerhalb von B's 5-Meterlinie gesichert wird, bleibt der Ball am Dead Ball Spot liegen und wird nicht zur nächsten vollen Meterlinie gebracht. Dies gilt auch für andere Team Ballbesitzwechsel.

1.2 An der Scrimmage Line

1. Wenn Zweifel bestehen, ob eine Aktion ein Fehlstart oder eine illegale Motion ist, ist es ein Fehlstart.
2. Im Zweifel ist die Formation der Offense legal. Wir ahnden nur Offensichtliches oder wenn bereits eine Warnung an den Spieler und anschließend an den Coach ignoriert wurde. Wir warten nicht bis zur vierten Spielperiode, um diese Formationsfouls zu ahnden.
3. Wenn ein innerer Offense Lineman sich mit seinem Kopf klar und deutlich hinter dem Snapper aufstellt, ahnden wir das Foul auch ohne Warnung.
4. Wir sind nicht kleinlich, wenn es darum geht zu entscheiden, ob ein Wide Receiver oder Slot Back sich im Backfield befindet. Im Zweifel ist es kein Foul.
5. Wide Receiver und Slot Backs, die sich außerhalb vom Tight End aufstellen, sind an der Scrimmage Line und covern ¹ somit den Tight End, wenn sie nicht leicht weiter hinten stehen. Im Zweifel ist der Tight End nicht gecovered.
6. „Passt ein Grashalm zwischen die Positionen der Receiver, covern sie einander nicht.“
7. Ein Defense Spieler, der sich in die neutrale Zone bewegt und die Offense zum Reagieren bringt, attackiert im Zweifel seinen direkten Gegenspieler und begeht ein Dead Ball Foul (NZI – Verletzung der neutralen Zone). Dies schützt alle beteiligten Spieler.
8. Wenn Zweifel bestehen, ob ein Defense Spieler, der sich nah an der neutralen Zone aufstellt und sich darauf zu bewegt, in der neutralen Zone war und der direkte Gegenspieler reagiert, pfeifen wir vor dem Snap ab und bestrafen die Defense.
9. Wenn ein Defensespieler eine Lücke (Gap) attackiert und Zweifel bestehen, ob es Kontakt gab, pfeifen wir vor dem Snap ab, um einen freien Schuss auf den Quarterback zu verhindern und bestrafen die Defense.
10. Bei Trickplays müssen wir besonders auf die Legalität der Formation achten.
11. Im Zweifel ist eine ruckartige Bewegung des Snappers oder Quarterbacks ein Fehlstart.

¹verdecken

1.3 Fumble Philosophie

1. Im Zweifel hat ein Ballträger nicht gefumbelt, sondern war vor dem Ballverlust down.
2. Im Zweifel hat ein Passer eher einen Vorwärtspass geworfen als gefumbelt.

1.4 Defense Passbehinderung

1. Defense Passbehinderung kann in diese sechs Kategorien aufgeteilt werden, ist aber nicht darauf beschränkt:
 - a) **Early Contact**
Früher Kontakt durch einen Defense Spieler, der nicht auf den Ball achtet, ist eine Passbehinderung, wenn die anderen Anforderungen für eine Passbehinderung erfüllt sind. Dabei ist es irrelevant, wie tief der Pass zu dem Receiver geworfen wurde.
 - b) **Playing Through the Back**
Der Defense Spieler spielt „durch“ den Rücken des Receivers, um den Ball zu erreichen.
 - c) **Grab and Restrict**
Der Defense Spieler ergreift den Arm oder Körper des Receivers und hindert ihn dadurch daran, den Pass zu erreichen.
 - d) **Arm Bar**
Der Defense Spieler streckt den Arm quer vor dem Körper des Receivers aus, um ihn daran zu hindern, den Pass zu erreichen. Dabei ist es irrelevant, ob der Defense Spieler zum Ball schaut oder nicht.
 - e) **Cut Off**
Der Defense Spieler läuft in den Laufweg des Receivers oder drängt ihn aus seiner Route, ohne den Ball zu spielen.
 - f) **Hook and Restrict**
Der Defense Spieler greift und zieht – z. B. das Trikot an der Hüfte des Receivers – und dreht ihn dadurch, kurz bevor der Pass ankommt.
2. Keine Defense Passbehinderung:
Wenn Zweifel bestehen, ob der Pass zuerst vom Receiver berührt wurde oder dieser zuerst Kontakt vom Defense Spieler bekam, ist es kein Foul.
So genanntes „Bäng Bäng Play“. Wir „suchen“ in dieser Situation kein Foul!

1.5 Offense Passbehinderung

1. Offense Passbehinderung kann in diese vier Kategorien aufgeteilt werden, ist aber nicht darauf beschränkt:
 - a) **Push Off**
Der Offense Spieler drückt oder stößt sich ab, um Abstand von seinem Gegenspieler zu gewinnen, damit der Pass gefangen werden kann.
 - b) **Playing Through the Back**
Der Offense Spieler spielt „durch“ den Rücken des Defenders, der vor ihm auf dem Feld steht, um den Ball zu erreichen.
 - c) **Blocking Downfield**
Der Offense Spieler blockt downfield während eines Plays, in dem ein Pass legal die Scrimmage Line überquert.
 - d) **Pick**
Der Offense Spieler nimmt durch Kontakt einen Defense Spieler aus dem Spiel, der einen anderen Receiver covert.

2. Keine Offense Passbehinderung
 - a) Es ist keine Offense Passbehinderung, wenn der Passer den Ball legal ins Aus wegwirft.
 - b) Es ist keine Offense Passbehinderung, wenn ein Screenpass nahe der Scrimmage Line überworfen ist und downfield landet, außer der Block hindert einen Defense Spieler daran den Pass abzufangen.
 - c) Es ist keine Offense Passbehinderung, wenn der Defense Spieler während eines Pick Plays den Offense Spieler blockt und dieser nicht versucht sich zu lösen, oder der Blocker deutlich hinter der neutralen Zone ist.

1.6 Andere Passsituationen

1. Aktionen durch einen Defense Spieler, um dem Passer einen mitzugeben, sind Roughing the Passer.
2. Der Passer kann den Ball überall hinwerfen, wenn er nicht unter Druck ist – außer direkt in den Boden – und die Uhr keine Rolle spielt.
Ausnahme: Regel 7-3-2-e erlaubt dem Passer das Spiken, um die Uhr zu stoppen.
3. Ein nicht fangbarer Pass muss klar und deutlich nicht fangbar sein, damit es kein Foul für Passbehinderung gibt.
4. Wenn der Passer sich außerhalb der Tackle Box befindet und den Ball wegwirft, um einen Tackle für Raumverlust zu verhindern, ist der Pass im Zweifel jenseits der Scrimmage Line. Im Zweifel ist der Passer außerhalb der Tackle Box.
5. Wenn der Passer berührt wird, nachdem er seine Wurfbewegung begonnen hat, ist es kein Intentional Grounding.
6. Wenn der Passer berührt wird und anschließend einen Pass wirft, ist es ein Foul für Intentional Grounding, wenn ...
 - a) kein berechtigter Receiver in der Position ist, den Pass zu fangen.
 - b) der Ball die Scrimmage Line nicht erreicht, während der Passer sich außerhalb der Tackle Box befindet.
7. Wenn nahe der Goalline (innerhalb von B's 1-Meterlinie) eine Interception gemacht wird, ist es eher ein Touchback.
8. Wenn der Passer sich außerhalb der Pocket befindet und den Ball legal wegwirft und dieser nahe oder außerhalb der Seitenlinie landet, gibt es kein unberechtigt downfield.

1.7 Blocken

1. Ein Takedown eines Gegners muss – sofern das Spielgeschehen beeinflusst wird – immer geahndet werden. Dabei ist es unerheblich, ob dies am Point of Attack, im offenen Feld oder in der Tackle Box geschieht.
2. Ereignet sich ein potenzielles Halten der Offense, aber es ist deutlich nicht am Point of Attack und hat keinen Einfluss auf das Play, wird es nicht geahndet.
3. Ereignet sich ein potenzielles Halten der Defense, aber es ist deutlich nicht am Point of Attack und hat keinen Einfluss auf das Play, wird es nicht geahndet.
Beispiel: Ein Defense Back hält bei einem geplanten Laufplay seinen Receiver auf der anderen Feldseite.
4. Platziert ein Blocker bei einem Block eine Hand an der Nummer im Rücken und die andere Hand an der Seite und der anfängliche Kontakt kommt von der Hand an der Nummer, muss der Block geahndet werden. Auch leichter Kontakt kann ein Foul sein, wenn der geblockte Spieler dadurch an dem Ballträger vorbei geschoben wird. Wenn der anfängliche Kontakt klar von der Seite kommt, ist es kein Foul. Verfolgt der Blocker seinen Gegenspieler, muss jeder Kontakt deutlich von der Seite oder von vorne kommen.

5. Ein Block, der an der Seite startet und im Rücken endet, ist kein Foul, solange der Kontakt während des Blocks gehalten wird.
6. Ein Block in den Rücken, der am Point of Attack zeitgleich mit dem Tackeln des Ballträgers passiert soll nicht geahndet werden, außer er ist ein persönliches Foul oder es geht um die Sicherheit der Spieler.
7. Ein Ziehen am Trikot eines Receivers, das ihn ein paar Schritte verlangsamt, ist ein Halten der Defense und kann eine Passbehinderung sein, wenn die anderen Anforderungen für eine Passbehinderung erfüllt werden.
8. Auch bei einem Tackle für Raumverlust kann es ein Halten der Offense geben, wenn das Halten deutlich vor dem Tackle passiert.
9. Durch ein Double Team gibt es nur dann ein Foul für Halten, wenn es einen Takedown gibt oder der Defense Spieler das Double Team bricht und zurück gezogen wird.
10. Wenn Zweifel bestehen, ob ein illegaler Block im Spielfeld oder in der Endzone passiert, passiert er im Spielfeld.

1.8 Halten – Kategorien

1. **Grab and Restrict**

Der Blocker ist geschlagen und weiß sich nur noch zu helfen, indem er das Trikot des Defense Spielers ergreift **und** daran so zieht, dass dem Defender ein **deutlicher Nachteil** entsteht und er sich nicht vom Offense Spieler lösen kann.

2. **Hook and Restrict**

Dieses Foul passiert, wenn sich die Hände des Blockers außerhalb des Körperrahmens befinden. *Dies allein ist jedoch noch kein Foul!* Dem Defense Spieler muss ein deutlicher Nachteil entstehen, indem er klar davon abgehalten wird sich in die vom ihm gewollte Richtung zu bewegen. „Hook“ bedeutet in diesem Fall: einhaken. Dieses Foul ist meist leicht zu erkennen und passiert meist dann, wenn die Füße des Blockers „geschlagen“ sind und er sich drehen muss.

3. **Jerk and Restrict**

Ein Foul, bei dem das Trikot des Gegners mit beiden Händen ergriffen wird und der Nachteil durch deutliches Ziehen daran entsteht. Der Defender verliert dadurch Geschwindigkeit und die Möglichkeit sich vom Blocker zu lösen.

4. **Tackle**

Passiert oft beim tiefen Blocken. Der tiefe Block selbst ist nicht erfolgreich und der Gegner wird beim Weglaufen mit den Händen oder Armen zu Fall gebracht. Tackeln beim Blocken ist illegal.

5. **Takedown**

Takedowns sind ähnlich wie Tackles, jedoch nicht so offensichtlich. Oft sehen sie zunächst wie ein Ringkampf aus. Der Blocker sorgt beim Takedown immer illegal dafür, dass sein Gegner auf dem Boden landet. Dies geschieht oft in Richtung des eigentlichen Spielflusses und ist daher schwer zu erkennen. Takedowns gegen die Spielrichtung sind nicht so häufig. *Ein Takedown ist immer ein massiver Nachteil für die Defense.*

6. **Pullover / Reverse Takedown**

Ein Foul, das fast immer beim Passblock passiert. Eine Spezialform des Takedown. Der Offense Spieler greift seinen Gegenspieler an oder nahe der Achseln und zieht ihn auf sich. Manchmal wird auch das Trikot ergriffen und auf die Füße des Gegners getreten, damit dieser auf einen drauffällt. Bei diesem Foul soll es nach außen so aussehen, als würde die Kraft des Defense Spielers den Offense Spieler überwältigen. Wird oft von Offense Spielern angewandt, die kleiner sind als ihr Gegner.

1.9 Kickplays

1. Bei Onside Kicks oder kurzen, hohen Kicks (Pooch) betrachten wir die Restraining Line des Kicking Teams als Fläche. Jeder Spieler, ausgenommen Kicker oder Holder, der diese Fläche durchbricht, bevor der Kick durchgeführt wurde, begeht ein Offside. Bei normalen Kicks sind wir nicht so kleinlich.
2. Auch bei einem Fair Catch können wir einen illegalen Block ahnden. Es ist kein illegaler Block, wenn der Kontakt eher leicht ist, sich weit abseits vom Spielgeschehen ereignet, während der Kick gefangen wird oder es einen Touchback gibt. Persönliche Fouls ahnden wir immer.
3. Ein Block in den Rücken, der ein persönliches Foul ist, soll immer geahndet werden, egal wann er sich ereignet.
4. Es ist immer ein Roughing the Kicker, wenn heftiger Kontakt zum Schussbein des Kickers hergestellt wird, egal ob das Bein am Boden ist oder nicht. Es ist nur ein Running into, wenn der Defense Spieler ohne heftigen Kontakt gegen das Schussbein läuft. Jeden anderen Kontakt bewerten wir nach Härte und der Möglichkeit, den Kicker zu verletzen.
5. Im Zweifel haben Kicks, die in der Endzone enden, die Endzone während des Returns nicht verlassen. Auch wenn sie sich in Besitz eines Spielers befinden.
6. Im Zweifel ereignet sich ein Foul durch das Receiving Team bei einem Scrimmage Kick-Play während des Kicks.

1.10 Plays nahe der Seitenlinie

1. Wenn ein legaler Kontakt beginnt, bevor der Ballträger im Aus ist, ist der Hit legal, außer der Ballträger versucht, keinen weiteren Raumgewinn zu erzielen und der Defense Spieler möchte dem Ballträger nur „einen mitgeben“.
2. Wenn abgepfiffen wurde und der Ballträger in der Nähe der Seitenlinie ausläuft, ist jeder Kontakt durch einen Gegner gegen den Ballträger ein Foul. Wir müssen aufmerksam und sicher sein, dass die Aktion nicht mit dem eigentlichen Play zusammenhängt, bevor wir eine Flagge werfen.
3. Im Zweifel ist ein Ballträger nicht im Aus.

1.11 Scoring Plays

1. Im Zweifel ist es kein Touchdown.
2. Im Zweifel ist es kein Safety.
3. Im Zweifel ist es kein Fieldgoal.

1.12 Persönliche Fouls

1. Wenn eine Aktion als „Schlägerei“ bewertet wird, müssen alle beteiligten Spieler disqualifiziert werden.
2. Im Zweifel ist es ein schweres persönliches Foul, keine Schlägerei.
3. Spieler, die ein schweres persönliches Foul begehen, müssen disqualifiziert werden.
4. Im Zweifel sind Aktionen abseits des Spielgeschehens Dead Ball Fouls.

1.13 Unsportliches Verhalten

1. Im Zweifel ist ein unsportliches Verhalten eher ein Dead Ball als ein Live Ball Foul.
2. Nicht zu kleinlich sein in der Auslegung von Regel 9-2-1!
3. Kurze, spontane, emotionale Reaktionen am Ende eines Plays sind erlaubt.

4. Ausgedehnte, selbstgefällige Aktionen, die das Spiel ins Lächerliche ziehen, müssen geahndet werden.
5. Eine Liste einiger spezieller Aktionen ist in Regel 9-2-1-a-1(a) bis (k) zu finden. Die Liste soll veranschaulichen und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Wenn eine Aktion dazu geeignet ist zu verspotten oder zu beleidigen, muss sie geahndet werden.
6. Das Anspucken eines Gegners führt zur Disqualifikation.

1.14 Game Clock

1. Im Zweifel wurde ein Team Timeout genommen, bevor ein Foul den Snap verhindert.
2. 5/5 Grundsatz:
Sind mehr als 5 Minuten in der Halbzeit zu spielen, wird nur dann die sichtbare Game Clock korrigiert, wenn sie mehr als 5 Sekunden zur Uhr des Zeitnehmers abweicht. Ob eine Korrektur überhaupt sinnvoll ist, liegt immer im Ermessen des Zeitnehmers auf dem Feld.
3. Jeder Zeitverlust durch das falsche Starten der Uhr muss **sofort** korrigiert werden.
Beispiel: Irrtümliches Starten der sichtbaren Game Clock bei einem Fehlstart oder Defense Offside mit Kontakt. Siehe auch Kapitel [25](#).
4. Ab einer verbleibenden Spielzeit von weniger als 5 Minuten in der Halbzeit können wir uns auf Regel 3-4-3 ² als Richtlinie berufen.

1.15 Verschiedenes

Knöchel und Handgelenk werden als Teil der Hand und des Fußes definiert. Daher ist ein Ballträger nicht down, wenn er damit den Boden berührt.

²Unfaire Zeittaktik - ggf. Start auf Snap

Kapitel 2

Durchführung von Strafen

2.1 Allgemein

Auch und vor allem bei der Durchführung von Strafen gilt der Grundsatz: **Lieber richtig als schnell**, aber eine **Diskussion** ist **so kurz wie möglich** zu halten.

Wenn eine Flagge auf dem Feld liegt, sollen die Schiedsrichter nicht hektisch oder unruhig werden, sondern die Strafe zwar zügig, aber mit Ruhe und Bedacht durchführen.

2.2 Flagge werfen

1. Flaggen für Live Ball Fouls sollen an den Spot of Foul beziehungsweise auf die Meterlinie geworfen werden, auf der sich das Foul ereignet hat.
2. Flaggen sollen nicht in Richtung von Spielern geworfen werden!
3. Flaggen für Dead Ball Fouls sollen in die Luft geworfen werden. Dabei sollen sie aber nicht übertrieben hoch geworfen werden.

2.3 Trikotnummer des Verursachers merken

Wenn die Trikotnummer während der Aktion nicht zu erkennen ist, wird unter keinen Umständen eine Nummer erfunden oder geraten. Genauso wenig soll man nach dem Spieler suchen. Das macht den Eindruck, als suche man nachträglich einen Sündenbock für eine (vermeintlich ungerechtfertigte) Flagge. Flügel- und tiefe Schiedsrichter können sich das Leben erleichtern, indem sie sich vor dem Snap die Trikotnummern ihres Keys und dessen Gegenspielers merken (z. B.: Split End und Cornerback). Begeht einer der beiden ein Foul, hat man die Nummer parat.

2.4 Live Ball Foul / Dead Ball Foul

1. Im Falle eines **Dead Ball Fouls**, sofort **abpfeifen**. Speziell bei Dead Ball Fouls an der neutralen Zone (Fehlstart, Offside mit Kontakt) müssen die Schiedsrichter sofort alle weiteren Aktionen unterbinden, um unnötige Verletzungen zu vermeiden. Dazu sollten die beiden Flügelschiedsrichter schnell nach innen ins Offense Backfield (auf den Quarterback zu) kommen und den Spielern auch verbal deutlich machen, dass der Ball noch dead ist!
2. Im Falle eines **Live Ball Fouls nicht abpfeifen**, sondern das Play weiter beobachten/Spiel laufen lassen! Es kann noch alles Mögliche passieren, z. B.: Punkte, Team Ballbesitzwechsel, weitere Live Ball Fouls.

2.5 Wenn der Ball dead wird, abpfeifen

Ist man nicht der überwachende Schiedsrichter, soll zusätzlich durch kurze, schnelle Pfeife angezeigt werden, dass man eine Flagge geworfen hat.

Es soll vermieden werden, dass der Referee eine Entscheidung bekannt gibt (First Down, Touchdown, Ballbesitzwechsel, Halbzeit, Spielende), wenn noch eine Flagge auf dem Feld liegt.

2.6 Uhr anhalten

Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, tief durchzuatmen, etwas Tempo herauszunehmen und sich zu überlegen, was man dem Referee berichten will.

2.7 Spot der Flagge prüfen

Es bleibt nicht aus, dass eine Flagge (oder auch ein Beanbag) korrigiert werden muss.

1. Diese Korrektur soll nach außen hin so wirken, dass hiermit ohne jeden Zweifel der richtige Punkt markiert wird.
2. Dies gelingt nicht, wenn die Flagge „beliebig“ woanders hingeworfen wird, sondern nur, wenn sie „bewusst“ an eine andere Stelle *gelegt* wird.
3. Wenn der Schiedsrichter, der die Flagge geworfen hat, auch den Dead Ball Spot bestimmt hat, muss ein anderer Schiedsrichter den Dead Ball Spot übernehmen.

2.8 Weitere Flaggen

1. Überprüfen, ob noch weitere Flaggen – möglicherweise für das gleiche Foul – auf dem Feld liegen.
2. Liegen mehrere Flaggen auf dem Feld, müssen die betreffenden Schiedsrichter klären, ob die Flaggen für dasselbe Foul oder für verschiedene Fouls geworfen wurden.
3. An dieser Besprechung sollen nur die Schiedsrichter teilnehmen, die zu den Flaggen etwas beitragen können.
4. Alle anderen Schiedsrichter halten die Spieler von der Besprechung fern!
5. Auch der Referee soll sich fernhalten, bis die Besprechung beendet ist.
6. Schiedsrichter, die keine weiteren Aufgaben haben, können sich neben die Flagge stellen, um diese zu „sichern“.
7. Gegebenenfalls auf Anmerkungen oder Fragen von Schiedsrichterkollegen hören.
8. Möglicherweise hat ein anderer Schiedsrichter etwas gesehen, das dazu führt, dass eine Flagge aufgehoben werden muss (beispielsweise eine Berührung an der neutralen Zone, wodurch keine Defense Passbehinderung vorliegen kann)
9. Pro Foul soll nur ein Schiedsrichter zum Referee gehen, während der andere die Flagge sichert.
10. Zum Referee laufen und das Foul melden.
11. Fouls werden dem Referee verbal gemeldet.
12. An dieser (zunächst kurzen) Besprechung nehmen nur der Referee, der Umpire (sofern er keine andere Aufgabe hat) und der meldende Schiedsrichter teil.
13. Alle anderen Schiedsrichter halten die Spieler von dieser Besprechung fern.
14. Schiedsrichter sollen vermeiden, sich beim Melden von Fouls anzufassen und/oder auf Spieler zu zeigen.
15. Im Falle eines Live Ball Fouls benötigt der Referee an dieser Stelle nur zwei Informationen. Welches Foul und welches Team.

2.9 Vorzeichen bei nur einer Flagge (alle Positionen)

Falls es nur eine Flagge zu dem Play auf dem Feld gibt, soll der Schiedsrichter, der die Flagge geworfen hat, das Vorzeichen zum Referee (in Richtung Referee/Umpire) geben.

1. Dadurch wird dem Referee das schnellere Signalisieren des Vorzeichens ermöglicht, der Umpire kann dem Captain ggf. die Optionen schneller geben und dies kann so zu einer verkürzten Entscheidungsfindung führen.
2. Auch müssen Wege teilweise nicht mehr unnötig zurückgelegt werden bzw. muss mit Folgeaktionen nicht mehr zwangsläufig so lange wie bisher gewartet werden. Dies verkürzt somit unnötige Wartezeiten.
3. Der meldende Schiedsrichter sollte sich zum oder in die Nähe des Referees begeben, um die Nummer des Verursachers verbal zu kommunizieren (kein Rufen oder Signalisieren per Hand!).
4. Sobald zwei Flaggen liegen (auch wenn sie vermeintlich für das gleiche Foul sind) gilt dies nicht mehr!

2.10 Körpersprache

1. Bei einer Diskussion – auch in schwierigen Situationen – auf die Körpersprache achten.
2. Weniger ist mehr, Kopfschütteln, mit den Schultern zucken und andere „negative Zeichen“ sind zu vermeiden.

2.11 Offizielles Vorzeichen

1. Bei einem Live Ball Foul zeigt der Referee nun das oder die Vorzeichen in Richtung Pressbox an.
 - a) Besonders bei Spielen ohne Refereemikrofon kann es sinnvoll sein, die Vor- und Hauptzeichen in Richtung *beider* Teams zu machen.
 - b) Kommunikation lässt uns kompetent erscheinen, mangelnde Kommunikation bewirkt genau das Gegenteil.
 - c) Kaum ein Coach auf dieser Welt wird sich über „zu viel Kommunikation vom Referee“ beschweren!
2. Strafen für Dead Ball Fouls können in aller Regel sofort durchgeführt werden. Deshalb ist das Vorzeichen für Dead Ball Fouls nicht nur unnötig, sondern würde das Spiel auch verzögern.
3. Während der Referee das Vorzeichen gibt, sollte der Umpire bereits die Team Captains des gefaulten Teams zu sich rufen und diesen die entsprechenden Optionen erläutern.
4. Der meldende Schiedsrichter muss in der Nähe des Referees bleiben, damit er diesem anschließend weitere Informationen geben kann.
5. Im Falle eines Live Ball Fouls holt sich der Referee weitere Informationen vom meldenden Schiedsrichter, insbesondere die Trikotnummer des Verursachers.
6. Wenn das Ergebnis des Plays für den Referee nicht offensichtlich ist, sollte ihm das noch vor der Foulmeldung mitgeteilt werden.

Beispiel: Der Pass war unvollständig oder das Fieldgoal war erfolgreich oder Fumble und Ballbesitzwechsel.
7. Hat der Referee selbst eine Flagge geworfen, bietet es sich an, dass der Referee dem Umpire das Foul meldet.
 - a) Der Umpire wiederholt dann seinerseits das Gehörte.
 - b) Zum einen weiß der Umpire danach bereits Bescheid, zum anderen bleibt der Referee bei seinem Rhythmus wie bei allen anderen Foulmeldungen.

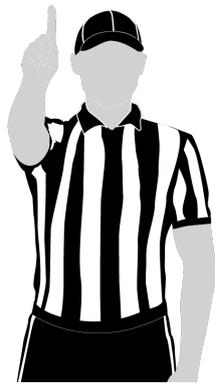
8. Sofern für den Team Captain des gefoulten Teams eine Wahlmöglichkeit besteht, erläutert ihm der Referee die entsprechenden Optionen, sofern der Umpire nicht in der Lage gewesen ist, diese Aufgaben zu übernehmen. Wenn es offensichtlich ist, dass ein Strafe angenommen oder abgelehnt wird, entfällt dieser Schritt.
9. Nach der Durchführung der Strafe soll der Referee dem Team Captain des gefoulten Teams dann kurz erklären, welche Strafe durchgeführt wurde.

2.12 Ansage des Referees

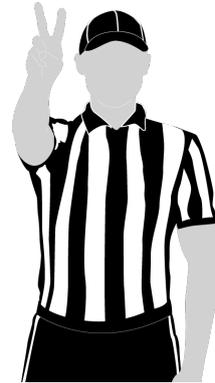
1. Der Referee macht die endgültige Ansage in Richtung Pressbox.
2. Sofern er keine andere Aufgabe hat, soll der meldende Schiedsrichter noch in der Nähe des Referees, außerhalb des Kamerawinkels, verbleiben, um gegebenenfalls soufflierend einzugreifen, wenn der Referee etwas vergessen hat.
3. Gleichzeitig zur Ansage des Referees führt der Umpire die Strafe durch.
4. Damit der Referee den Ball nicht zu früh frei gibt, ist es sinnvoll, dass ein Schiedsrichter, der noch mit Schreiben beschäftigt ist, nicht auf seiner normalen Position steht. Damit ist offensichtlich, dass er noch nicht spielbereit ist.

2.13 Strafdurchführungsprozedur

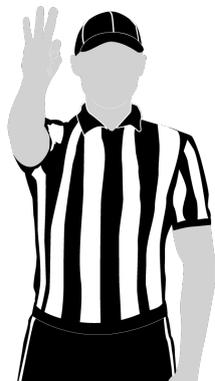
1. Der Linesman geht gleichzeitig mit dem Umpire vom Enforcement Spot in die entsprechende Richtung.
2. Linesman und Umpire kommunizieren per Handzeichen, welche Entfernung sie zurücklegen.
 - 1 Finger für 5 Meterstrafen (siehe 2.1a)
 - 2 Finger für 10 Meterstrafen (siehe 2.1b)
 - 3 Finger für 15 Meterstrafen (siehe 2.1c)
 - Faust für „halbe Distanz“ (siehe 2.1d)
3. Der Linejudge bleibt zunächst am Enforcement Spot stehen. Dabei achtet er darauf, dass Umpire und Linesman die richtige Entfernung zurücklegen.
4. *Ist ein Fehler in der Durchführung passiert, ist dies der Moment, in dem der Linejudge eingreift! Er soll deutlich und gegebenenfalls per Pfeife auf sich aufmerksam machen. Es ist wichtig, dass der Linejudge entweder stehenbleibt oder die Meterlinie, auf der er steht, mit einem Beanbag markiert. Sein Spot ist der Spot von dem die Strafe erneut abgesritten werden kann.*
5. Der Linejudge kann sich zum Succeeding Spot begeben, wenn die Strafe korrekt durchgeführt wurde.
6. Falls eine Strafe auf einen Free Kick übertragen wird, gibt der Umpire (Backjudge in der 7er Crew) das abschließende Signal vom Enforcement Spot in Richtung Pressbox, bevor er die Strafe durchführt.
7. Die Flügelschiedsrichter oder die tiefen Schiedsrichter sollen sich über die Trikotnummer des Verursachers informieren und die Information dem Head Coach des foulenden Teams mitteilen.
8. Die Schiedsrichter notieren das Foul auf ihren Karten.
9. Wir beweisen unsere Aufmerksamkeit im Spiel und Wertschätzung gegenüber dem Head Coach, wenn wir ihm die Nummer des Verursachers unaufgefordert mitteilen, bevor er danach fragen kann.



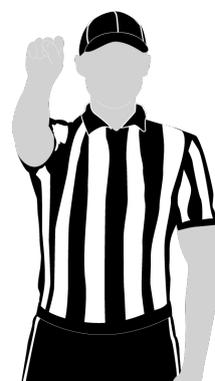
(a) 5 Meter



(b) 10 Meter



(c) 15 Meter

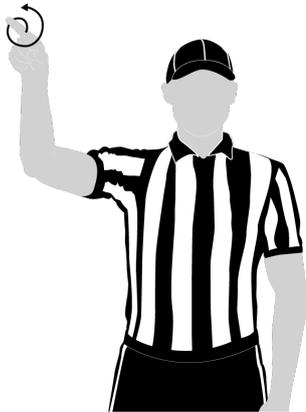


(d) halbe Distanz

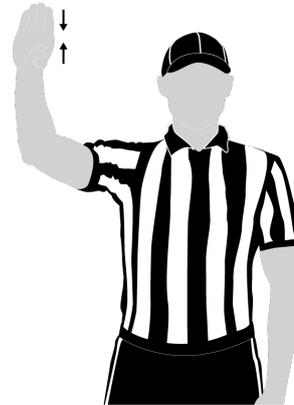
Abbildung 2.1: Kommunikation über durchzuführende Meterstrafe

2.14 Ballfreigabe

Wenn alle Schiedsrichter wieder auf ihren Positionen stehen, nimmt der Referee Augenkontakt mit dem Backjudge auf (Fieldjudge in der 6er Crew) und stimmt sich mit ihm per Zusatzzeichen (siehe [2.2a](#)) über den Status der Uhr ab. Anschließend gibt er den Ball frei.



(a) mit Ballfreigabe starten



(b) auf Snap starten

Abbildung 2.2: Kommunikation über Uhrstatus

Kapitel 3

Crossfield Mechanics

3.1 Problem

Die Bestimmung des Forward Progress bereitet in bestimmten Situationen Schwierigkeiten. Dies gilt dann, wenn die Endposition des Ballträgers nicht mit dem Forward Progress übereinstimmt, z. B. in folgenden Fällen:

1. Der Ballträger wird – entgegen der Spielrichtung – in Richtung eines Schiedsrichters gedrängt und dieser muss ausweichen.
2. Das Ende des Laufs befindet sich in einer Seitenzone. Der Schiedsrichter auf dieser Seite folgt dem Play in einer größeren Distanz und kann selbst aufgrund seines ungünstigen Winkels nur erraten, wo der Forward Progress ist.
3. Das Ende eines Passes befindet sich in einer Seitenzone. Der Schiedsrichter auf dieser Seite folgt dem Play in einer größeren Distanz und kann selbst aufgrund seines ungünstigen Winkels nur erraten, wo der Forward Progress ist. Dies wird sogar noch erschwert, wenn der Forward Progress in der Luft gestoppt wird („in der Luft befindlicher Receiver“) und sich der überwachende Schiedsrichter auf die Frage Catch / No Catch des zurückgedrängten Receivers konzentrieren muss.

3.2 Internationale und CCA Mechanics

Die CCA Mechanics wenden in diesen Fällen schon seit längerer Zeit die „Crossfield-Mechanics“ an. Danach helfen LM und LJ einander bei der Bestimmung des Forward Progress in diesen Situationen.

1. Wenn sich das Ende des Laufs / Passes in einer Seitenzone befindet – insbesondere nahe der Seitenlinie –, überwacht der Schiedsrichter auf dieser Seite die Spieler, während der Schiedsrichter auf der anderen Seite des Spielfeldes den Forward Progress bestimmt.
2. Nach dem Ende des Plays übernimmt der die Seite überwachende Schiedsrichter den Spot, indem er sich an dem Kollegen auf der anderen Seite (crossfield) ausrichtet.

3.3 Mechanics für die AFSVD

Endet der Lauf oder Pass in der Seitenzone auf der Seite des Linejudge ...

1. überwacht der **Linejudge** die beteiligten Spieler aus einer angemessenen Distanz, um sich nicht in Gefahr zu bringen. Facemask, Horse Collar Tackle etc. sieht man sehr gut aus geeigneter Distanz und kann sich darauf konzentrieren, wenn der Partner auf der anderen Seite den Spot übernimmt. Dies gilt auch für Dead Ball Situationen.
2. nimmt der **Linesman** den Forward Progress. Der Spot wird also gut sichtbar für den **Partner auf der anderen Seite** angeboten.
3. spottet der **Linejudge** schließlich den Ball, wobei er sich am **Linesman** ausrichtet.

Endet der Lauf oder Pass in der Seitenzone auf der Seite des Linesman ...

1. überwacht der **Linesman** die beteiligten Spieler aus einer angemessenen Distanz, um sich nicht in Gefahr zu bringen. Facemask, Horse Collar Tackle etc. sieht man sehr gut aus geeigneter Distanz und kann sich darauf konzentrieren, wenn der Partner auf der anderen Seite den Spot übernimmt. Dies gilt auch für Dead Ball Situationen.
2. nimmt der **Linejudge** den Forward Progress. Der Spot wird also gut sichtbar für den **Partner auf der anderen Seite** angeboten.
3. spottet der **Linesman** schließlich den Ball, wobei er sich am **Linejudge** ausrichtet.

Weiteres

1. Die o. a. Mechanic entbindet jedoch nicht von der grundsätzlichen Verantwortung für den Forward Progress auf der eigenen Seite (z. B.: Out-of-bounds-Spot beim Überqueren des Ballträgers einer Seitenlinie).
2. Ein Flügelschiedsrichter kann und soll sich Unterstützung beim Forward Progress vom Kollegen gegenüber holen, wenn dieser deutlich zu verstehen gibt (erhobener Arm, um den Forward Progress anzuzeigen), dass er sich absolut sicher über den Forward Progress ist.
3. Das bedeutet, dass der Schiedsrichter auf der Aktionsseite sich, nach Ende aller Aktionen, die seiner Aufmerksamkeit bedürfen, zum Forward Progress begibt und nach einem Crosscheck mit seinem Gegenüber dann dessen Spot übernimmt.
4. Natürlich muss die Crossfield-Mechanic nicht angewendet werden, wenn die Endposition des Ballträgers mit dem Forward Progress übereinstimmt, da das korrekte Spotten des Balles dann keine Probleme bereiten sollte.
5. Ein Kontrollblick vor dem Platzieren des Balls zum Kollegen auf der anderen Seite ist aber nie verkehrt!

Zusammenfassung

1. Der Klassiker für diese Mechanic sind „Hook“ oder „Curl“ Patterns der äußeren Receiver.
2. Diese kommen oft gemeinsam mit dem Tackler auf den jeweiligen Flügelschiedsrichter zu.
 - Die eigene Wahrnehmung ist in diesen Fällen von vielen Faktoren beeinträchtigt, da der Körper „Gefahr“ wahrnimmt.
 - Zusätzlich hat man Spieler und Coaches im Rücken, die für weitere Eindrücke sorgen.
3. Es ist elementar für den Partner auf der gegenüberliegenden Seite und dessen Situation, ein Auge zu entwickeln und Hilfe anzubieten.
4. Ebenso wichtig ist es als betroffener Flügelschiedsrichter, *nicht alles im Alleingang* machen zu wollen und den *Blick für die Hilfe von der anderen Seite zu schulen*.
5. Wer als Flügelschiedsrichter eine Situation auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite sieht, in der Ballträger und Tackler auf den verantwortlichen Kollegen zukommen, sollte immer „Crossfield“ denken.
6. Wir erwarten von niemandem, dass solche Plays im Alleingang gespottet werden. *Im Gegenteil! Wir erwarten Teamwork und den Blick auf die andere Seite.*

Kapitel 4

Benutzung von Beanbags

4.1 Allgemein

Alle Schiedsrichter sollen zwei schwarze Beanbags mit sich führen, um wichtige Stellen auf dem Feld oder den Seitenlinien zu markieren.

Beanbags werfen wir – nach Möglichkeit – **nicht!**

Wir lassen sie auf Höhe der gewünschten Meterlinie **fallen**. Wenn möglich merken wir uns die Meterlinie.

4.2 Wohin gehört ein Beanbag?

Der zuständige Schiedsrichter soll das Beanbag benutzen, um folgende Stellen zu markieren:

1. Ende eines Scrimmage Kicks inbounds.
2. Punkt des Ballbesitzverlustes durch einen Fumble.
3. Punkt eines Rückpasses oder Handoffs *jenseits der neutralen Zone oder wenn keine neutrale Zone besteht* (z. B. bei Free Kicks).
4. Punkt einer illegalen Ballberührung durch einen Team A-Spieler beim Free oder Scrimmage Kick.
5. Punkt, an dem ein Defense Spieler einen Ball zwischen der eigenen 5-Meterlinie und seiner Endzone abfängt oder recovers und durch seinen Eigenschwung in die Endzone getragen wird (Momentum Exception).

In kleineren Crews kann es nötig sein diese Punkte zu markieren:

1. Punkt des Forward Progress, wenn der Ballträger zurückgetrieben wird und der überwachenden Schiedsrichter aus irgendeinem Grund nicht am Dead Ball Spot bleiben kann.
2. Punkt des Forward Progress, wenn ein Quarterback hinter der neutralen Zone gesackt wird.
3. Punkt, an dem der Ball tot wurde, wenn der Schiedsrichter diese Stelle verlassen muss, um den Ball zu holen oder anderswo Aktionen zu beobachten.

Ein Beanbag soll **nicht** benutzt werden, um folgende Punkte zu markieren:

1. Punkt, an dem ein Vorwärtspass abgefangen wird.
2. Punkt, an dem ein Free Kick endet.
3. Punkt, an dem ein Fumble recovers wird, außer im vierten Versuch oder beim Try.
4. Punkt, an dem ein Kick oder ein Pass den Boden berührt.

Teil II

Situationen und Positionen 5er Crew

Kapitel 5

Coin Toss / Münzwurf - 5er Crew

5.1 Zu Beginn des Spiels

Dieser Abschnitt behandelt den Coin Toss zu **Beginn des Spiels**.

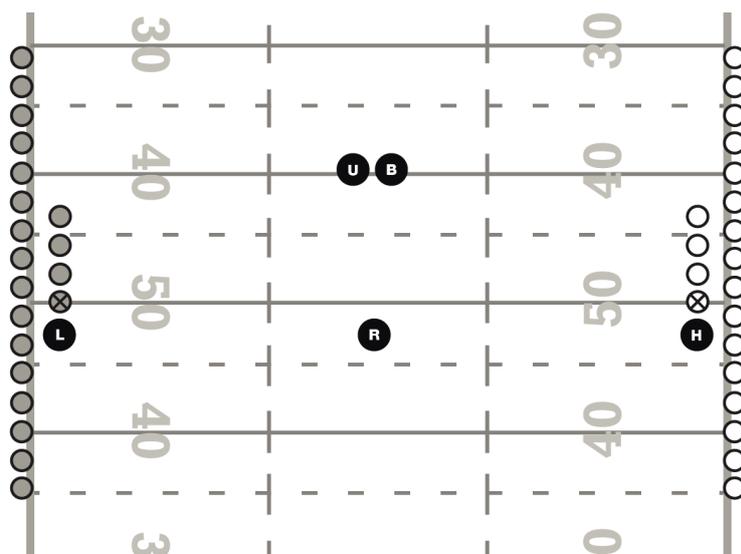
Der Coin Toss zu Beginn des Spiels kann wie nachfolgend beschrieben oder wie in Kapitel 16 **Extraperioden** ab Seite 81 durchgeführt werden.

5.2 Beginn

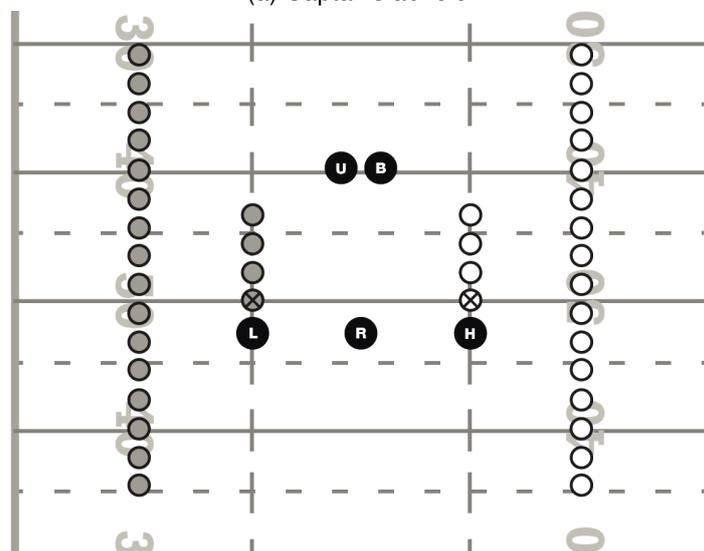
Drei Minuten vor Spielbeginn begeben sich Referee, Umpire und Backjudge in die Spielfeldmitte.

1. Der **Referee** stellt sich so auf, dass er leicht hinter der Mittellinie steht.
2. **Umpire** und **Backjudge** ihm gegenüber.
3. Die Speaking Captains¹ stellen sich, neben **Linesman** oder **Linejudge**, auf der Mittellinie auf, die weiteren Captains (bis zu drei) neben ihnen.
4. Auf ein Signal des **Referees** werden die Captains der Teams jeweils vom **Linesman**, auf der anderen Seite vom **Linejudge**, zur Spielfeldmitte geleitet.
5. Die **Flügelschiedsrichter** sollen einen Spielball ihres Teams mit in die Spielfeldmitte nehmen, der dann nach dem Coin Toss an den **Backjudge** übergeben werden kann.
6. Die Captains sollen einander anschauen und begrüßen.
7. Der **Referee** stellt sich den Teams vor und begrüßt sie. Anschließend stellen sich die **restlichen Crewmitglieder** vor.
8. Der Backjudge braucht nicht auf den Umstand hinzuweisen, dass er die Spielzeit auf dem Feld nimmt. Insbesondere dann nicht, wenn es eine sichtbare Stadionuhr gibt.

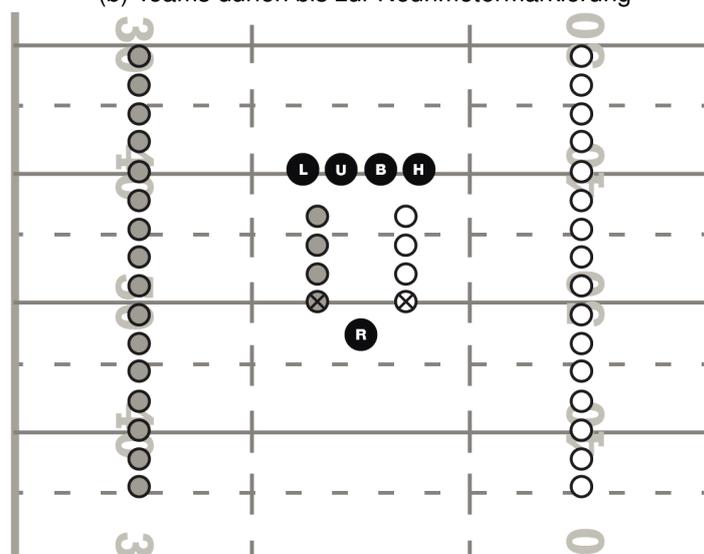
¹Speaking Captain – der Captain, der mit dem Referee sprechen und die Wahl für sein Team treffen darf.



(a) Captains abholen



(b) Teams dürfen bis zur Neunmetermarkierung



(c) Captains begrüßen sich

Abbildung 5.1: Coin Toss

5.3 Der Münzwurf

1. Der Umpire kommt ein paar Schritte nach vorne, um den Münzwurf mit zu überwachen.
2. Das Gastteam hat die Wahl beim Coin Toss.
3. Der Referee zeigt beiden Teams seine Münze und erklärt, welche Seite welche Funktion hat (Heads/Tails, Kopf/Zahl etc.).
4. Der Captain des Gastteams gibt seine Wahl **vor dem Münzwurf** laut und deutlich bekannt.
5. Referee **und** Umpire wiederholen laut und deutlich die Wahl, **bevor** die Münze geworfen wird.
6. Der Referee wirft die Münze so in die Luft, dass diese sich deutlich sichtbar mehrfach dreht. *Die Münze wird nicht gefangen, sondern auf den Boden fallen gelassen!*
7. Während die Münze noch am Boden liegt, wird der Gewinner des Coin Toss ermittelt.
8. Der **Umpire** soll die Münze aufheben, damit nicht dieselbe Person die Münze wirft und aufhebt und so der Gedanke entstehen könnte, dass nicht alles mit rechten Dingen zugeht.
9. Auf Nachfrage zeigt der **Umpire** die Münze und die Gewinnerseite noch einmal.
10. Sollte die Münze senkrecht zwischen Grashalmen steckenbleiben, wird keine Entscheidung getroffen, sondern der Münzwurf wiederholt.

5.4 Bekanntgabe der Wahl

Der Gewinner des Coin Toss hat gemäß der Regel ² folgende Wahlmöglichkeiten:

1. das Team bestimmen, das den Kickoff ausführen soll.
2. die Endzone bestimmen, die sein Team verteidigen soll.
3. seine Wahl auf die zweite Halbzeit verschieben.

Das wahre Leben

De Facto wählt der Gewinner des Coin Toss zwischen zwei Sachen:

1. Der Captain wählt, dass sein Team „receive“ wird.
 - a) Damit hat er Option 1 oben gewählt und entschieden, dass der **Gegner** den Kickoff ausführt. Mehr nicht. Wir wissen ja nicht, ob der Gegner evtl. einen Onside Kick durchführt.
 - b) Ein Team, das „den Ball“ wählt, möchte receive und **nicht** den Ball kicken!
 - c) Sollte der Captain „Kick“ wählen, wird er so gut wie immer wollen, dass sein Team in der zweiten Halbzeit den Kick empfängt. Wir erklären in diesem Fall die Auswirkungen seiner Wahl. Und zwar ruhig und gelassen. *Sofern möglich, vermeiden wir eine Situation, in der ein Team zu Beginn beider Halbzeiten kickt!* Er wird in nahezu *allen* Fällen die Wahl verschieben wollen und nicht „kicken“.
2. Der Captain verschiebt seine Wahl auf die zweite Halbzeit.
 - a) Damit hat er Option 3 oben gewählt.
 - b) In diesem Fall legt ihm der Referee – gut sichtbar für Coaches und Publikum – unverzüglich eine Hand auf die Schulter und zeigt mit Zeichen (Ablehnen/Incomplete) die Wahl des Captains an.
 - c) Wenn ein Mikrofon vorhanden ist, soll der Referee das Verschieben der Wahl ansagen.
 - d) *Der andere Captain* hat nun die Wahl, das kickende (und somit auch das receive) Team auszuwählen (wie oben). *Sofern sein Coach vor dem Spiel nichts anderes angekündigt hat, will er receive! Eine kurze Bestätigung, dass sein Team receive will, ist vollkommen ausreichend.*

²Regeln 3-1-1-d

Verbleibende Wahlmöglichkeit

Das Team, das die verbleibende Wahloption hat, wählt nun die Seite, die es verteidigen möchte (Option 2 oben).

Anzeige des Ergebnisses

1. Die Captains stellen sich mit dem Rücken zu der Endzone auf, die ihr jeweiliges Team verteidigen wird.
2. Der Referee stellt sich auf der **Press Box Seite** neben den Captain des Teams, das den Kickoff **receiven** wird, legt dem Captain die Hand auf die Schulter und zeigt danach durch eine Fangbewegung an, dass dessen Team den Kickoff empfangen wird.
3. Hat er ein Mikrofon, macht er gleichzeitig die entsprechende Ansage.

Nach dem Coin Toss

1. Die Schiedsrichter treffen sich zu einem kurzen Huddle und notieren den Ausgang des Coin Toss.
2. Der schlagfertigste Kollege gibt einen Schlachtruf vor und die Schiedsrichter brechen das Huddle, voller Vorfriede auf das Spiel, mit diesem Schlachtruf und einem Lächeln auf dem Gesicht.
3. Alle begeben sich auf ihre Free Kick Positionen.

Kapitel 6

Free Kick - 5er Crew

6.1 Positionen, Zonen, Keys

Umpire

Startposition

1. An der Seitenlinie, gegenüber der Press Box auf der Restraining Line des Receiving Teams.

Verantwortlichkeit

1. Seitenlinie bis zu A's Endzone räumen (lassen). Spieler, Coaches, Fotografen, Zuschauer usw. gefährden dort die Schiedsrichter und sind selbst gefährdet.
2. Die Spieler des Kicking Teams sollen innerhalb der Neunmetermarkierungen bleiben, bis der Referee den Ball freigegeben hat.
3. Kicking Team-Spieler sollen sich innerhalb von 5 m von ihrer Restraining Line aufgestellt haben.
4. Zählen der Kicking Team-Spieler. Signal an Backjudge.
5. Zusätzlich die Aktionen in seiner Zone und vor dem Returner.
6. Bei langen Returns Team A's Goalline überwachen.

Backjudge

1. Ballübergabe an den Kicker.
2. Zählen der Kicking Team-Spieler, mit Umpire abgleichen.
3. Auf Startposition an der Seitenlinie laufen.
4. Dem Referee durch erhobenen Arm anzeigen, dass das Play starten kann.

Startposition

1. An der Seitenlinie auf der Press Box Seite auf der Restraining Line des Kicking Teams. Verantwortlichkeit.

Verantwortlichkeit

1. Seitenlinie bis zu A's Endzone räumen (lassen). Spieler, Coaches, Fotografen, Zuschauer usw. gefährden dort die Schiedsrichter und sind selbst gefährdet.
2. Die Spieler des Kicking Teams sollen innerhalb der Neunmetermarkierungen bleiben, bis der Referee den Ball freigegeben hat.

3. Kicking Team-Spieler sollen sich innerhalb von 5 m von ihrer Restraining Line aufgestellt haben.
 4. Zusätzlich die Aktionen in seiner Zone und vor dem Returner.
 5. Bei langen Returns Team A's Goalline überwachen.
-

Linesman

Startposition

1. An der Seitenlinie, gegenüber der Press Box auf Team B's Goalline.

Verantwortlichkeit

1. Zählen der Receiving Team-Spieler. Signal an Referee.
 2. Seitenlinie, Goalline und Pylon.
-

Linejudge

Startposition

1. An der Seitenlinie, auf der Press Box Seite auf Team B's Goalline.

Verantwortlichkeit

1. Zählen der Receiving Team-Spieler. Signal an Referee.
 2. Seitenlinie, Goalline und Pylon.
-

Referee

Startposition

1. In der Mitte des Feldes, hinter dem tiefsten Receiver auf der Endline.

Nach der Ballübergabe durch den Backjudge an den Kicker

1. Sind alle Schiedsrichter auf ihren Positionen?
2. Sind die Spieler beider Teams bereit und vollzählig?
3. Wenn der Backjudge den Arm hebt, ist das Kicking Team bereit und vollzählig.
4. Anpfeifen / Ready-For-Play Signal.
5. Bereit sein für Touchbacks und Kicks, welche die Endline überqueren.

Verantwortlichkeit

1. Zählen der Receiving Team-Spieler. Abgleich mit Linesman und Linejudge.
 2. (auch sichtbare) Play-Clock.
 3. Formation des Kicking Teams (min. 4 Spieler auf beiden Seiten des Kickers).
-

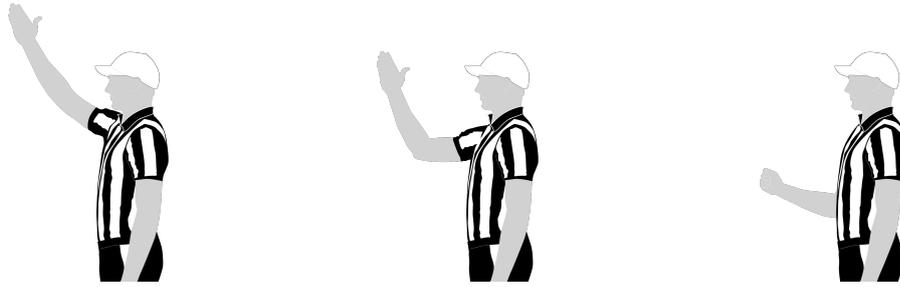


Abbildung 6.1: Ready-For-Play-Signal

Zählen

1. Umpire, Backjudge, zählen das Kicking Team.
2. Referee, Linesman und Linejudge zählen das Receiving Team.

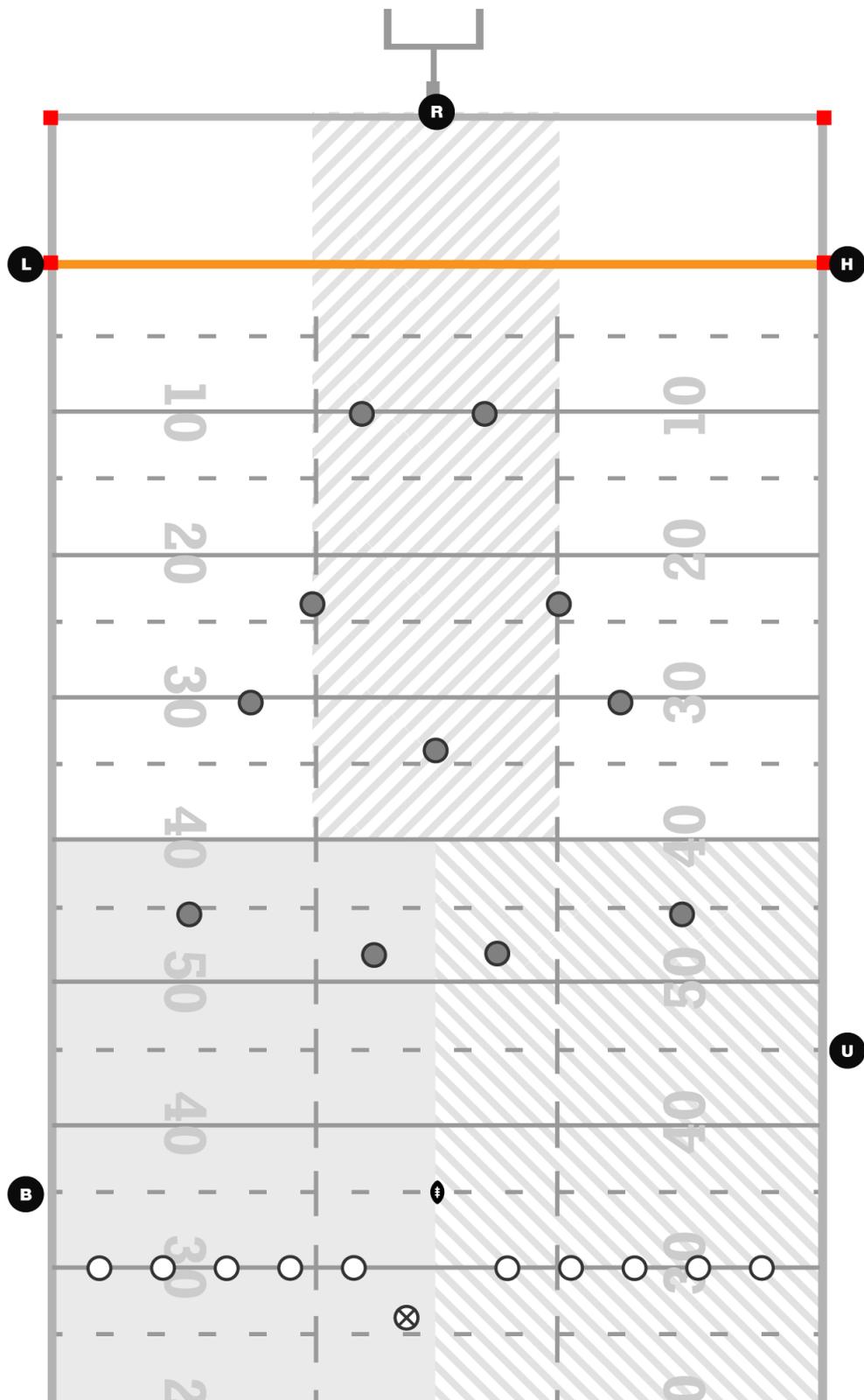


Abbildung 6.2: Standardaufstellung 5er Crew

6.2 Überwachung

Alle

Sobald der Ball gekickt wurde, ist die Primärverantwortung die Überwachung der Spieler. Wir konzentrieren uns nicht auf den fliegenden Ball!

Umpire

Klären

1. Wurde der Ball in den Boden gekickt?
2. Wenn ja, ist er dabei mehr als einmal aufgekommen?

Überwachung

1. Bewegung nicht mehr als 10 m downfield.
 2. Überwachung der Aktionen auf seiner Spielfeldhälfte und vor dem Returner.
 3. Bei langen Returns Team As Goalline überwachen.
-

Backjudge

Überwachung

1. Bewegung nicht mehr als 10 m downfield.
 2. Überwachung der Aktionen auf seiner Spielfeldhälfte und vor dem Returner.
 3. Bei langen Returns Team As Goalline überwachen.
-

Linesman und Linejudge

Überwachung

1. Uhr andrehen, sobald der Ball legal im Spielfeld berührt wurde (nicht wenn Kick von einem am Boden liegenden Spieler gefangen oder recovert wird).
 2. Ferner startet die Uhr, wenn der Ball die Goalline überquert hat, nachdem er durch B in B's Endzone berührt wurde.
 3. An der Goalline bleiben, bis diese nicht mehr bedroht ist.
 4. Zuständigkeit bei Return auf der eigenen Seite des Feldes:
 - a) Blocks am Point-of-Attack
 - b) Ballträger
 5. Zuständigkeit bei Return über die andere Spielfeldseite:
 - a) Bewegung in eine Position, von der aus Blocks auf der Rückseite des Ballträgers beobachtet werden können.
-

Referee

1. Achten auf Touchbacks und Kicks, welche die Endline überqueren.
2. Bewegung seitlich auf der Endline in eine Position hinter dem Returner, auf den der Ball zukommt.
3. Der Returner selbst wird primär von Linesman und Linejudge überwacht.
4. Der Referee schaut am Returner vorbei, direkt auf den Point of Attack und die Aktionen vor dem Returner.

Verantwortlichkeit

1. Illegale Wedge Formationen.
2. Illegale Blocks und Halten durch das Receiving Team.
3. Dem Play folgen und die Blocks vor dem Ballträger beobachten.
4. Handoffs und Reverses genau beobachten. Ggf. Beanbag fallen lassen.

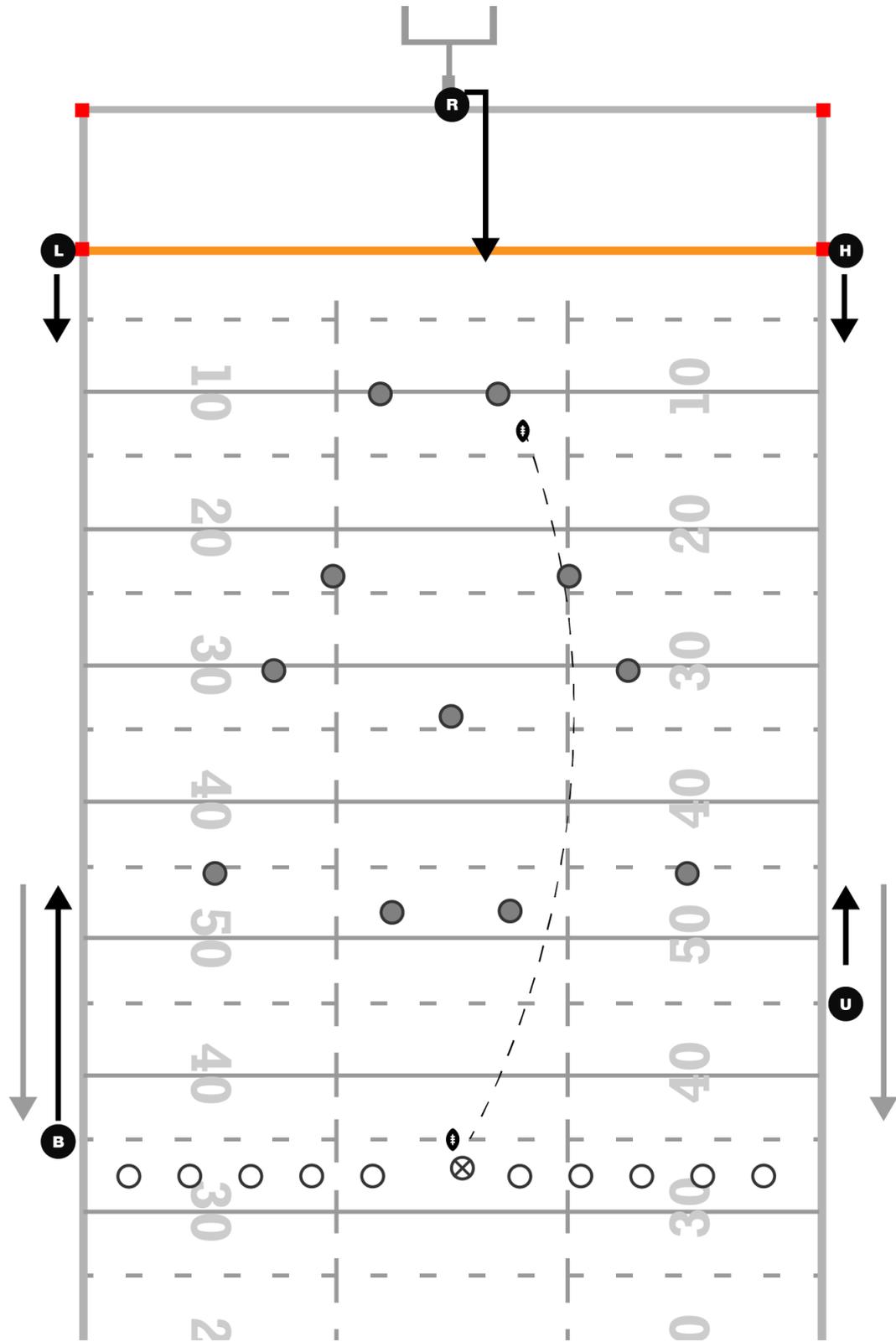


Abbildung 6.3: Bewegung 5er Crew

Kapitel 7

Onside Kick - 5er Crew

7.1 Positionen

Generelles zu Onside Kicks

1. Wir nehmen diese Aufstellung nur ein, wenn quasi für jeden im Stadion offensichtlich ist, dass ein Onside Kick erfolgen wird!
2. Offensichtlich kann dies nur sein, wenn Team A gegen Spielende zurückliegt.
3. Diese Aufstellung kommuniziert nach außen, dass wir wissen oder mutmaßen was passieren wird. Wir müssen also darauf achten einen möglichen Überraschungsvorteil von Team A nicht zunichte zu machen!

Diese Aufstellung wird NICHT eingenommen, wenn:

1. der Kickoff die Halbzeit beginnt.
2. wir durch einen der Coaches auf einen Surprise Onside Kick hingewiesen werden. *Wenn möglich, sollen die anderen Crewmitglieder – diskret und ohne dass das Receiving Team dies mitbekommt – über den Onside Kick informiert werden.*
3. es nicht für jedermann offensichtlich ist, dass ein Onside Kick durchgeführt wird.
Im Zweifel rechnen wir nicht mit einem Onside Kick!

Umpire

Startposition

1. Gegenüber der Press Box auf der Restraining Line des Kicking Teams.

Backjudge

1. Ballübergabe an den Kicker.

Startposition

1. An der Seitenlinie auf der Press Box Seite auf der Restraining Line des Kicking Teams.

Linesman**Startposition**

1. An der Seitenlinie, gegenüber der Press Box auf der Restraining Line des Receiving Teams.
-

Linejudge**Startposition**

1. An der Seitenlinie, auf der Press Box Seite auf der Restraining Line des Receiving Teams.
-

Referee**Startposition**

1. Hinter dem letzten Kick Returner, seitlich versetzt.

Verantwortlichkeit

1. B's Goalline
2. B's Endzone
3. B's Endline

Nachdem alle Mitglieder der Crew ihre Positionen eingenommen haben, alle Spieler und Schiedsrichter bereit sind und der Backjudge die Seitenlinie erreicht hat (nach der Ballübergabe an den Kicker), gibt der Referee den Ball frei.

Obacht: Insbesondere beim Onside Kick muss alles mit rechten Dingen zugehen. Der Referee überwacht die Einhaltung der Formation des Kicking Teams; also dass sich mindestens vier Kicking Team-Spieler auf jeder Seite des Kickers befinden.

Backjudge, Umpire, Linesman und Linejudge

Bevor die Positionen eingenommen werden, ist es sinnvoll, sich an der jeweiligen Seitenlinie kurz zu treffen, um Aufgaben und Verantwortlichkeiten zu besprechen

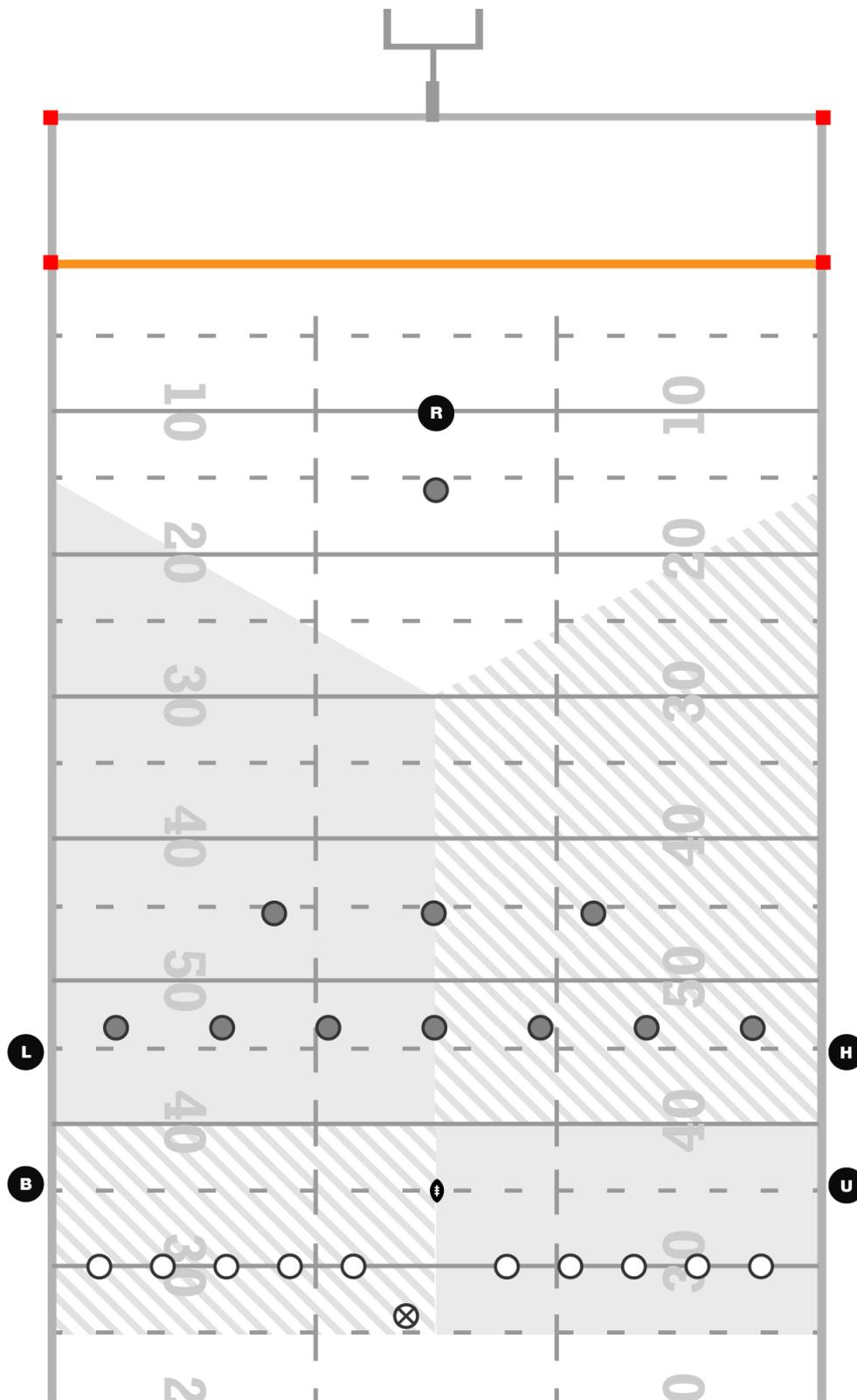


Abbildung 7.1: Onside Kick Aufstellung 5er Crew

7.2 Überwachung

Referee

Es ist durchaus möglich, dass Team A einen langen Kick durchführt. Darauf muss insbesondere der Referee vorbereitet sein.

Umpire und Backjudge

1. Beanbag in die Hand.
 2. Team A's Restraining Line wird beim Onside Kick als vertikale Fläche überwacht. Jeder Spieler (außer Kicker und Holder), der die Fläche über Team A's Restraining Line durchbricht, bevor der Ball gekickt wurde, begeht ein Offside.
 3. Kick Richtung eigener Seitenlinie: Berührungen überwachen.
 4. Kick Richtung entfernter Seitenlinie: Blocks überwachen.
 5. Auf Fair Catch Signale achten.
 6. Auf Team B Return vorbereitet sein (A's Goalline überwachen).
-

Linesman und Linejudge

1. Beanbag in die Hand.
 2. Blocks beider Teams überwachen.
 3. Beide müssen wissen, ob der Kick direkt in den Boden ging und wie oft er aufgekommen ist.
 4. Überwachen der vertikalen Fläche über Team B's Restraining Line.
 - a) Spieler und Ball müssen überwacht werden.
 - b) Wird der Ball jenseits der Restraining Line von Team B reconvert, spotten Linesman und Linejudge und sind primär verantwortlich, über Team Teamballbesitz zu entscheiden.
 5. Auf Fair Catch Signale achten.
 6. Auf Behinderungen beim Fangen des Kicks achten.
 7. Team B könnte den Kick recovern und avancieren!
-

Alle

Die Uhr wird beim Onside Kick leicht vergessen. Die Crew soll sich gegenseitig vor dem Play daran erinnern, die Uhr bei legaler Berührung zu starten und der Regel nach zu stoppen.

So lange der Ball den Status „Kick“ hat, darf Team A den Kick nicht avancieren. Der Ball wird in diesem Fall durch A's Ballbesitz dead. Dies gilt nicht für die Berührung, sondern die eindeutige Inbesitznahme!

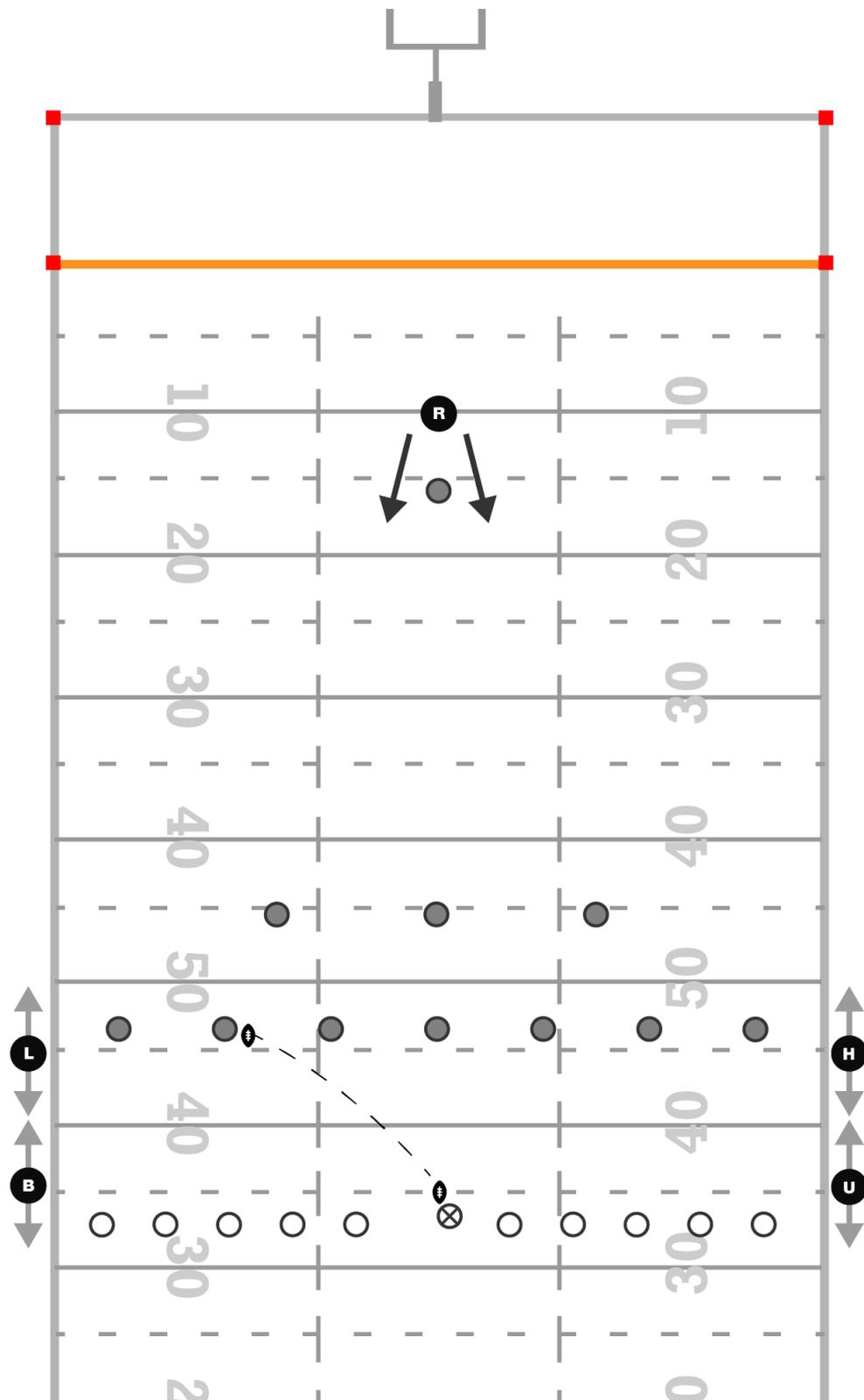


Abbildung 7.2: Onside Kick Überwachung 5er Crew

Kapitel 8

Scrimmage Plays - 5er Crew

8.1 Vor dem Snap

Referee

Startposition

1. Aufstellung immer auf der **rechten** Seite des Quarterbacks.
2. 12-15 Meter von der Scrimmage Line entfernt.
3. Mindestens auf Höhe der Tight End Position, gerne weiter.
4. So, dass aus dieser Position sowohl die Backs in der Tackle Box als auch **beide** Tackles gut gesehen werden können.

Verantwortlichkeit

1. Spieler der Offense zählen, bevor die Offense das Huddle bricht (wenn es kein Huddle gibt, dann so schnell wie möglich).
 2. Mit Umpire die Anzahl abgleichen.
 3. Formation der Offense checken und Tackle Box finden.
 4. Backs in der Tackle Box und Quarterback auf illegale Motion und Fehlstarts überprüfen.
 5. Ruckartige Bewegungen der eingeschränkten Linespieler überwachen. Vor allem solche, die von anderen Schiedsrichtern nicht erkannt werden können.
 6. Überwachung der Playclock und Spielverzögerungsfouls der Offense.
-

Umpire

Startposition

1. Startposition ist 5-8 Meter im Backfield der Defense.
2. Möglichst so, dass ein Tight End nicht in seiner Passroute behindert wird.
3. Idealerweise versetzt zum Tight End, auf der anderen Seite der Formation.
4. Ggf. durch Kommunikation mit den Linebackern und Safeties eine geeignete Position finden, welche die Arbeit der Defense Spieler nicht beeinträchtigt.

Verantwortlichkeit

1. Spieler der Offense zählen, bevor die Offense das Huddle bricht (wenn es kein Huddle gibt, dann so schnell wie möglich).
2. Mit Referee die Anzahl abgleichen.
3. Formation der Offense lesen und die unberechtigten Linespieler erkennen.

4. Ruckartige Bewegungen der eingeschränkten Linespieler überwachen. Vor allem solche, die von anderen Schiedsrichtern nicht erkannt werden können.
 5. Bewegungen von Snapper (Center) und Guards vor dem Snap überwachen.
 6. Auf mögliche, nachgeahmte Offensestartsignale durch Spieler der Defense achten.
 7. Legalität des Snaps überwachen.
 8. Ballposition (z. B. mithilfe eines zweiten Downindicators) merken, falls der Ball zum Previous Spot zurückgebracht werden muss.
 9. Auf Linebacker und deren Wege achten, um nicht mit ihnen zu kollidieren oder ihnen im Weg zu stehen.
 10. Der Abstand zur Scrimmage Line soll gemäß der Breite der Formation angepasst werden. Je breiter die Formation (Splits) der inneren Linespieler, desto größer der Abstand.
 11. Auf die Nummerierung der inneren Linespieler und ggf. Ausnahmen zur Nummerierung achten.
-

Linesman und Linejudge

Startposition

1. Außerhalb der Seitenlinie, an der Scrimmage Line.

Verantwortlichkeit

1. **Nur Linejudge:** Spieler der Defense zählen, bevor die Offense das Huddle bricht – wenn es kein Huddle gibt, dann so schnell wie möglich.
 2. **Nur Linejudge:** Mit Backjudge die Anzahl abgleichen.
 3. Lesen der Formation der Offense und erkennen des eigenen Keyspielers in der Formation.
 4. Kommunikation mit dem äußersten Receiver. Steht dieser on oder off? Siehe dazu Kapitel 9.
 5. Ruckartige Bewegungen der Tackles überwachen. Zusätzliche alle offensichtlichen, schnellen Bewegungen der inneren Linespieler, die von anderen Schiedsrichtern nicht erkannt werden können.
 6. Hauptaugenmerk auf:
 - a) Illegale Formationen
 - b) Fehlstarts:
 - i. Tackle
 - ii. Spieler außerhalb des Tackles auf der **eigenen** Feldseite.
 - c) Encroachment
 - i. Insbesondere bei jungen und unerfahrenen Spielern sind wir hier nicht kleinlich, sondern zeigen durch gute Kommunikation mit dem Spieler, bis wohin er sich aufstellen darf.
 7. Wenn ein Spieler in Motion geht, wird er von dem Flügelschiedsrichter überwacht, auf dessen Spielfeldseite (vom Ball aus gesehen) er sich befindet, um sicher zu stellen, dass die Motion legal ist. Die Richtung der Motion ist unerheblich. Eklatante und deutliche Vergehen sollen von der weiten Seite nicht ignoriert werden.
-

Backjudge

Startposition

1. Startposition ist im Backfield der Defense,
 - a) 15 - 20 m tief,

- b) auf der Strong Side.¹ Bei **ausgeglichener Formation**² ist die **Linejudge Seite** die **Strong Side**.
 - c) seitlich im Rahmen der Torpfosten, damit der Backjudge während des Plays auch auf die andere Feldseite herüberkommen kann.
 - d) *Wir gehen vor dem Snap seitlich **nicht** bis zur Hash Mark.*
2. Eine Motion kann die Strong Side neu definieren. Die Position des Motion Man **beim Snap** ist entscheidend. *In diesem Fall muss die Startposition vom Backjudge angepasst werden.*

Verantwortlichkeit

1. Spieler der Defense zählen, bevor die Offense das Huddle bricht – wenn es kein Huddle gibt, dann so schnell wie möglich.
2. Mit Linejudge die Anzahl abgleichen.
3. Der Backjudge hat die Game Clock und nimmt die Spielzeit. *Dazu bitte auch Philosophie 1.14 auf Seite 7 beachten!*
4. Bei einer sichtbaren Game Clock ist der Backjudge für die Überwachung dieser zuständig.
 - a) Sollte die sichtbare Game Clock laufen, obwohl sie der Regel nach stehen sollte, gibt der Backjudge das entsprechende Signal zum Stoppen der Uhr.
 - b) Sollten mehrfach Fehler bei der Zeitnahme festgestellt werden, nimmt der Backjudge eine Schiedsrichterauszeit und informiert den Referee, damit dieser ggf. die sichtbare Game Clock abschalten lassen kann.
5. Formation lesen und den passberechtigten Keyspieler erkennen.

¹Die Strong Side ist die Spielfeldseite mit mehr passberechtigten Receivern außerhalb der Tackles.

²Selbe Anzahl von Receivern außerhalb der Tackles auf beiden Seiten.

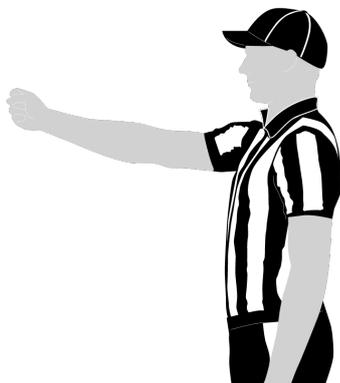
8.2 Zählen

Wir zählen die Spieler vor **jedem** Down. Es gibt keine Entschuldigung dafür, ein Team in Überzahl spielen zu lassen! Und sei es nur für ein einziges Play!

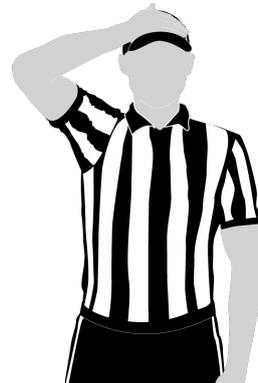
Es gibt Situationen, in denen die Regel vorschreibt, wie lange ein Team während des Auswechselprozesses maximal in Überzahl auf dem Feld oder im Huddle sein darf. In anderen Situationen wird die Überzahl erst mit dem Snap oder Free Kick zum Foul.

Um die jeweilige Anzahl an Spielern festzustellen und mit den Kollegen abzugleichen, benutzen die Schiedsrichter Zusatzzeichen.

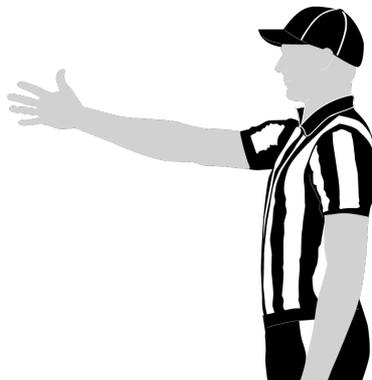
1. 11 Spieler – Ausgestreckter Arm mit Faust v. d. Oberkörper [8.1a](#)
2. Mehr als 11 Spieler – Flache Hand an der Mütze. [8.1b](#)
3. Weniger als 11 Spieler – Ausgestreckter Arm mit offener Hand und gespreizten Fingern. [8.1c](#)



(a) 11 Spieler



(b) mehr als 11 Spieler



(c) weniger als 11 Spieler

Abbildung 8.1: Zählen

Zählverantwortlichkeiten**Free Kick**

1. Umpire und Backjudge zählen Team A.
2. Referee, Linesman und Linejudge zählen Team B.

8.3 Laufspiel - 5er Crew

Referee

Verantwortlichkeit

1. Nach dem Snap
 - a) die Aktionen hinter der Line beobachten und den Ballträger bis zur neutralen Zone begleiten.
 - b) den Status des Balles kennen und den Quarterback bei Handoffs und Rückpässen beobachten.
2. Sobald sich ein Lauf entwickelt, den Fokus auf die Blocks vor dem Ballträger und am Point of Attack lenken.
3. Bei Läufen, die hinter der Line im Aus oder in einer Seitenzone enden, beim Spotten helfen.
4. Dem Ballträger zügig – nicht hektisch – in die Seitenzone folgen und deutlich hinter ihm bleiben.
5. Wenn der Quarterback bei Option Plays selbst und in Richtung der Defense läuft, übernimmt der Referee den Pitchman und übergibt den Quarterback an den Flügelschiedsrichter.
6. Wenn der Quarterback den Ball pitcht, beim Quarterback bleiben und diesen weiter beobachten (Cheap Shot Gefahr).
7. Nach Team Ballbesitzwechseln beim Quarterback bleiben. Dieser ist nun verteidigungslos, sofern er nicht am Spielgeschehen teilnimmt!

Wir achten insbesondere auf Targeting und illegale Blocks im Stile eines persönlichen Fouls, gegen den Quarterback.

Umpire

Verantwortlichkeit

1. Nach dem Snap bei Läufen zwischen den Tackles, Blocks vor dem Ballträger und am Point of Attack überwachen.
2. Besonderes Augenmerk auf Halten durch beide Teams und Chop Blocks.
3. Bei Läufen außerhalb der Tackles langsam mit dem Spielfluss drehen und das Geschehen auf der Backside ³ überwachen.
4. Gerade hinter dem Play kommt es oft zu Clipping Fouls.
5. Nachdem der Ball dead ist, wird er in Abstimmung mit den Flügelschiedsrichtern gespottet.

Linesman und Linejudge

Verantwortlichkeit

1. Nach dem Snap die ersten Aktionen vom und gegen den eigenen Keyspieler beobachten.
2. Bei Läufen hinter und in der neutralen Zone, die über die eigene Seite gehen, Aktionen und Blocks vor dem Ballträger überwachen.
3. Forward Progress bestimmen, wenn nötig.
4. Den Ballträger jenseits der Scrimmage Line beobachten, wenn er sich in der eigenen Seitenzone befindet – dabei ist ein Abstand von 5 - 10 Metern ideal.
5. Geht der Lauf über die entfernte Spielfeldseite, ist die Überwachung der Backside ³ erste Priorität.

³der Bereich hinter und abseits vom Ballträger

6. Goallineverantwortung

Backjudge

Verantwortlichkeit

1. Nach dem Snap die Aktionen vom und gegen den eigenen Keyspieler beobachten.
 2. Wenn der Ball in Richtung Seitenzone bewegt wird, seitliche Rückwärtsbewegung, um die Aktionen vor dem Ballträger überwachen zu können und dem Umpire bei der Überwachung von Blocks im zweiten Level zu helfen.
 3. Bewegung zum Ball, wenn er in der eigenen Zone dead wird.
 4. Wenn in der eigenen Zone nichts zu überwachen ist, Blocks und Kontakte fernab des Point of Attack suchen und überwachen.
 5. Überwachung von Ballträgern übernehmen, die sich losreißen und plötzlich großen Raumgewinn erzielen.
 6. Wenn der Ballträger ins Aus läuft, die Zone um ihn herum abdecken und überwachen.
 7. Bei langen Plays, Goallineverantwortung.
-

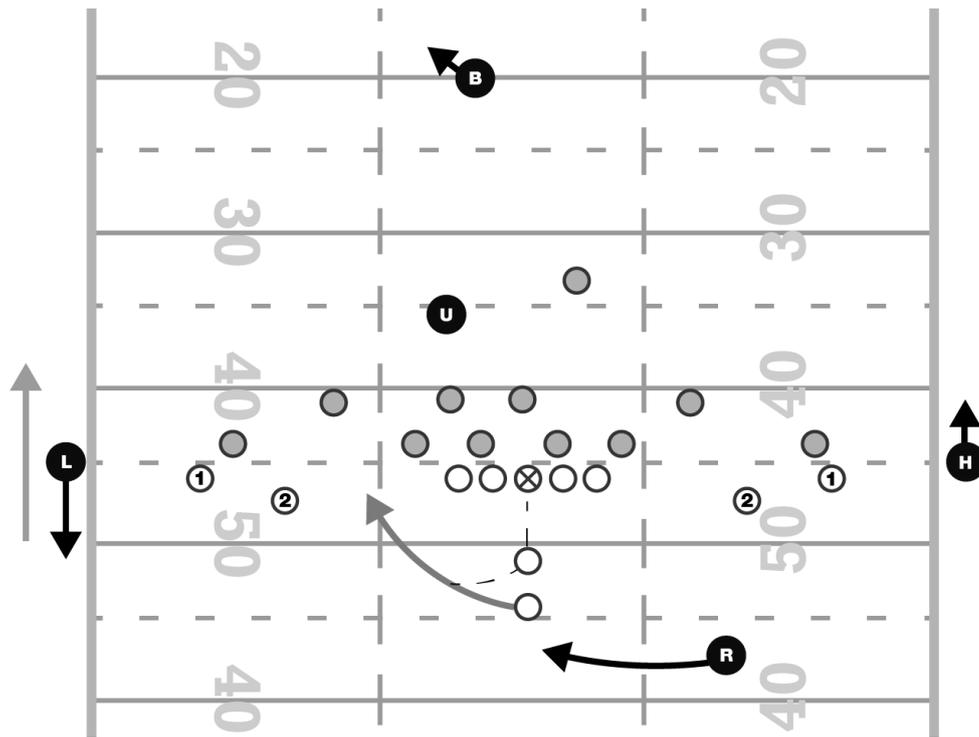


Abbildung 8.2: Lauf - Bewegung und Überwachung

8.4 Vorwärtspassspiel - 5er Crew

Referee

Verantwortlichkeit

1. Reihenfolge der Keyüberwachung:
 - a) Tackle auf der gegenüberliegenden Seite.
 - b) Linespieler, die foulen könnten.
 - c) Passer, bis keine Gefahr mehr besteht, dass dieser gefoult wird.
 - d) Bei drei oder mehr Receivern auf einer Seite wird der dortige Tackle zum zusätzlichen Key des Referee.
2. Nachdem der Passer den Pass geworfen hat, die Defense Spieler verbal warnen, z. B. mit „Ball ist weg!“
3. Auf „Intentional Grounding“ achten:
 - a) War der Passer noch in der Tackle Box?
 - b) War der Passer unter Druck?
4. Mit Hilfe der Flügelschiedsrichter:
 - a) War ein Receiver in der Nähe?
 - b) Hat der Pass die neutrale Zone überquert? (Auch im Aus.)
5. Wenn der Quarterback zurück geht, in einem 45 Grad Winkel zurückweichen, um einen optimalen Blickwinkel zu haben.
6. Nach Team Ballbesitzwechseln beim Quarterback bleiben. Dieser ist nun verteidigungslos, sofern er nicht am Spielgeschehen teilnimmt!

Wir achten insbesondere auf Targeting und illegale Blocks im Stile eines persönlichen Fouls, gegen den Quarterback.

Umpire

Verantwortlichkeit

1. Position anpassen, um einen klaren Blick auf Center (Snapper) und Guards zu behalten.
2. Center und Guards beobachten, bis der Pass geworden ist.
3. Unberechtigte Receiver downfield identifizieren.
4. Bei Pässen unterstützen, die in Bodennähe gefangen werden.
5. Beim Snap von oder innerhalb B's 7:
 - a) Verantwortung, ob Pässe die neutrale Zone überqueren.
 - b) Verantwortung, ob der Vorwärtspass jenseits der neutralen Zone geworfen wurde.
6. Wird ein Vorwärtspass an oder in der neutralen Zone berührt, gibt der Umpire das entsprechende Zusatzzeichen aus Abbildung 8.3.

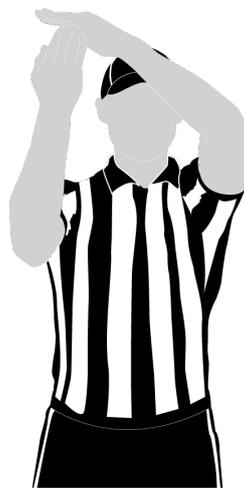


Abbildung 8.3: Vorwärtspass berührt

Linesman und Linejudge

Verantwortlichkeit

1. Generelle Verantwortlichkeit wie beim Lauf.
 - a) Bei einem QB Sack ist der Schiedsrichter, der das Gesicht des Referees sehen kann, mitverantwortlich für den Forward Progress.
 - b) Der Schiedsrichter, der den Rücken des Referees sieht, bleibt an der Scrimmage Line und überwacht diese.
2. Verantwortung, ob Pässe die neutrale Zone überqueren.
3. Verantwortung, ob der Vorwärtspass jenseits der neutralen Zone geworfen wurde.
4. Gibt es einen Receiver Key, dann hat dieser Priorität vor dem Tackle.
5. Wenn der Pass geworfen ist, vor allem, wenn er in den eigenen Verantwortungsbereich geworfen wurde, langsamer bewegen, um die Fangprozedur genauer zu sehen.
6. Wenn der eigene Receiver nicht bedroht ist, Tackle beobachten.
7. Anschließend in die Zonenüberwachung wechseln.
8. Pässe in die Zone zwischen Scrimmage Line und tiefe Schiedsrichter überwachen.
9. Auf „Intentional Grounding“ Situationen vorbereitet sein und dem Referee ungefragt die nötigen Informationen liefern.

- a) War ein Receiver in der Nähe?
 - b) Hat der Pass die Scrimmage Line erreicht?
10. Wenn der Pass auf die entfernte Spielfeldseite geht:
 - a) die Spieler hinter dem Play überwachen.
 - b) auf unberechtigte Receiver downfield achten und den Umpire unterstützen.
 - c) wissen, wo sich die unberechtigten aufhielten, als der Pass *geworfen* wurde.
 11. Wird der Pass in die eigene Zone geworfen, entscheiden, ob er vorwärts oder rückwärts (Zusatzzeichen) war.
 12. Bei kurzen Vorwärtspässen hinter der Scrimmage Line (bis 2 m vorwärts), diese anzeigen mit einem Signal in Richtung der Defense – quasi ein „Rückpasssignal in die andere Richtung“, um bei knappen Entscheidungen zu kommunizieren.
-

Backjudge

1. Grundverantwortlichkeit ist dieselbe wie beim Lauf.
 2. Aktionen vom und gegen den eigenen Keyspieler beobachten. Vom Snap bis zu dem Zeitpunkt, an dem in die Zonenüberwachung gewechselt werden muss.
 3. Ein „Man in Motion“ wird je nach seiner Position beim Snap zu einem Receiver im Zähl-schema. Daher kann sich die „Strong Side“ durch eine Motion ändern. Der Backjudge muss entsprechend reagieren.
-

Alle

Wir achten insbesondere auf:

1. Berechtigte Receiver im Aus (durch Kontakt/freiwillig).
 2. Illegale Pässe nach einem Catch.
 3. Berührung oder Catch durch unberechtigte Spieler.
 4. Halten durch Offense und Defense. Vor und nach dem Wurf.
 5. Bei knappen Entscheidungen an der Seitenlinie:
 - a) Kommunizieren mit dem Kollegen an der Seitenlinie, wenn ein Catch möglich ist.
 - b) Wer die Vorderseite des Receivers sieht, achtet auf Ballkontrolle.
 - c) Wer die Rückseite des Receivers sieht, achtet auf Füße im Feld.
 - d) Wer sich **sicher** ist, dass der Pass incomplete ist, braucht **nicht** zu kommunizieren und kann den Pass sofort incomplete geben.
 - e) Wenn ein in der Luft befindlicher Receiver einen Pass nahe der Seitenlinie in der Luft erreicht und zuerst im Aus landet, soll das entsprechende Zusatzzeichen **8.4a** gegeben werden.
 - f) Wird ein Catch nahe der Seitenlinie nur nahezu vervollständigt, *ohne* dass der Spieler *Kontrolle über den Pass* behält, bevor er ins Aus geht, soll das entsprechende Zusatzzeichen **8.4b** gegeben werden.
 6. Ein nicht fangbarer Vorwärtspass muss deutlich und offensichtlich nicht fangbar sein.
-

Anmerkungen

Wir bleiben so lange bei unserem anfänglichen Keyspieler wie möglich. Dies ist zeitlich nicht näher zu spezifizieren. Spieler, die gerade keinen direkten Gegenspieler haben, können kaum foulten oder gefoult werden. In solchen Fällen wechseln wir schnell in die Zonenüberwachung und „suchen uns Arbeit“ in der eigenen Zone.

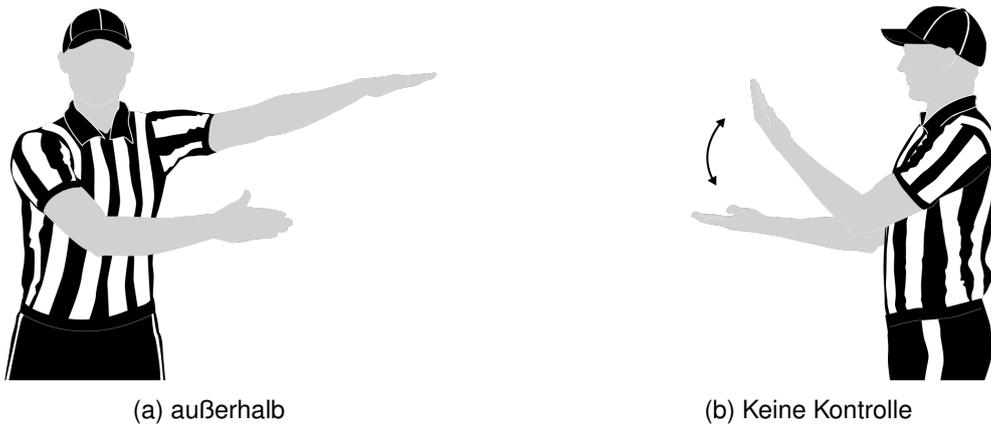


Abbildung 8.4: Gründe für Incomplete

Ist der Pass in der Luft, müssen alle überwachenden Schiedsrichter auf die Gegend achten, in der der Pass ankommen wird. Dies ist besonders wichtig für den Umpire, der sich mit dem Pass drehen muss.

Die Fragen:

1. Catch / Incomplete?
2. War der Kontakt legal/illegal?

müssen immer zuerst geklärt werden. Dabei können auch die Kollegen, die vermeintlich fernab des Plays sind, helfen – sofern sie einen **glasklaren** Blick auf die Situation hatten.

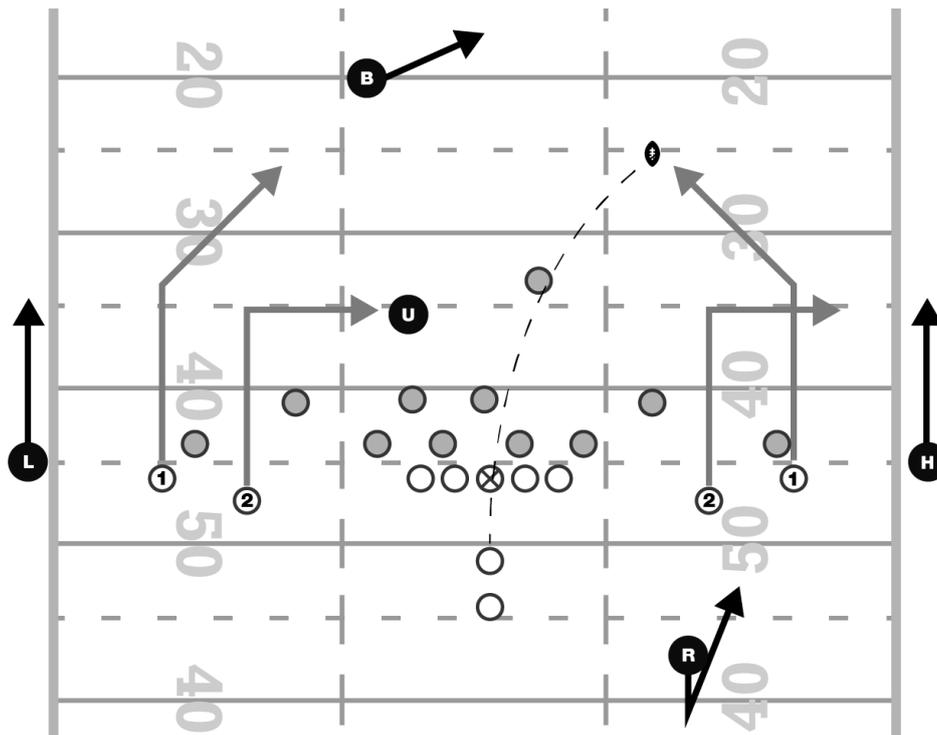


Abbildung 8.5: Pass - Bewegung und Überwachung

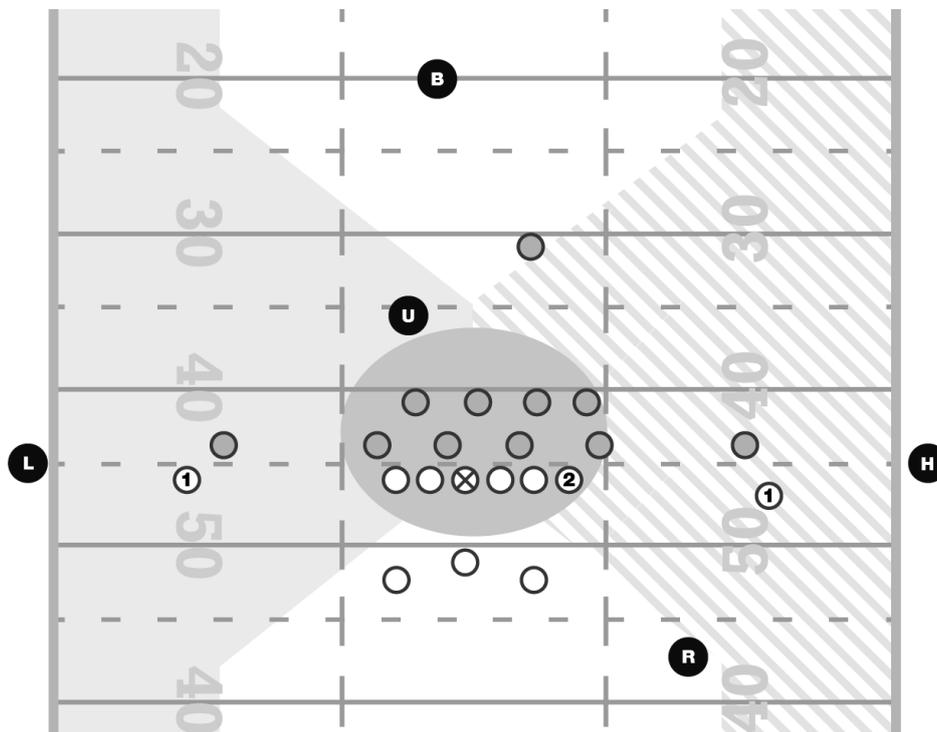


Abbildung 8.6: Pass - Überwachungszonen

Kapitel 9

Keys finden und verstehen - 5er Crew

9.1 Allgemein

Linesman und Linejudge nutzen derzeit zwei zusätzliche Signale, um miteinander über die Formation zu kommunizieren und so die Zahl der Backfieldspieler zu bestimmen.

In Abbildung 9.1a zeigt der Schiedsrichter mit einer ausgestreckten Faust ins Backfield der Offense, um anzuzeigen, dass sich der Receiver, der ihm am nächsten aufgestellt ist, im Backfield und nicht an der Line befindet.

In Abbildung 9.1b sieht man eine Erweiterung von Abbildung 9.1a. Sofern der äußerste Receiver nicht an der Scrimmage Line aufgestellt ist und mindestens ein weiterer Receiver auf dieser Spielfeldseite im Backfield aufgestellt ist, wird dies mit zwei ausgestreckten Fingern an der Faust signalisiert.

Dieses Zeichen bedeutet also: Der äußerste Receiver steht „off line“¹ und es befinden sich mindestens ein weiterer Backfieldspieler außerhalb des Tackles auf meiner Seite.

Steht der **äußerste Receiver an der Scrimmage Line**, geben wir **kein Zeichen!**

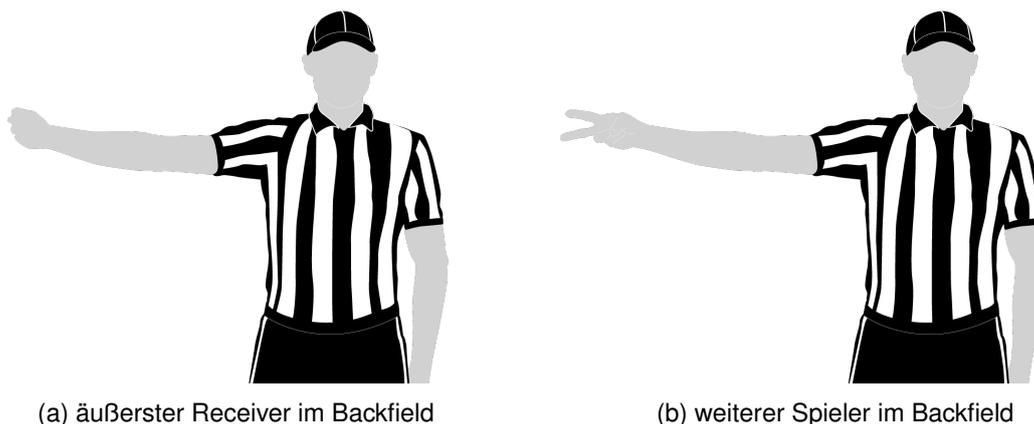


Abbildung 9.1: Kommunikation über die Receiver

Das Zeichen wird von dem Moment an gegeben, in dem die Offense ihre Positionen einmal „set“ eingenommen hat. Anschließende Shifts können es erforderlich machen, dass der Flügelschiedsrichter seinen Arm senkt – und das Zeichen nicht mehr gibt – oder anhebt, um eines der Zeichen zu geben. Das Zeichen wird bis zum Snap gehalten.

¹ off line - nicht an der Scrimmage Line

9.2 Definition Strong Side

1. Die Strong Side der Formation wird durch die Anzahl der berechtigten Receiver außerhalb der Tackles bestimmt.
2. Die Seite der Formation, die mehr berechnigte Receiver außerhalb der Tackles hat, ist die Strong Side.
3. In einer **ausgeglichenen Formation**, mit der gleichen Anzahl von Receivern außerhalb der Tackles auf jeder Seite des Feldes, ist **die Linejudge Seite die Strong Side!**
4. Eine Motion kann die Strong Side neu definieren. Die Position des Motion Man **beim Snap** ist entscheidend.

9.3 Sets mit zwei Receivern auf jeder Seite

Wir nutzen ein Nummerierungssystem, um unsere Keys zu finden. Wir zählen hier nur die Receiver außerhalb der Tackles. Siehe auch Abbildung 9.3.

1. # 1 ist der äußerste Receiver der Formation.
In der 5er Crew immer Keyspieler des Backjudge auf der Strong Side und des Flügelschiedsrichters auf der anderen Seite.
2. # 2 ist der nächstinnere Receiver.
Key des LJ auf der Strongside und zusätzlicher Key des LM auf der Weakside.

9.4 Sets mit drei Receivern

Siehe auch Abbildung 9.4 oder Abbildung 9.5.

1. # 1 ist der äußerste Receiver der Formation.
In der 5er Crew immer Keyspieler des Backjudge auf der Strong Side und des Flügelschiedsrichters auf der anderen Seite.
2. # 2 ist der nächstinnere Receiver.
Zusätzlicher Key vom BJ bei 3 Receiver Set.
3. # 3 ist der dritte Receiver, von außen gezählt.
In der 5er Crew immer Keyspieler der Flügelschiedsrichter.

Beispiel - Trips zur Linejudge Seite

Dies bedeutet für eine normale Trips Formation, dass die Anfangskeys die folgenden sind (vgl. Abbildung 9.4):

1. # 1 Backjudge
2. # 2 Backjudge
3. # 3 Linejudge

Beispiel - Trips zur Linesman Seite

Dies bedeutet für eine normale Trips Formation, dass die Anfangskeys die folgenden sind (vgl. Abbildung 9.5):

1. # 1 Backjudge
2. # 2 Backjudge
3. # 3 Linesman

9.5 Keywechsel

In vielen Situationen müssen wir die Situation lesen und unser Verhalten anpassen. Dies ist besonders beim Passspiel der Fall. Je nachdem, wie sich die Spieler verhalten, müssen wir unsere Keyspieler anpassen, um nicht zu zweit dieselbe Aktion zu beobachten oder einen Spieler unbeobachtet zu lassen. Ferner sollen die Keys möglichst so beobachtet werden, dass angrenzende Aktionen ebenfalls in den eigenen Aufgabenbereich gehören. Wenn z. B. ein Split End (#1) in einer Trips Formation eine kurze Passroute läuft bzw. an der Scrimmage Line bleibt und dafür die Receiver #2 und #3 tiefe Passrouten laufen, ist es sinnvoll zu wechseln und den Backjudge die beiden „tiefen“ Receiver übernehmen zu lassen.

9.6 Stacking / „Receiverstapel“

Receiversets, in denen die Receiver als Bunch ² oder hintereinander aufgestellt sind, behandeln wir als „Stapel“. In diesem Fall arbeiten wir nicht mit dem obigen Keyschema.

Stehen Receiver direkt beieinander, warten die überwachenden Schiedsrichter, bis sich das Play entwickelt und übernehmen dann jeweils den Receiver, der auf sie zukommt. Siehe auch Abbildung 9.7.

9.7 Sets mit vier Receivern

In einem Set mit vier Receivern übernimmt der Backjudge zu Beginn Receiver #1 und #2 als Keyspieler. Der Flügelschiedsrichter übernimmt Receiver #3 und #4 als Keyspieler. Keywechsel im 4-Receiver-Set funktionieren analog zum 3-Receiver-Set oben.

9.8 Red Zone - ab B's 20-Meterlinie

1. Innerhalb von Team B's 20-Meterlinie ist die Gefahr von Pick Plays der Offense größer als sonst. Hierauf muss unser Augenmerk gerichtet sein.
2. Team B wird eher in Press oder Man Coverage sein – dadurch gibt es weniger Keywechsel.
3. Dies gilt auch für dritte oder vierte Downs mit kurzer Distanz.

²Aufstellung dicht beieinander

9.9 Abbildungen - Keys

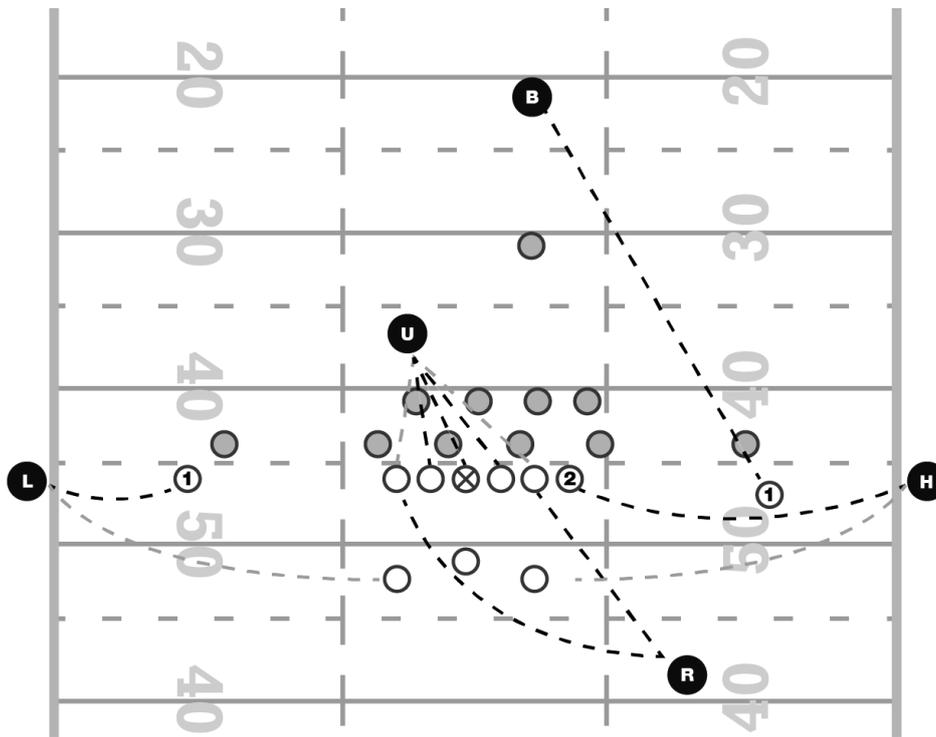


Abbildung 9.2: Pro Set

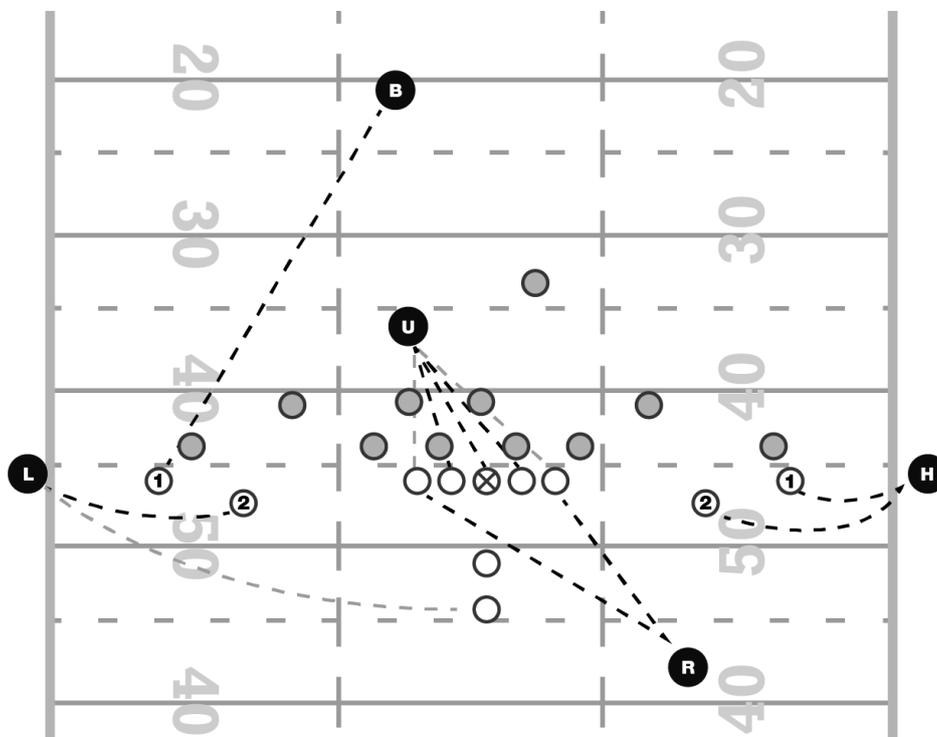


Abbildung 9.3: Spread Double

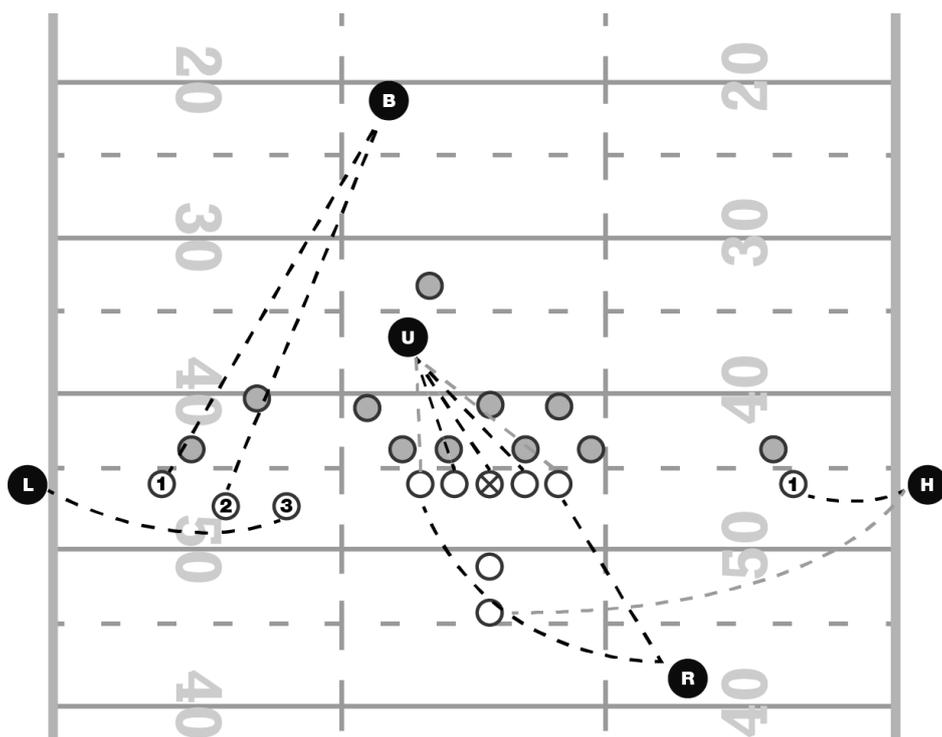


Abbildung 9.4: Trips LJ

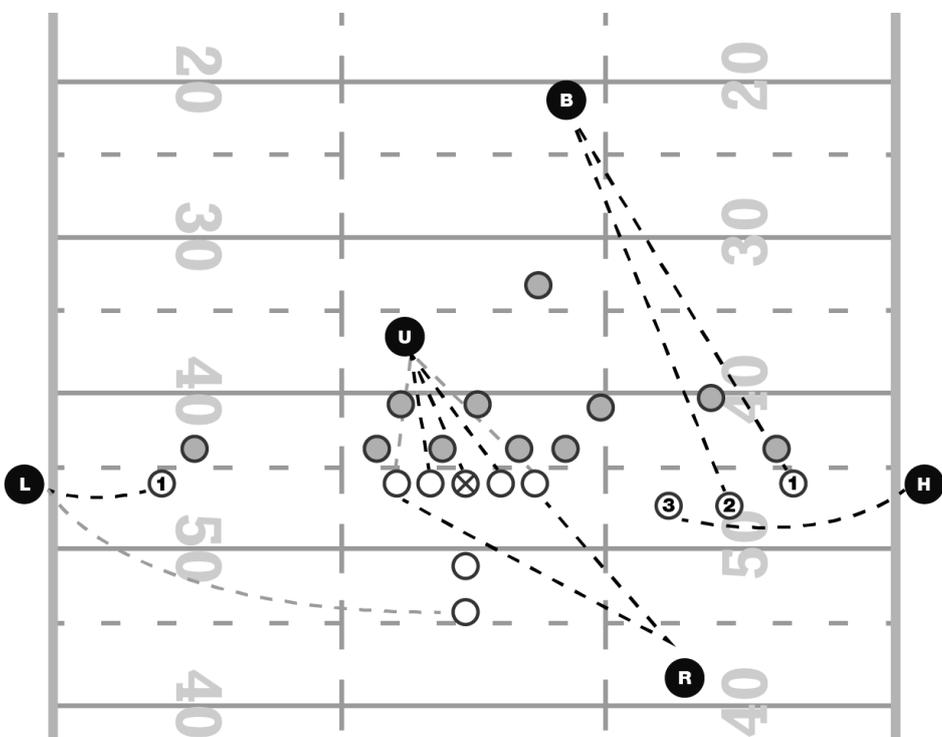


Abbildung 9.5: Trips LM

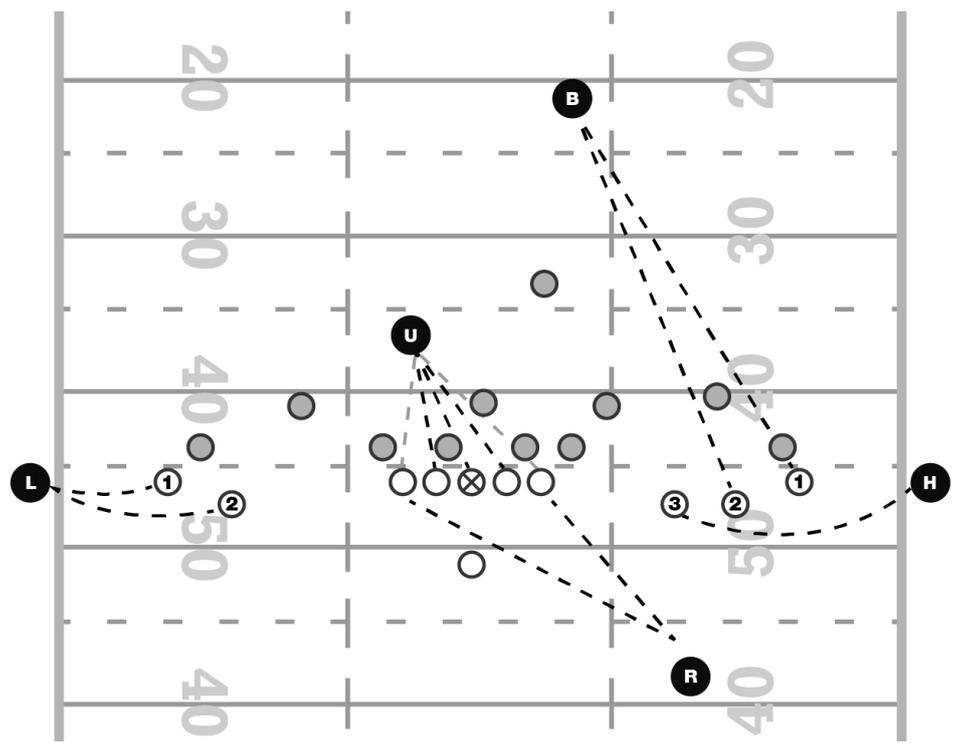


Abbildung 9.6: Empty Backfield

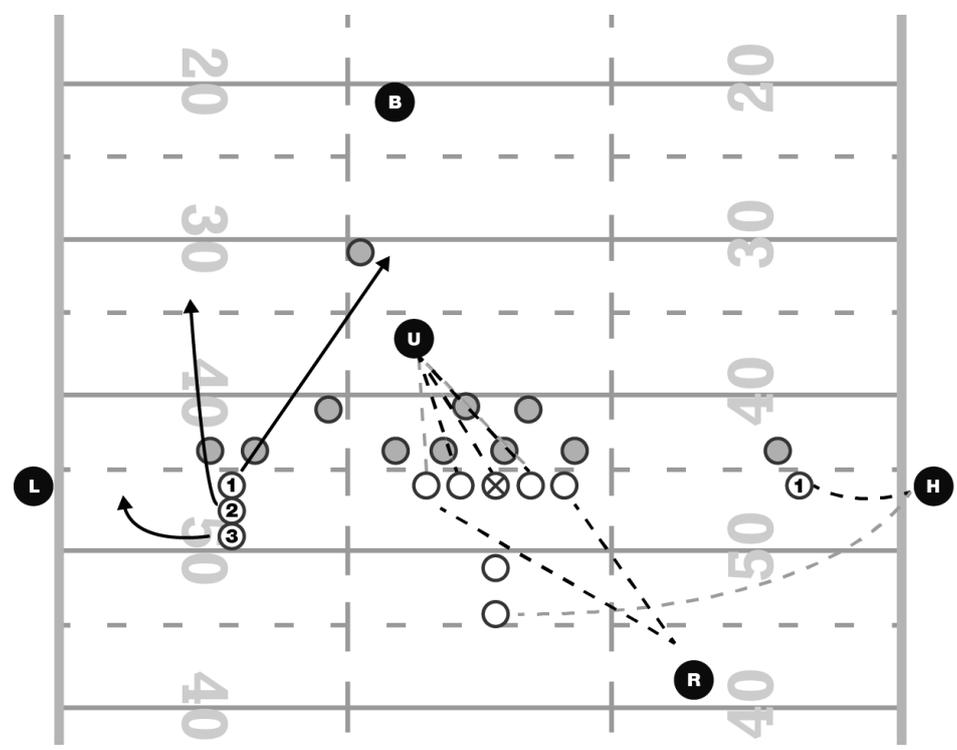


Abbildung 9.7: Stapel

Kapitel 10

Goalline - 5er Crew

10.1 Allgemeines

1. Bei einem Snap auf oder innerhalb B's 7-Meterlinie nimmt die Crew die Startpositionen für Goalline Mechanics ein.
2. Abbildung 10.1 zeigt die Positionen und Zonen, wenn Team A sich an B's 7-Meterlinie oder jenseits befindet.
3. Alle Team A-Spieler müssen einmal set gewesen sein, bevor der Ball legal gesnappt werden kann.
4. Nach dem Play sollen sich alle Schiedsrichter auf das Pile¹ zubewegen, um Late Hits zu unterbinden und die Spieler geordnet wieder voneinander zu trennen.
5. Der Blick für die helfenden Kollegen und die Notwendigkeit gemeinsamer Kommunikation vor schwierigen Entscheidungen kann nicht oft genug betont werden!

10.2 Positionen

Backjudge

Snap außerhalb Team B's 25-Meterlinie

Startposition und Verantwortlichkeit

1. Unverändert

Snap auf oder innerhalb Team B's 25-Meterlinie und bis zu Team B's 15-Meterlinie

Startposition

1. Zentral auf B's Goalline.

Verantwortlichkeit

1. Der Backjudge bleibt mit dem Snap erst auf der Goalline stehen und versucht zu erkennen, ob es sich um ein Passspiel oder ein Laufspiel handelt.
2. Bei Laufspielen oder kurzen Pässen bleibt der Backjudge auf der Goalline. Der Backjudge und die kurzen Flügelschiedsrichter überwachen die Goalline und helfen sich bei Entscheidungen bezüglich der Goalline.
3. Bei tiefen Pässen in die Endzone soll sich der Backjudge auf die Endlinie bewegen.

¹Pile - die Spieler am Point of Attack

4. Bei Laufspielzügen, die durch die Mitte gehen, soll sich der Backjudge in Richtung Endlinie bewegen.

Snap auf oder innerhalb Team B's 15-Meterlinie

Startposition

1. Zentral auf B's Endline.

Verantwortlichkeit

1. Bei Pässen in die Ecken der Endzone helfen sich die kurzen Flügelschiedsrichter und der Backjudge.
 2. Der Backjudge soll sich, bei Pässen in die Endzonenecken, auf diese zubewegen, um in einer besseren Position zu sein.
-

Linesman / Linejudge

Startposition

1. Wie bei anderen Scrimmage Downs auch.

Snap auf oder innerhalb B's 7-Meterlinie

Verantwortlichkeit

1. Kommunikation mit Backjudge über die Meterlinie und damit die Abstimmung wer die Goalline überwacht „Meine Goallin“.
 2. Hauptverantwortlich für die Goalline.
 3. **Direkt nach dem Snap** auf die Goalline gehen.
 4. Keys weiter beobachten.
 5. Auf Passspiel vorbereitet sein.
-

Referee

Startposition

1. Wie bei anderen Scrimmage Downs auch.

Snap auf oder innerhalb B's 7-Meterlinie

1. Referee muss über Rückwärtspass oder Vorwärtspass entscheiden können. (Dadurch, dass LM und LJ sich mit dem Snap auf die Goalline bewegen, haben sie einen verzerrten Blickwinkel.)
 2. Der Quarterback darf sich nicht in den Snap hinein bewegen und somit eine illegale Motion oder einen Fehlstart begehen.
-

Umpire

Startposition

1. Nicht so tief wie bei anderen Scrimmage Plays.
2. Unbedingt darauf achten, nicht auf der Goalline zu stehen, da sonst Linesman und Linejudge die Sicht genommen wird!

Snap auf oder innerhalb B's 7-Meterlinie

Verantwortlichkeit

1. Der Umpire soll den Flügelschiedsrichtern nicht den Blick auf die Goalline versperren.
2. Hauptverantwortlich für die Line of Scrimmage:
 - a) Entscheidungen bezüglich jenseits/hinter bei Vorwärtspässen.
 - b) Dies gilt sowohl für den Pass als auch für den Passer.

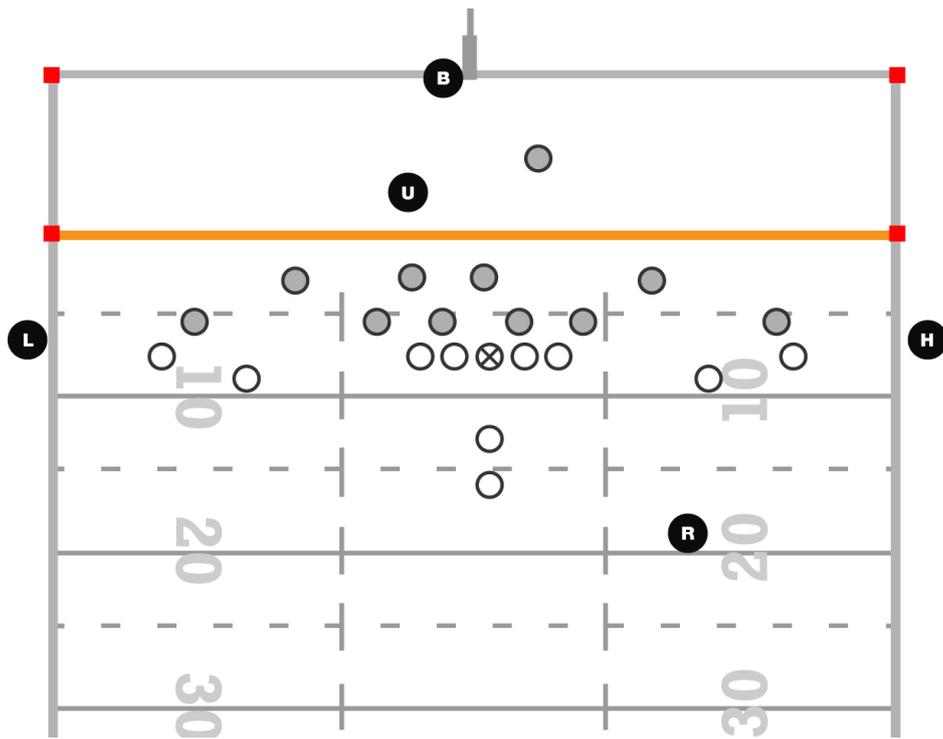


Abbildung 10.1: Goalline

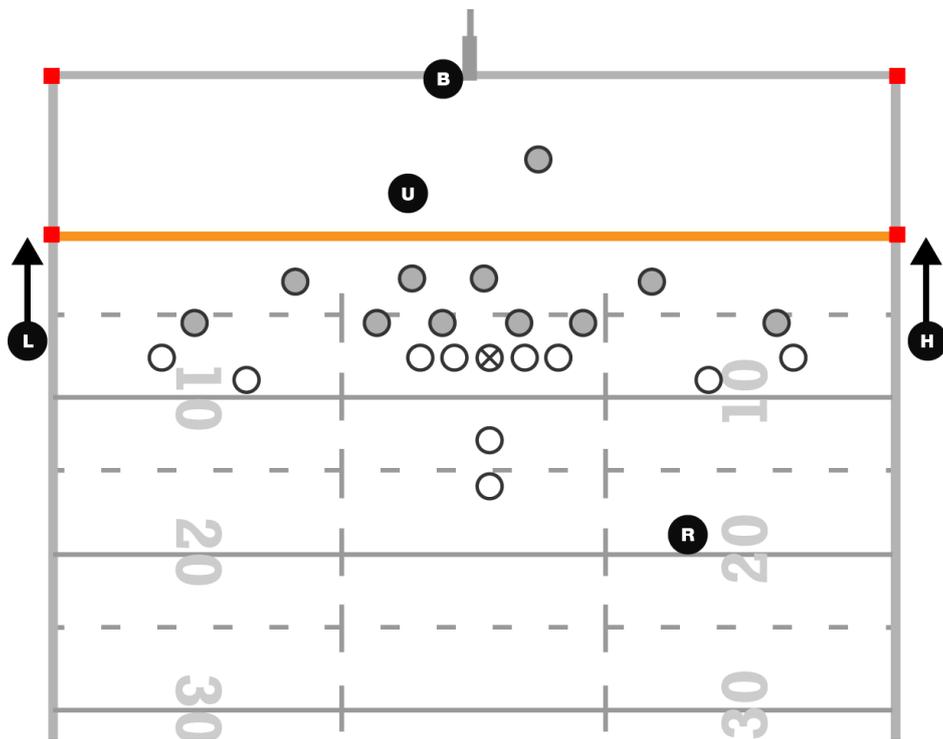


Abbildung 10.2: Goalline Bewegung

10.3 Reverse Goalline - 5er Crew

Allgemeines

Wenn Team A den Ball auf oder innerhalb seiner eigenen 3-Meterlinie snappt, müssen Linesman und Linejudge Reverse Goalline Mechanics anwenden. Die Entscheidung über Punkte oder keine Punkte hat oberste Priorität.

Der Ball muss die Endzone mit vollem Umfang verlassen haben, damit Team A einen Safety vermeiden kann.

Linesman

Snap zwischen Team A's 10-Meterlinie und A's 3-Meterlinie

1. „Read-and-React“
 - a) Play lesen und entscheiden, ob die Goalline bedroht ist oder nicht.
 - b) Wenn Goalline bedroht, Bewegung direkt auf die Goalline.
 - c) Safety oder nicht hat höchste Priorität.

Snap auf oder innerhalb Team A's 3-Meterlinie

1. Kommunikation mit dem Linejudge über Goalline Mechanics.
2. Direkt mit dem Snap auf Team A's Goalline!
3. Linesman und Linejudge überwachen die Goalline.

Linejudge

Snap zwischen Team A's 10-Meterlinie und A's 3-Meterlinie

1. Line of Scrimmage halten – Linejudge kann den Downmarker gut sehen und dadurch die Scrimmage Line.
2. Entscheidungen an der Goalline gehören primär Linesman und ggf. Referee.

Snap auf oder innerhalb Team A's 3-Meterlinie

1. Kommunikation mit dem Linesman über Goalline Mechanics
2. Direkt mit dem Snap auf Team A's Goalline!
3. Linesman und Linejudge überwachen die Goalline.

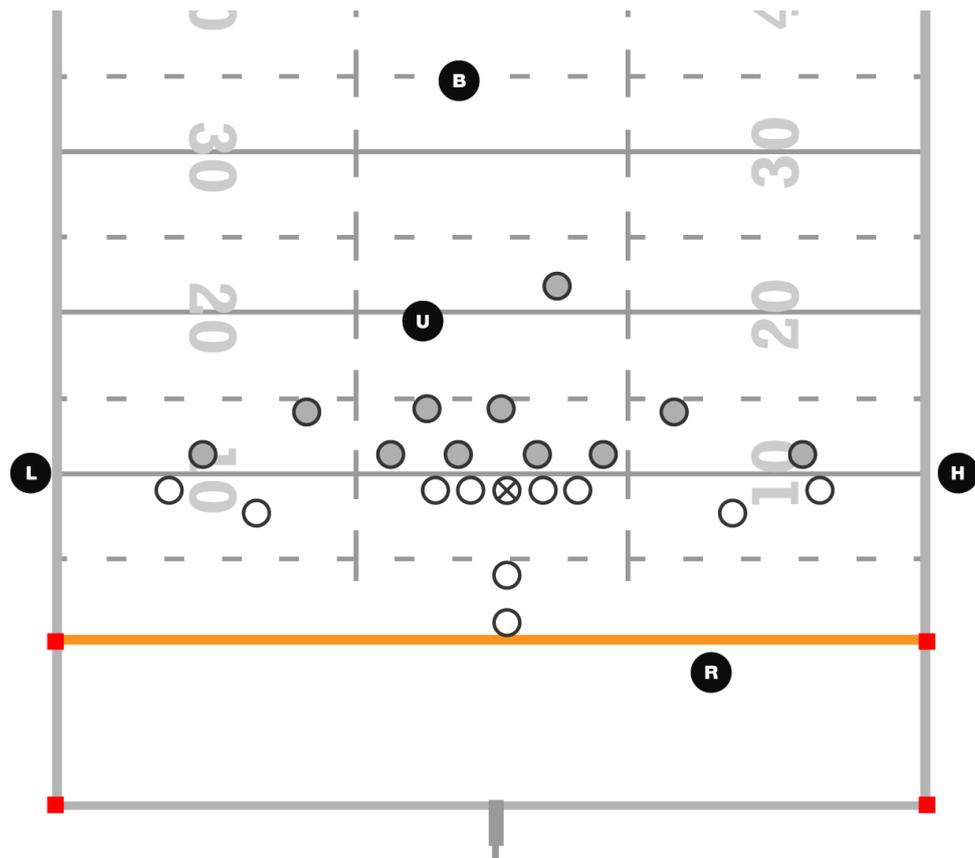
Referee

Snap zwischen Team A's 10-Meterlinie und A's 3-Meterlinie

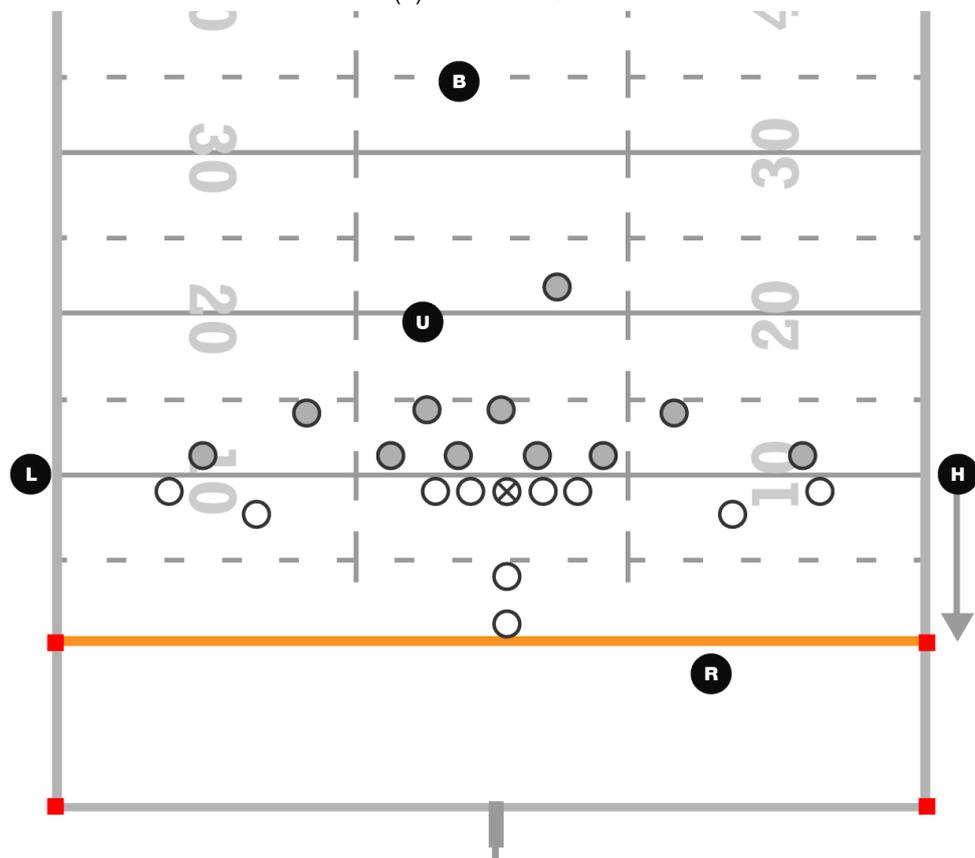
1. Position auf der Endline
2. Entscheidungen an der Goalline gehören primär Linesman und ggf. Referee.

Snap auf oder innerhalb Team A's 3-Meterlinie

1. Position auf der Endline

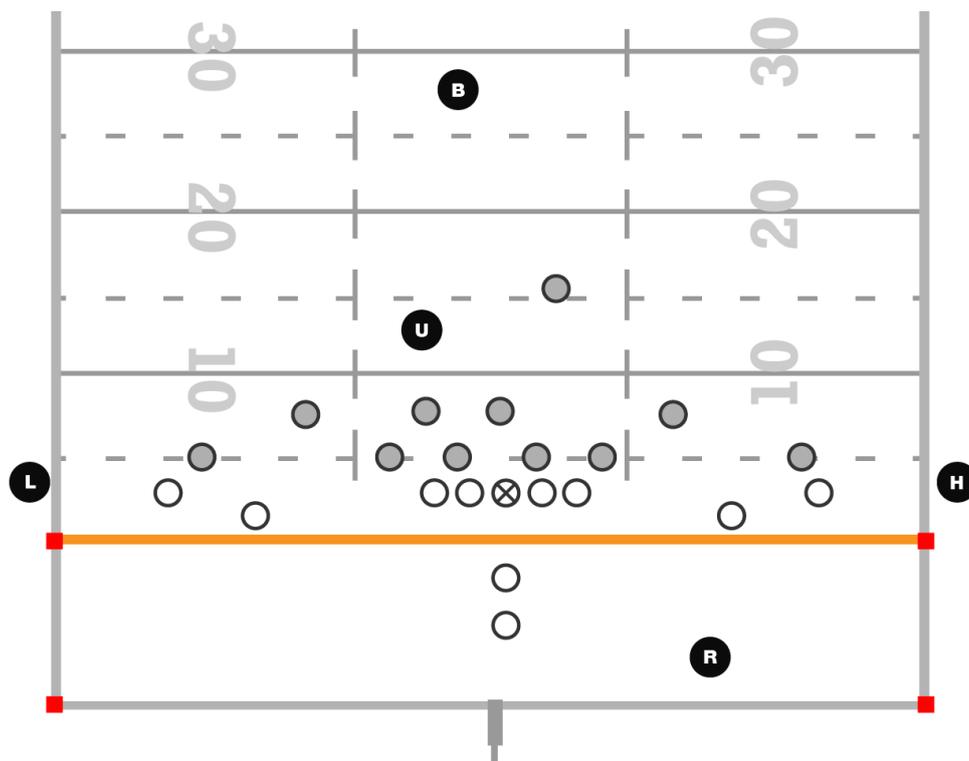


(a) Reverse A's 10

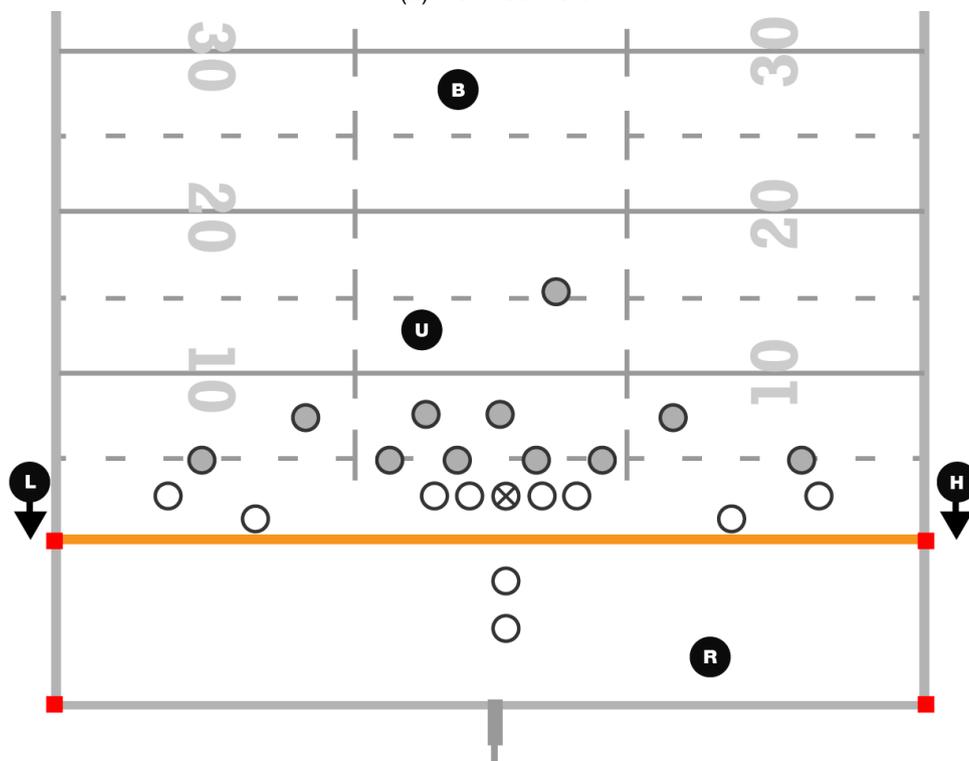


(b) Reverse Bewegung A's 10

Abbildung 10.3: Reverse Goalline von A's 10



(a) Reverse A's 3



(b) Reverse Bewegung A's 3

Abbildung 10.4: Reverse Goalline von A's 3

Kapitel 11

Punts - 5er Crew

11.1 Startpositionen, Zonen, Keys

Referee

1. Rechts, etwas hinter dem Kicker, seitlich mindestens außerhalb der Tight End Position.
 2. Beim Kick in einem 45 Grad Winkel zum Kicker, um den Kicker und Angriffe gegen ihn zu beobachten.
 3. Der Ball muss vom Snap bis zum Kick beobachtet werden. Gleiches gilt für die Blocker und den Kicker.
 4. Stellt der Kicker sich nahe der Endline auf, steht der Referee über der Endline. Der Kicker wird vor dem Snap auf die Endline hingewiesen, damit er nicht versehentlich ins Aus tritt.
-

Umpire

1. Etwa 10 m von der neutralen Zone entfernt.
 2. Von einem Punkt aus, von dem der Snapper und die Aktionen um ihn herum beobachtet werden können.
-

Linejudge

1. Normale Position einnehmen, wie bei allen Scrimmage Plays.
 2. Die Position wird gehalten, bis der Ball die neutrale Zone überquert hat.
-

Linesman

1. Normale Position einnehmen, wie bei allen Scrimmage Plays.
 2. Nach dem Snap downfield laufen zur Unterstützung des Backjudge.
-

Backjudge

1. Auf Höhe des tiefsten Returner an der Seitenlinie auf der Press Box Seite.
2. Stellt sich der tiefste Returner innerhalb von B's 10 Meterlinie auf, ist die Goalline die Startposition.

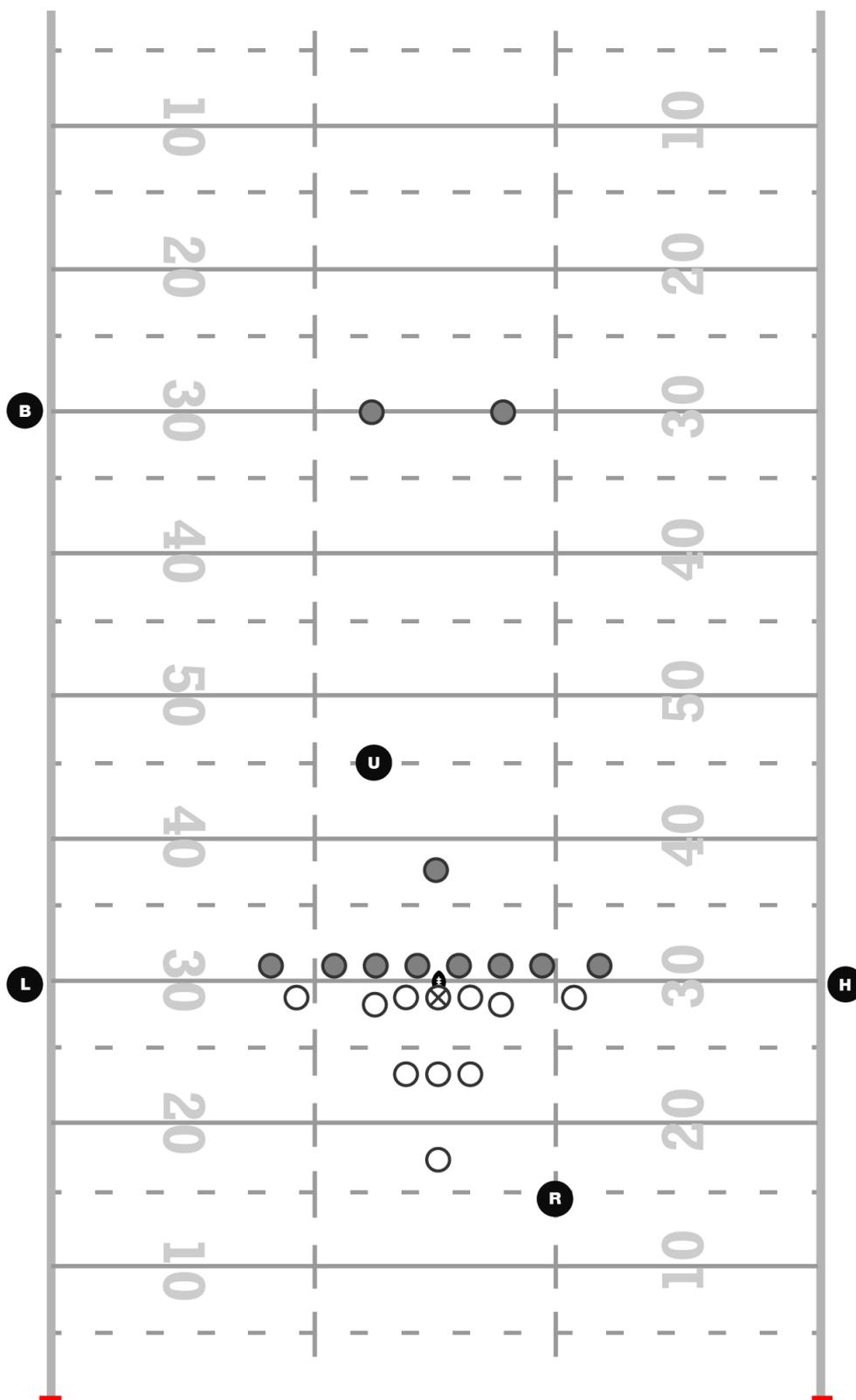


Abbildung 11.1: Punt in A's Hälfte

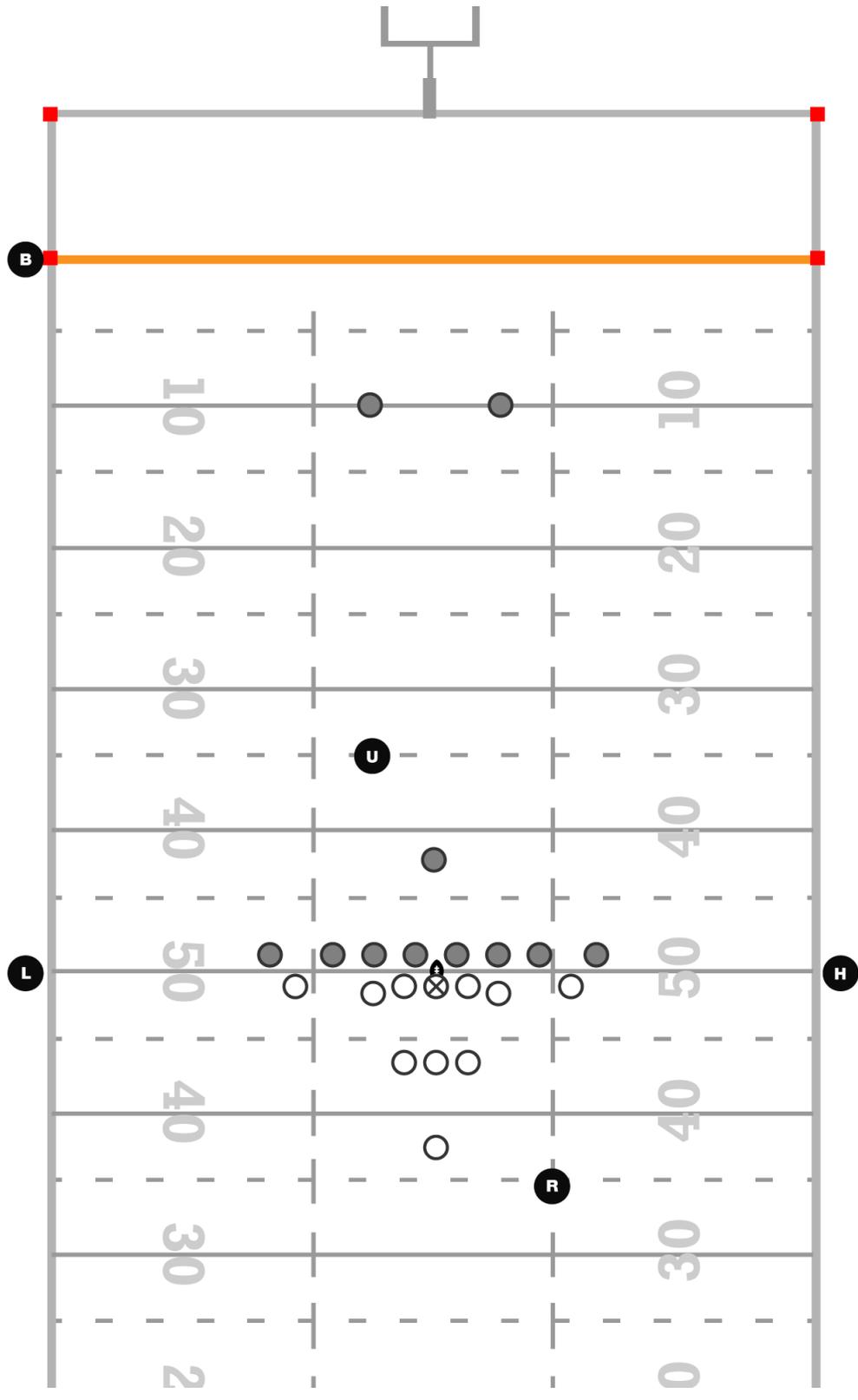


Abbildung 11.2: Punt ab der 50

11.2 Überwachung und Verantwortlichkeit

Referee

1. Kicker beobachten und die Flugbahn des Balles nach dem Kick wahrnehmen, um bei Kicks direkt ins Aus beim Spotten unterstützen zu können.
 2. Blocks durch das Punt „Shield“ beobachten (meist drei Spieler direkt vor dem Punter).
 3. Langsam den Spielern downfield folgen, wenn der Kick inbounds bleibt.
 4. Wenn der Kick direkt ins Seitenaus geht, soll sich der Referee in eine Position bewegen, von der aus die Flugbahn des Kicks gut eingeschätzt werden kann, sofern der Kicker nicht bedroht ist.
 - a) Hand heben, um dem überwachenden Schiedsrichter zu signalisieren, dass er Unterstützung aus der Mitte bekommt.
 - b) Wenn der überwachende Schiedsrichter den Spot erreicht, signalisiert ihm der Referee dies durch schnelles Herunterziehen des Armes in Richtung des Kollegen (Chop).
 5. Aktionen gegen den Kicker beobachten. Der Punter ist verteidigunglos, während des Kicks, nach dem Kick und beim Return – sofern er nicht am Spielgeschehen teilnimmt!
 6. Besonderes Augenmerk gilt Targeting Fouls und Aktionen gegen Spieler, die deutlich nicht mehr am Spiel teilnehmen.
-

Umpire

1. Blocks beobachten.
 2. Besondere Aufmerksamkeit gilt dem Snapper und Aktionen gegen ihn, während er noch Schutz hat.
 3. Mit dem Play drehen, wenn die erste Welle von Team A-Linespielern die eigene Position erreicht hat.
-

Linesman

1. Nach dem Snap downfield bewegen (außer bei einem Snap über den Kopf des Punters) zur Unterstützung des Backjudge.
 2. Wenn es offensichtlich ist, dass der Kick auf der entfernten Seite des Feldes landet, Blocks vor dem Returner überwachen.
 3. Bei einem Return auf der eigenen Feldseite wird der Returner übernommen, sobald er Ballbesitz erlangt und beginnt zu avancieren.
 4. Mögliche Fair Catch Signale und Aktionen der Spieler beobachten.
 5. Der Schiedsrichter auf der entfernten Seite ist für die Überwachung von Blocks des Spielers verantwortlich, der Fair Catch signalisiert hat.
 6. Aktionen des eigenen „Gunnerns“ bewerten in Bezug auf „Behinderung beim Fangen des Kicks“.
 7. Mögliche Handoffs beobachten. Beanbag!
 8. Dem Ball folgen, falls der vorgesehene Returner ihn nicht in Besitz nimmt oder nur muFFT.
-

Linejudge

1. Nach dem Snap die Position an der Line of Scrimmage halten und ggf. signalisieren (S11), dass der Kick jenseits berührt wurde. (Dies macht nur Sinn, wenn es sich nicht um einen Block des Kicks innerhalb der ersten drei Meter handelt.)
 2. Entschieden downfield bewegen, wenn der Kick die neutrale Zone überquert hat.
 3. Beim Return die Blocks vor dem Ballträger beobachten – auf ein ausreichendes Polster vor dem Ballträger achten!
 4. Goallineverantwortung bei langen Returns.
-

Backjudge

1. Beanbag in die Hand.
 2. Erste Verantwortung für mögliche Behinderungen beim Fangen des Kicks und mögliche Ballübergaben.
 3. Der Backjudge markiert das Ende des Kicks mit dem Beanbag. Überall auf dem Feld. Von Seitenlinie zu Seitenlinie.
 4. Gültigkeit von Fair Catch Signalen.
 5. Wenn es offensichtlich ist, dass der Kick auf der entfernten Seite des Feldes landet, Blocks vor dem Returner überwachen.
 6. Bei einem Return auf der eigenen Feldseite wird der Returner übernommen, sobald er Ballbesitz erlangt und beginnt zu avancieren.
 7. Mögliche Fair Catch Signale und Aktionen der Spieler beobachten.
 8. Der Schiedsrichter auf der entfernten Seite ist für die Überwachung von Blocks des Spielers verantwortlich, der Fair Catch signalisiert hat.
 9. Aktionen des eigenen „Gunners“ bewerten in Bezug auf „Behinderung beim Fangen des Kicks“.
 10. Mögliche Handoffs beobachten. Beanbag!
 11. Dem Ball folgen, falls der vorgesehene Returner ihn nicht in Besitz nimmt oder nur mufft.
 12. Geht der Kick offensichtlich nicht ins Aus, muss über den Status des Balles entschieden werden, besonders in Endzonennähe.
 13. Geht der Kick offensichtlich ins Aus oder landet in der Seitenzone zwischen Seitenlinie und Neunmetermarkierung, müssen die Aktionen vor dem Returner beobachtet werden. Hier fühlen sich mögliche Übeltäter oft unbeobachtet.
 14. Wenn die Goalline die Startposition ist, bleibt Backjudge dort, bis die Goalline nicht mehr bedroht ist, trotzdem hat er die Verantwortung für den Ball und das Ende des Kicks. Hierfür kann und soll die Goalline aufgegeben werden.
 15. Wenn die Startposition nicht die Goalline ist, diese während des Downs jedoch bedroht wird, muss der Backjudge sich so schnell wie möglich dorthin bewegen.
-

Alle

Wir müssen auf geblockte Kicks und Fakes vorbereitet sein und auch auf die Inbesitznahme und das Advancen von geblockten Kicks. Fouls, die in diesen Situationen entstehen, können von überall geahndet werden, sofern sie offensichtlich und deutlich sind. Technische Fouls müssen auch in dieser Situation Einfluss auf das Spielgeschehen haben, um geahndet zu werden.

Persönliche Fouls werden immer geahndet. Ausnahmslos!

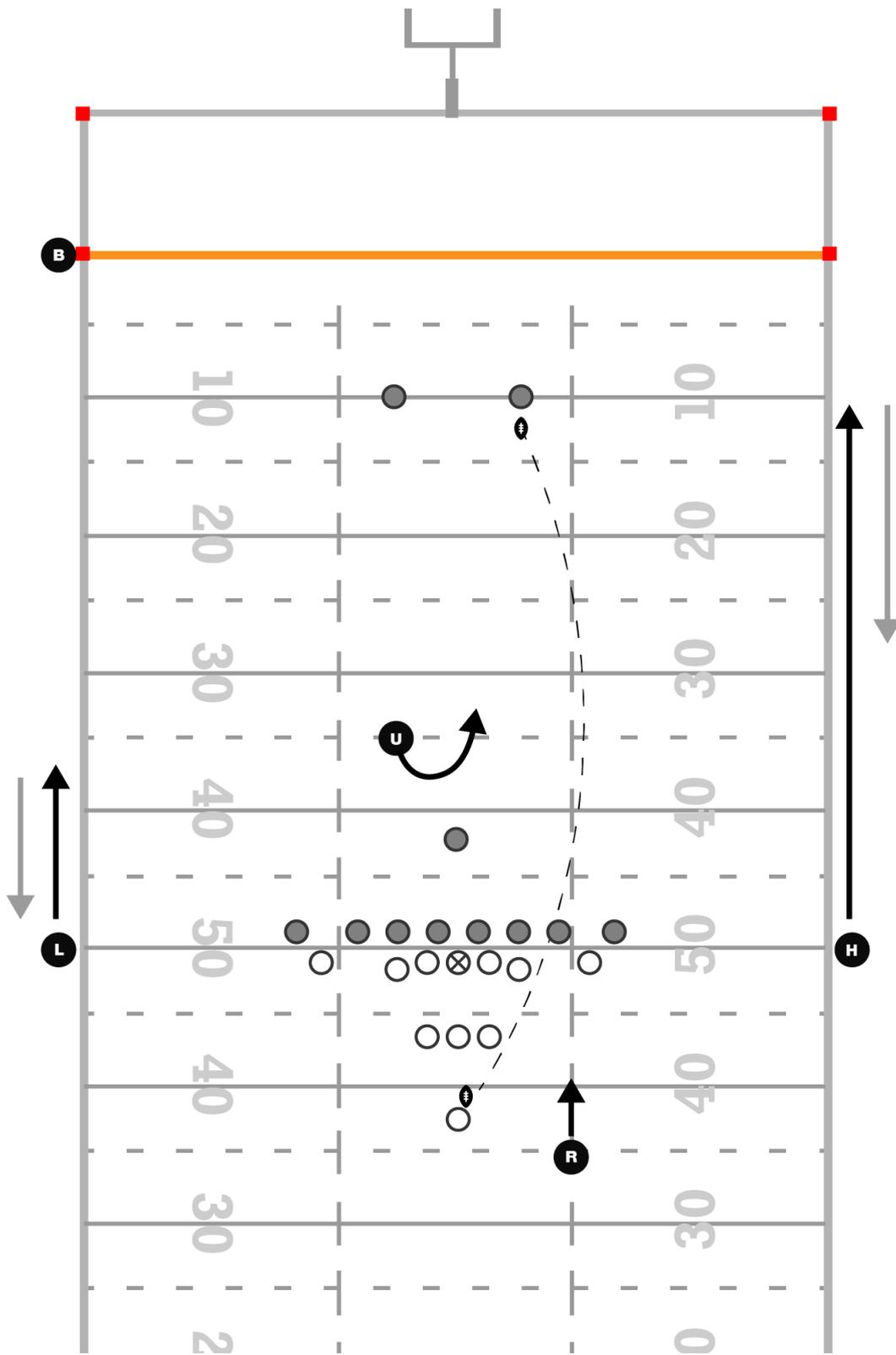


Abbildung 11.4: Punt Bewegung ab 50

11.3 Geblockte Kicks oder Snap über den Kopf des Punters

1. Der Referee und der Flügelschiedsrichter, den der Referee anschaut, bewegen sich in Richtung Offense Backfield und beobachten so das Geschehen zwischen sich (Boxing in).
2. Der Flügelschiedsrichter, der sich auf der Seite des Referees befindet, hält die Line of Scrimmage, bis offensichtlich ist, dass diese nicht mehr bedroht ist. Dann wird die eigene Position angepasst.
3. Im Falle eines geblockten Kicks stoppt der Linesman seine downfield Bewegung und bewegt sich zurück auf die Line of Scrimmage bzw. ins Offense Backfield.

Kapitel 12

Fieldgoal und Try - 5er Crew

12.1 Positionen und Zonen

Referee

Startposition

1. Fieldgoal aus normalem Spielverlauf:
 - a) Eine Position gegenüber des Holders einnehmen,
 - i. ca. 15 m im Backfield des Kicking Teams,
 - ii. deutlich außerhalb der Formation.
 - b) Ball freigeben.
2. Beim Try:
 - a) Zu Beginn zwischen Snapper und Holder aufstellen, um den Snap zu verhindern. So lange, bis alle Schiedsrichter ihre Positionen eingenommen haben.
 - b) Sind alle in Position, dem Umpire signalisieren, seine Position über dem Ball zu verlassen.
 - c) Eine Position gegenüber des Holders einnehmen,
 - i. ca. 15 m im Backfield des Kicking Teams,
 - ii. deutlich außerhalb der Formation.
 - d) Gibt es keinen vorgesehenen Kicker und Holder, normale Scrimmage Positionen einnehmen.
 - e) Ball freigeben.

Verantwortlichkeit

1. Nach einem Touchdown verzögert der Referee die Ballfreigabe für den Try bis alle Schiedsrichter in Position sind.
2. Kicking Team zählen und mit Umpire abgleichen.
3. Vor dem Snap die Bewegungen aller Backs überwachen.
4. Hauptaugenmerk auf Aktionen gegen Kicker und Holder.
5. Auf fehlgeschlagene Snaps vorbereitet sein.
6. Entsteht ein Lauf- oder Passspiel, Überwachung wie bei Scrimmage Plays.
7. Punkte nur anzeigen, wenn alle Voraussetzungen deutlich erfüllt sind und mit Sicherheit keine Flaggen auf dem Feld liegen.

Umpire

Startposition

1. Der Umpire bleibt zu Beginn jedes Fieldgoalversuches oder Try Downs über dem Ball stehen, bis der Referee ihm ein Zeichen gibt auf seine Position hinter der Line zu gehen.
2. Danach etwa 5-7 m von der neutralen Zone entfernt aufstellen auf eine Position von der aus, der Snapper und die Aktionen um ihn herum beobachtet werden können.
3. Kicking Team zählen und mit Referee abgleichen.

Verantwortlichkeit

1. Kicking Team zählen und mit Referee abgleichen.
2. Line überwachen.
3. Besondere Aufmerksamkeit gilt dem Snapper und Aktionen gegen ihn, während er noch Schutz hat.

Linesman (und Linejudge im Falle eines 2 Punkte Versuches)

Startposition

1. An der Scrimmage Line, wie bei anderen Scrimmage Downs auch.

Verantwortlichkeit

1. Überwachung von Wingback und Tight End.
2. Die Scrimmage Line halten, bis der Ball die Neutrale Zone überquert. Im Falle eines 2 Punkte Versuches, direkt nach dem Snap auf die Goalline.
3. Überwachung der Seitenlinie bis zur Endline.
4. Wenn der Kick deutlich ungeblockt aufs Tor geht, nach dem Play reinkommen und auf die Linespieler zubewegen, um weitere Aktionen zu unterbinden.
5. Im Falle eines Fake Field Goal Versuches muss er bereit sein Team Bs Goalline alleine zu überwachen.

Backjudge und Linejudge

Startposition

1. Direkt unter der jeweiligen Torstange des Fieldgoals.
2. Wenn man sich nicht *unter* den Torpfosten stellen kann, etwa einen Meter dahinter postieren.

Verantwortlichkeit

1. Receiving Team zählen und miteinander abgleichen.
2. Entscheidung über erfolgreichen oder nicht erfolgreichen Fieldgoalversuch.
3. Der Schiedsrichter, der näher zum Ball steht, trifft die Entscheidung und kommuniziert mit dem Kollegen.
4. Anzeige:
 - a) Erfolgreiches Fieldgoal: beide zeigen an.
 - b) Kick seitlich vorbei: Schiedsrichter an diesem Pfosten zeigt an.
 - c) Kick zu kurz: beide zeigen an.
5. Mit einem missglückten Versuch oder Fake rechnen und sich dann in die entsprechende Position bewegen. Siehe auch [12.2](#) auf Seite [73](#).

6. Der **Backjudge** pfeift ab.
7. Im Falle eines 2 Punkte Versuches geht der Linejudge auf seine normale Position wie bei anderen Scrimmage Downs auch und der Backjudge übernimmt die Überwachung der Endline alleine.

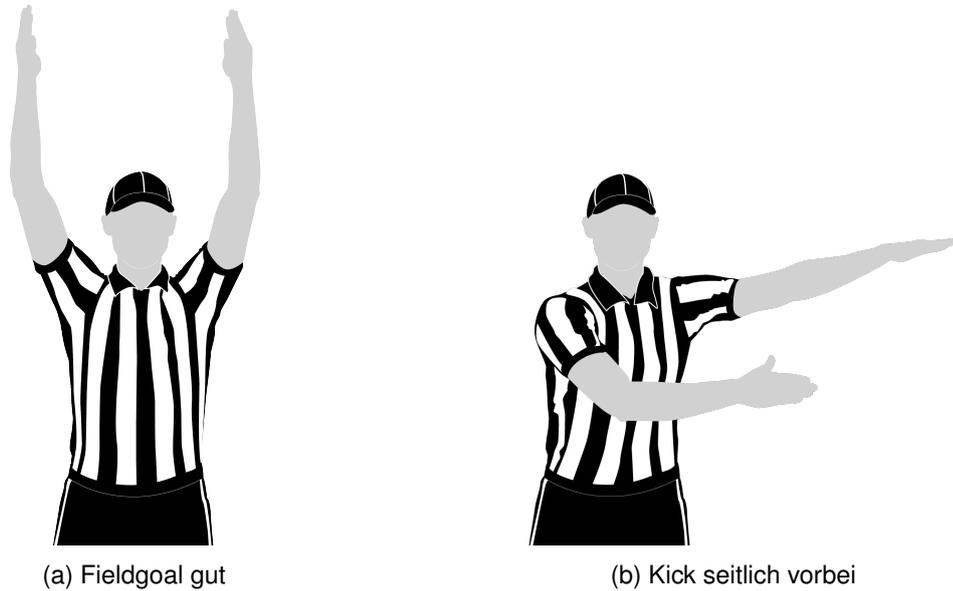


Abbildung 12.1: Anzeige beim Fieldgoalversuch

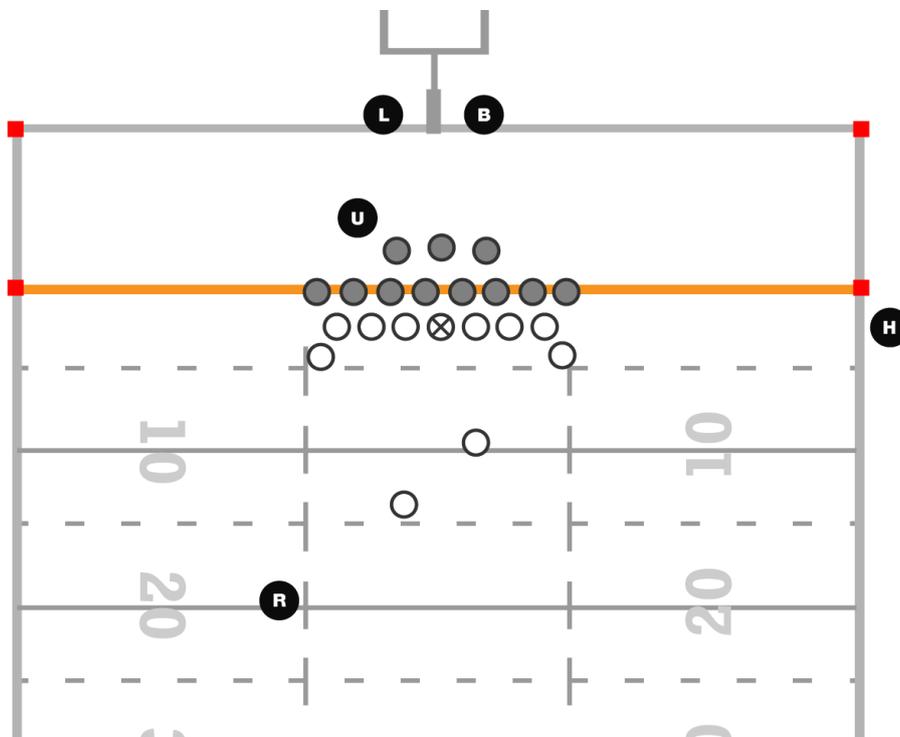


Abbildung 12.2: FG/Try von B's 3

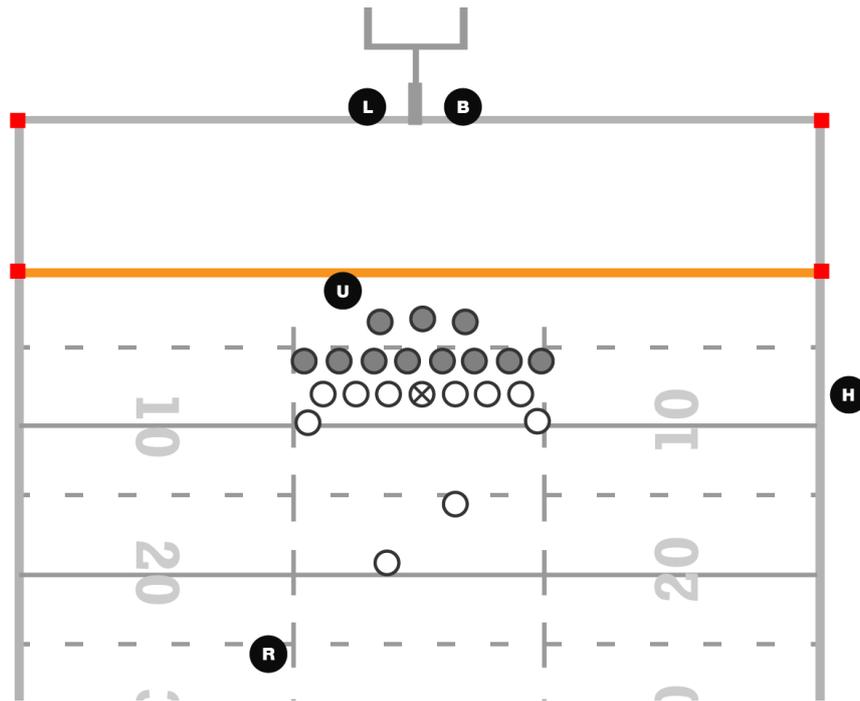


Abbildung 12.3: FG/Try von B's 8

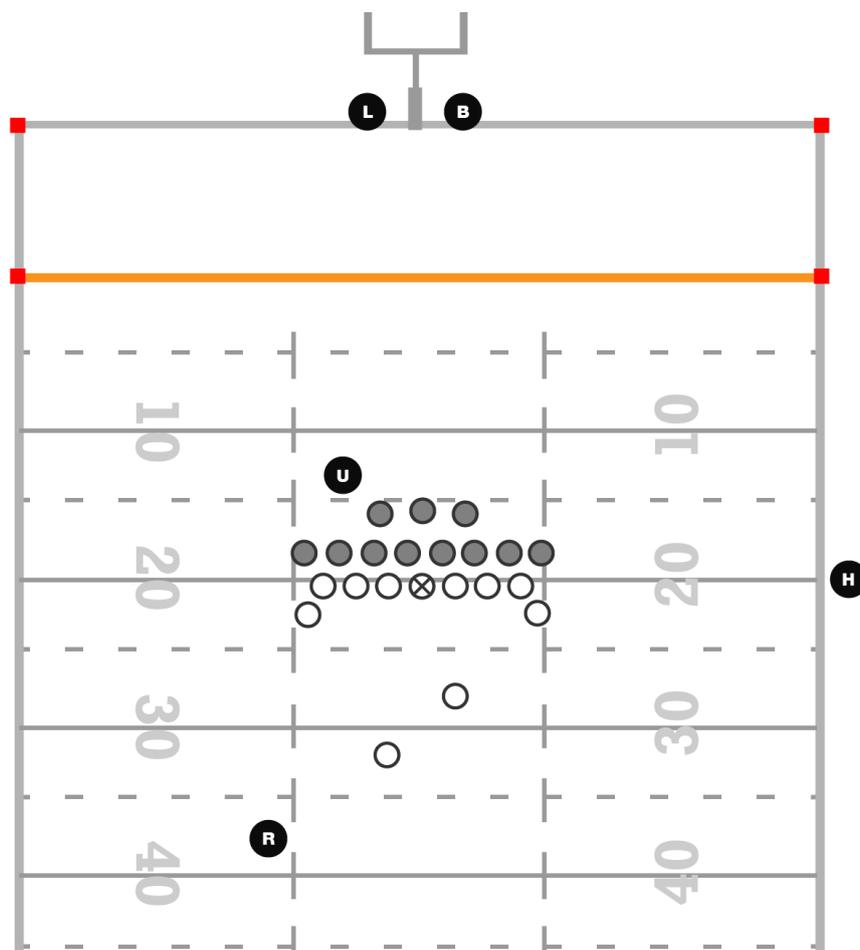


Abbildung 12.4: FG/Try von B's 20

12.2 Broken Plays / Fakes / Geblockte Kicks

Broken Plays / Fakes

Bis B's 20

Geht – aus Sicht der Offense – etwas schief oder handelt es sich um einen Fieldgoal Fake, müssen primär Goalline und Endzone überwacht werden. Backjudge und Linejudge verlassen ihre Position unter den Goalposts und weichen nach außen zu den Endlinepylonen aus, um die Crew in die beste Position für ein „boxing in“ zu bringen. Die Bewegung zum Pylonen ist wichtiger als das Erreichen dessen! Die Beobachtung des Spielgeschehens soll unter dieser Mechanic nicht leiden! Linesman liest die Situation und ist für beide Goallines verantwortlich. Je nachdem, in welche Richtung der Ball ggf. advanct wird. Referee ist für Team As Goalline mitverantwortlich.

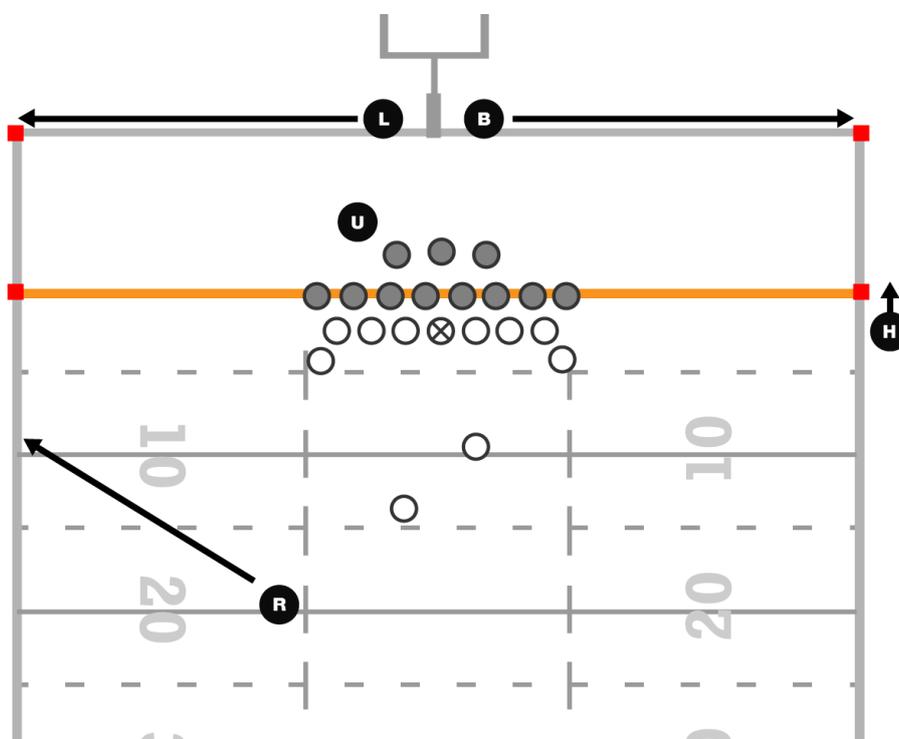


Abbildung 12.5: Broken Play oder Fake bis B's 10

Snap ausserhalb B's 20

Wenn bei einem Snap von außerhalb B's 20 etwas schief geht, bewegen sich Backjudge und Linejudge diagonal durch die Endzone auf die Goallinepylonen auf ihrer Seite des Feldes zu, um die Goalline von dort aus zu überwachen, falls Team A den Ball reconvert und per Lauf oder Pass B's Goalline angreift. Da es – in der Regel – einen Moment dauert, bis sich diese Situation entwickelt hat, haben Backjudge und Linejudge ausreichend Zeit, um die nötige Entfernung zurückzulegen und in Position zu sein. Linesman und Referee sind, in dieser Situation, für Team As Goalline verantwortlich.

Geblockte Kicks / zu lange Snaps

Es ist immens wichtig, dass in dieser Situation die weitere Entwicklung des Plays beobachtet wird. Kommt es zu einem Team Ballbesitzwechsel und einem Return durch Team B, haben LM und R

Kapitel 13

Seitenwechsel - 5er Crew

Am Ende der 1. und 3. Spielperiode tauschen die Teams die Endzonen, die sie verteidigen. Wir tauschen deshalb die Seiten und die Kette bewegt sich auf die andere Feldhälfte.

13.1 Verantwortlichkeit

Referee

1. Das Ende der Periode anzeigen. Zeichen: **13.1**.
2. Notieren von Nummer des Downs, Meterlinie, auf der der Ball liegt, Meterlinie, an der der Kettenclip befestigt ist und Line to Gain.

Umpire

1. Notieren von Nummer des Downs, Meterlinie, auf der der Ball liegt, Position des Balles auf oder zwischen den Hash Marks und Line to Gain.
2. Den Ball mitnehmen und sich auf die andere Feldhälfte bewegen.
3. Nach Kommunikation mit dem **Linejudge** den Ball platzieren.

Linesman

1. Verantwortlich für das **Einrichten der Kette**.
2. Notieren von Nummer des Downs, Meterlinie, auf der der Ball liegt, Meterlinie, an der der Kettenclip befestigt ist und Line to Gain.
3. Den Downbox-Bediener anweisen, die Downbox auf die entsprechende Meterlinie, auf der anderen Feldhälfte zu stellen.
4. Kettenclip in die Hand nehmen und angeben, wann die Kette sich drehen soll.
5. Mit der gedrehten Kette auf die andere Feldhälfte bewegen und dort neu einrichten.
6. Sicherstellen, dass die Downbox korrekt eingerichtet wird.

Kettencrew

1. Die Kette wird zuerst gedreht, dann wird sie in die andere Feldhälfte gebracht.
2. Der Bediener des Downanzeigers folgt der Kette.
3. Der Clip wird an der entsprechenden Meterlinie in der anderen Feldhälfte angelegt und die Kette wird gespannt.
4. Anschließend wird der Downanzeiger in Höhe des Balles eingerichtet.
5. Ist die Kette fertig ausgerichtet, entfernt sich die Kettencrew mit der Kette von der Seitenlinie.

Linejudge

1. Schnell auf die andere Feldhälfte bewegen.
2. An den genauen Spot stellen, an dem es weiter geht. Also auch auf die entsprechende Hash Mark oder den Spot zwischen den Hash Marks.
3. Mit dem **Umpire** über den korrekten Spot kommunizieren.



Abbildung 13.1: Ende der Periode

Kapitel 14

Team Timeout - 5er Crew

14.1 Allgemeines

Jeder Schiedsrichter soll ein Timeout, das von einem Spieler, einem Headcoach oder einem von ihm benannten Assistentscoach berechtigterweise genommen wird, gewähren. Dazu hält er die Uhr, wie in Abbildung 14.1 gezeigt, an und anschließend weißt er mit beiden Armen in Richtung Endzone des Teams, welches das Timeout genommen hat.

14.2 Referee

Mit dem Signal, wie in Abbildung 14.1, zeigt der Referee das Timeout an und anschließend mit beiden Armen in Richtung Endzone des Teams, welches das Timeout genommen hat. Wenn ein Coach anzeigt, dass ein Timeout 30 Sekunden dauern soll, muss der Referee sicherstellen, dass der gegnerische Coach und alle Spieler darüber informiert werden. Im Falle, dass ein Team sein letztes Timeout einer Halbzeit nimmt, muss er dafür sorgen, dass der Head Coach und der Team-Captain darüber informiert werden, dass das Team seine drei Timeouts verbraucht hat. Mit dem Umpire gleicht er die Anzahl der verbleibenden Timeouts und der verbleibenden Spielzeit ab. Nachdem der Umpire signalisiert, dass das Timeout beendet ist, gibt er den Ball frei.

14.3 Umpire

Der Umpire legt ein Bean Bag in Spielrichtung an die Spitze des Balles. Während des Timeouts verbleibt der Umpire am Succeeding Spot. Er nimmt die Länge des Timeouts. Mit dem Referee gleicht er die Anzahl der verbleibenden Timeouts und der verbleibenden Spielzeit ab. Er signalisiert dem Referee ungefähr nach 60 Sekunden, dass das Timeout bald beendet ist. Dieser gibt fünf Sekunden später den Ball frei.

14.4 Linesman und Linejudge

Die Short Wings informieren das „eigene“ Team über die Anzahl verbleibender Timeouts und der verbleibender Spielzeit. Sie achten darauf, dass das Huddle des Teams mit dem Coach oder den Coaches nicht weiter als die 9-Meter Markierung im Feld stattfindet. Dazu verbleiben sie die gesamte Dauer des Timeouts beim Team auf dem Feld. Mit dem Fieldjudge bzw. Sidejudge gleichen sie die Anzahl der verbleibenden Timeouts und die verbleibende Spielzeit ab. Nachdem der Umpire

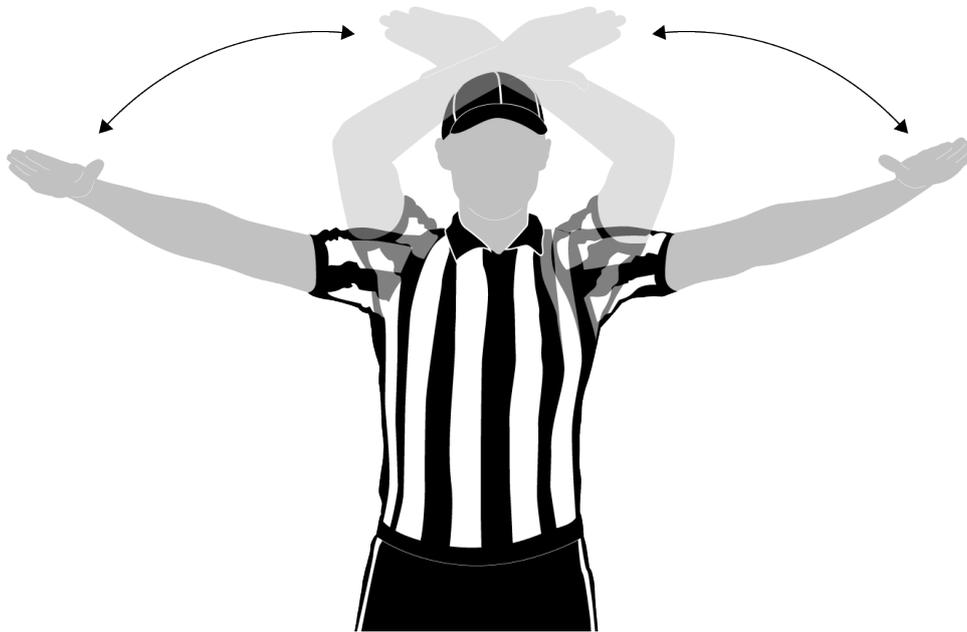


Abbildung 14.1: Uhr Anhalten / TO signalisieren

das Ende des Timeouts signalisiert hat, wird dem Coach mitgeteilt, dass das Ende des Timeouts bevorsteht.

14.5 Backjudge

Der Backjudge informiert Referee, Umpire, Linesman und Linejudge über die verbleibende Spielzeit und die Anzahl der verbleibenden Timeouts wird abgeglichen.

14.6 Alle

Timeouts verbraucht:

Wenn ein Team ein Timeout verlangt, obwohl es alle verbraucht hat, sollen alle Schiedsrichter das Verlangen ignorieren und das Team auffordern, weiterzuspielen. Wird trotzdem abgepfiffen, ist das ein Fehler der Schiedsrichter und nicht des Teams, das das Timeout verlangt hat. Wenn die Uhr lief, muss sie sofort wieder gestartet werden.

Kapitel 15

Measurement / Nachmessen - 5er Crew

15.1 Situation klären

1. Wenn Zweifel bestehen, ob die Line to Gain erreicht wurde, soll nachgemessen werden. Jeder Schiedsrichter kann zu diesem Zweck die Game Clock anhalten.
2. Durch das Measurement kommunizieren wir mit Teams und Zuschauern. In knappen Situationen ist mitunter die Glaubwürdigkeit einer Schiedsrichterentscheidung in Frage gestellt. Durch das Nachmessen festigen wir unsere Glaubwürdigkeit.
3. Der Ball verbleibt am Dead Ball Spot. Der überwachende Schiedsrichter soll den Ball genau dort platzieren, wo er dead wurde.
 - a) Wir bewegen den Ball in dieser Situation nur zum genauen Spot, **jedoch nicht nach innen oder außen!**
 - b) Wenn der Ball in dieser Situation zwischen den Hash Marks dead wird, sollen die Flügelschiedsrichter den Spot dort – in der Feldmitte – nehmen und nicht draußen an der Seitenlinie bleiben. Der Spot wird nicht durch das Reinlaufen ungenau, sondern durch das Verbleiben an der Seitenlinie.
4. Verlangt ein Captain, dass nachgemessen wird, soll sein Anliegen geprüft werden.
 - a) Im Zweifel soll vor der Ballfreigabe nachgemessen werden.
 - b) Ein Nachmessen soll nicht zugelassen werden, wenn es unbegründet ist oder der Ball bereits zum nächsten Versuch freigegeben wurde.
5. Um ein Nachmessen zu vermeiden:
 - a) Das **Erreichen der Line to Gain** vom **Defense-Captain** bestätigen lassen.
 - b) Das **Nichterreichen der Line to Gain** vom **Offense-Captain** bestätigen lassen.
 - c) Verbleiben Zweifel, nachmessen!
6. Der Ball darf, außer nach einem Nachmessen, nicht vom Dead Ball Spot fortgenommen werden, besonders dann nicht, wenn der Ball in einer Seitenzone dead wird.
7. Wird der Ball im Aus dead, soll er an dem korrekten Schnittpunkt an der Seitenlinie gelegt werden.

15.2 Verantwortlichkeit / Aufgaben

Umpire

1. Sicherstellen, dass der Ball am richtigen Dead Ball Spot liegt und wenn nötig, den Ball festhalten.
2. Nach einem Measurement in einer Seitenzone gleichzeitig Kette und Ball ergreifen und beide zur nächsten Hash Mark bringen. Dort die Kette ausrichten lassen und den Ball platzieren.

Linesman

1. Den Bediener des Downanzeigers anweisen, die Down Box an die Stelle der vorderen Stange (in Spielrichtung) zu platzieren, ohne die Nummer des vorherigen Downs zu ändern.
2. Die Kette an der Stelle ergreifen, an der der Kettenclip befestigt ist und diese mit Hilfe der Kettencrew zur angeforderten Stelle ins Feld bringen. Der Downanzeiger bleibt an der Seitenlinie.
3. Die Kette anhand des Kettenclips an der Stelle ausrichten, die vom Linejudge angezeigt wird.
4. Anweisung zum Kette spannen geben.
5. Nach dem Measurement, wenn die Kettencrew wieder die Position an der Seitenlinie eingenommen hat, dem Referee ein Zeichen geben.

Linejudge

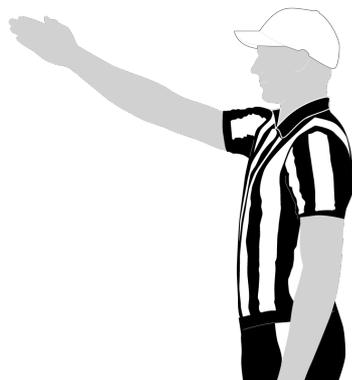
1. Auf der Höhe des Balls zu der 10-Meterlinie begeben, an der der Linesman den Kettenclip anlegen soll, um eine korrektes Nachmessen zu gewährleisten.
2. Auf ein Zeichen des Linesman auf die Kette treten, damit diese beim Spannen nicht verrutscht.

Backjudge

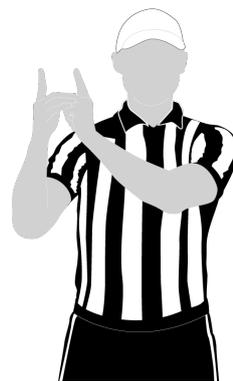
1. Für freies Blickfeld von der Tribüne auf den Ball sorgen.
2. Ggf. Spielertrauben auflösen und Spieler bitten, den Weg für die Schiedsrichter frei zu machen.

Referee

1. Entscheiden, ob die Line to Gain erreicht wurde und diese Entscheidung offiziell anzeigen.
2. Wurde ein First Down erzielt, mit Zeichen 15.1a anzeigen.
3. Wurde kein First Down erzielt, kann der Referee die noch zu überbrückende Distanz mit seinen Händen anzeigen. 15.1b
4. Der Referee gibt den Ball frei, wenn der Linesman anzeigt, dass die Kette und der Downanzeiger wieder korrekt stehen.



(a) First Down



(b) Kurz zu gehen

Abbildung 15.1: Ergebnis des Measurements

Kapitel 16

Extraperioden - 5er Crew

Dieser Abschnitt behandelt u. a. den Coin Toss in **Extraperioden**. Der Coin Toss zu **Beginn des Spiels** wird im Kapitel 5 auf Seite 18 behandelt.

16.1 Wann Extraperioden?

Endet die vierte Spielperiode mit einem Gleichstand, so endet das Spiel normalerweise unentschieden.

Es kann jedoch nötig sein, einen Gewinner in Extraperioden zu ermitteln. Auch bei Turnieren und internationalen Begegnungen kann dies der Fall sein. Regelungen diesbezüglich sind in der BSO und den jeweiligen Turnier- oder Ligenordnungen zu finden.

Zitat aus BSO § 24:

Besteht nach der regulären Spielzeit eines Pflichtspiels Punktgleichheit, wird dieses Spiel nicht verlängert.

Ausnahmen: Pokalspiele, Play-Off- sowie Relegations-, Qualifikations- und alle Entscheidungsspiele, jedoch immer nur in einem gegebenenfalls vorhandenen Rückspiel. Ein Sieger wird dann in Extraperioden ermittelt.

Vorbereitung

Sollten Extraperioden in einem Spiel möglich sein, ist es ratsam, den Ablauf und entsprechende Regeln¹ im Pregame anzusprechen.

Spätestens in der Halbzeitpause muss jeder in der Crew wissen, was nach Ende der regulären Spielzeit zu tun ist!

16.2 Ende der regulären Spielzeit

Nach Ende der vierten Spielperiode lassen die Schiedsrichter das Spielfeld räumen und sorgen dafür, dass die Teams in ihre Teamzonen zurückgehen. Anschließend treffen sich die Schiedsrichter zu einer kurzen Besprechung in der Spielfeldmitte. Hier soll **kurz** über den Ablauf der Extraperioden gesprochen werden.

Anschließend begeben sie sich an ihre Seitenlinien. Der **Backjudge** geht an die Press Box Seitenlinie.

Referee und **Umpire** verbleiben in der Spielfeldmitte.

Der Coin Toss vor den Extraperioden wird nur von Referee und Umpire geleitet.

¹Regel 3-1-3

16.3 Beginn

1. Der **Referee** stellt sich so auf, dass er leicht hinter der Mittellinie steht.
2. Der **Umpire** steht neben dem **Referee**.
3. Die Speaking Captains² stellen sich neben **Linesman** bzw. **Linejudge** auf der Mittellinie auf, die weiteren Captains (bis zu drei) neben ihnen.
4. Auf ein Signal des **Referees** werden die Captains der Teams jeweils vom **Linesman**, auf der anderen Seite vom **Linejudge**, zur Spielfeldmitte geleitet. Sie bringen die Captains bis zu den Hash Marks und ziehen sich dann von dort an ihre Seitenlinien zurück.
5. Der Referee begrüßt die Captains erneut und erläutert kurz den Ablauf der Extraperioden.

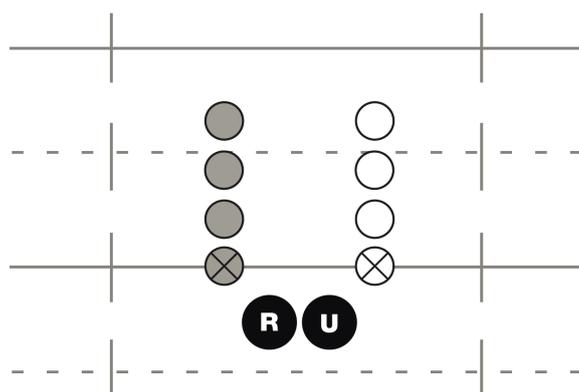


Abbildung 16.1: Coin Toss in Extraperioden durch Referee und Umpire

16.4 Der Münzwurf

1. Das Gastteam hat erneut die Wahl beim Coin Toss.
2. Der Referee zeigt beiden Teams erneut seine Münze und erklärt, welche Seite welche Funktion hat (Heads/Tails, Kopf/Zahl etc.).
3. Der Captain des Gastteams gibt seine Wahl **vor dem Münzwurf** laut und deutlich bekannt. **Referee und Umpire** wiederholen laut und deutlich die Wahl, **bevor** die Münze geworfen wird.
4. Der Referee wirft die Münze so in die Luft, dass diese sich deutlich sichtbar mehrfach dreht. *Die Münze wird nicht gefangen, sondern auf den Boden fallen gelassen!*

16.5 Bekanntgabe der Wahl

Der Gewinner des Coin Toss hat gemäß der Regel³ folgende Wahlmöglichkeiten:

1. Offense oder Defense, wobei die Offense an der gegnerischen 25-Meterlinie ihre erste Ballbesitz-Serie beginnt;
2. an welchem Ende des Feldes diese beiden Ballbesitz-Serien in dieser Extraperiode gespielt werden müssen.

Die Wahl kann nicht verschoben werden.

²Speaking Captain – der Captain, der mit dem Referee sprechen und die Wahl für sein Team treffen darf.

³Regeln 2017, 3-1-3-b, S. 55

Das wahre Leben

De Facto wird der Gewinner des Coin Toss „Defense“ wählen, um auf die Leistung der Offense des Gegners reagieren zu können.

Verbleibende Wahlmöglichkeit

Das Team, das die verbleibende Wahloption hat, wählt nun die Endzone, auf die gespielt werden soll. In Stadien mit großem Zuschauerlärm kann dies durchaus ein Faktor sein.

Anzeige des Ergebnisses

1. Die Captains stellen sich mit dem Rücken zu der Endzone auf, die ihr jeweiliges Team verteidigen wird.
2. Der Referee stellt sich auf der **Press Box Seite** neben den Captain des Teams, das als erstes seine **Offense** aufs Feld schicken wird und zeigt einen „ersten Versuch“ in die Richtung an, in die die Offense spielen wird.
3. Hat er ein Mikrofon, macht er gleichzeitig die entsprechende Ansage.

Weitere Extraperioden

Sollten weitere Extraperioden nötig sein, weil der Spielstand nach der ersten Extraperiode unentschieden ist, hat nun der Verlierer des Coin Toss die erste Wahl. In allen weiteren Extraperioden wechseln sich die Teams mit der Wahl ab. Der Gewinner des Coin Toss hat in allen ungeraden Extraperioden die Wahl, der Verlierer in allen geraden.

Auch hier wird wahrscheinlich „Defense“ gewählt werden.

Die Optionen werden bei den Head Coaches von **Linesman** und **Linejudge** abgefragt und an den Referee kommuniziert, der dann die entsprechende Ansage macht. Die Captains brauchen nicht erneut in die Spielfeldmitte zu kommen.

Nach dem Coin Toss

1. Die Schiedsrichter treffen sich zu einem kurzen Huddle und notieren den Ausgang des Coin Toss.
2. Der schlagfertigste Kollege gibt erneut einen Schlachtruf vor und die Schiedsrichter brechen das Huddle, voller Vorfreude auf die Extraperioden, mit diesem Schlachtruf und einem Lächeln auf dem Gesicht.
3. Alle begeben sich auf ihre Scrimmage Positionen.

Teil III

Gameday

Kapitel 17

Eintreffen am Spielort

17.1 Auftreten

Wir denken daran, dass wir vor, während und nach jedem Spiel im Blickpunkt der Öffentlichkeit stehen und passen unser Verhalten sowie unsere Kleidung entsprechend an. Wir verhalten uns immer so, dass dem Ansehen der Schiedsrichter und der Schiedsrichtervereinigung kein Schaden entsteht.

Für GFL Schiedsrichter gilt ein gesonderter Dress Code, der unter [A.1](#) beschrieben ist.

17.2 Verhalten Spielern und Coaches gegenüber

1. Begrüßungsszenen mit anderen Spielbeteiligten sind mit Blick auf eine möglicherweise missverständliche Fernwirkung auf ein Mindestmaß zu reduzieren.
2. Gespräche mit Spielern u. ä. sind in Ordnung, aber der Eindruck einer zu großen Vertrautheit ist zu vermeiden.
3. Wir haben darauf zu achten, dass unsere Neutralität auch als solche wahrgenommen wird.

Kapitel 18

Anreise / nach der Ankunft

18.1 Generelles

Der Referee klärt mit ausreichend Vorlauf die Modalitäten der Anreise und den Treffpunkt. Hierbei ist auf ein wirtschaftlich sinnvolles Vorgehen zu achten. Die Details klären die Landesverbände, bzw. das GFL Handbuch.

18.2 Verkehrsmittel

Die Wahl der Verkehrsmittel und Vorgaben der Anreise regeln die Landesverbände. Die GFL Anreise wird unter [A.2](#) und im GFL Handbuch geregelt.

18.3 Ankunft

Das Eintreffen am Spielort soll mindestens 1,5 Stunden (GFL 2 Stunden) vor dem Kickoff erfolgen. Hiermit ist nicht der Parkplatz, sondern die Schiedsrichterkabine oder ein vereinbarter Treffpunkt am Stadion gemeint.

Verspätungen

Ist erkennbar, dass es zu einer späteren Ankunft kommen kann, ist der Referee anzurufen. Ist dieser nicht erreichbar, sollen dann die anderen Crewmitglieder kontaktiert werden.

Es lässt sich nicht immer sicherstellen, dass ein ungestörter Handy-Empfang gewährleistet ist. Dies kann insbesondere in der Umkleidekabine der Fall sein. Sofern Crewmitglieder „vermisst“ werden, versucht der Referee seinerseits eine telefonische Kontaktaufnahme.

Kapitel 19

Kontakt zum Heimteammanagement

19.1 Erstkontakt

Die Schiedsrichter, die als erste eintreffen, nehmen Kontakt mit dem Heimteammanagement auf. Neben der Begrüßung stehen vor allem die Fragen nach den Umkleide-/Duschkmöglichkeiten und ggf. nach Schlüsseln und hierfür Verantwortlichen im Vordergrund. Sofern Regelungsbedarf bekannt bzw. zu erwarten ist, kann auch nach Getränken gefragt werden.

Ferner der Versuch der Klärung von Fragen wie

- Mikrofon für den Referee
- Kettencrew und Ballpersonal – so früh, wie möglich (GFL 45 Minuten) – vor Spielbeginn an der Kabine
- Sichtbare Uhren
- Ablauf der Teamvorstellung(en)
- Besonderheiten bei Coin Toss und Free Kick (Promis)
- Hymnen u. ä.
- Video

Kapitel 20

Spielfeldkontrolle

20.1 Zeitpunkt

Die Erstkontrolle erfolgt durch diejenigen Schiedsrichter, die als erstes am Spielort eintreffen. Niemandem ist geholfen, wenn dafür auf Kollegen gewartet wird, die u. U. im Stau stehen.

Aktiv werden! Initiative zeigen! Verantwortung übernehmen!

20.2 Anforderungen

Markierungen

Mindestanforderungen

- Feldlänge in 12 gleich große Zonen eingeteilt
- Seitenlinien
- 10-Meterlinien
- Goallines
- Endlines
- Hash Marks
- Neunmeter-Markierungen
- Coaching Box
- Teamzonen (zwischen den 25-Meterlinien)

Optional

- 3-Meterlinie/-Punkt
- Neunmeter-Markierungen als Nummern

Pylone

Nur Pylone, die **standfest** sind.

- Sollten die Pylone umfallen (ohne Wind), alles entfernen lassen.
- Es dürfen keine „Lübecker Hüte“ als Pylonen-Ersatz erlaubt werden.
- Sind keine anderen „Pylone“ vorhanden, muss auf den Einsatz von Pylonen verzichtet werden.

20.3 Gefahren

- Abdeckungen, Bodennägel/Heringe zur Befestigung von Planen in Teamzonen.
- Stolper-/Rutschgefahr durch in die Schiedsrichterzone ragende Teile?
- Kontrolle auf Bodenhülsen für die ansonsten häufig vorgesehenen Fußballtore.
 - Sind diese so abgedeckt, dass sie während des Spiels nicht freigelegt werden können und keine Gefahr für ein Umknicken von Fußgelenken besteht?
 - Sind noch Heringe/Haken im Boden, mit denen sonst das Tornetz befestigt wird?
- Sind die Auslaufzonen rund um das Feld frei von Hindernissen?
- Werden darüber hinaus Polsterungen erforderlich?

Kapitel 21

Treffen mit den Head Coaches

So früh wie möglich – **GFL 90 Minuten vor Spielbeginn** – gehen Referee und Umpire zu den Head Coaches, um eine kurze Besprechung zu führen. Der Zeitpunkt ist so gewählt, damit die Coaches nicht in ihrer Vorbereitungsroutine gestört werden und sie mehr Zeit und Aufmerksamkeit für das Gespräch mit den Schiedsrichtern haben. Dies kann gerne in ziviler Kleidung geschehen.

21.1 Themen

- Regelfragen/-änderungen (vor allem zu Saisonbeginn)
- Besonderheiten/Trickplays
- Erfahrungen aus dem bisherigen Saisonverlauf
- Trikotnummern der Teamcaptains
- Schussbein des Place Kickers
- Zeit und Ort des Pass- und Ausrüstungschecks
- (keine) sichtbare Uhren
- Freihalten der Schiedsrichterzonen/„Get-Back-Coach“/Konsequenzen.
- Wer darf in der Teamzone eine Auszeit verlangen?
- Wahl bei Gewinn des Münzwurfs
 - Diese ist nicht verbindlich, kann aber doch ein Hinweis sein, falls sich ein Team Captain irrtümlich entscheidet, kicken zu wollen.
 - Wenn ein Coach sich fürs Receiven und der andere sich für das Verschieben der Wahl entscheidet, sind beide Kickoffs zu Beginn der Halbzeiten schon vor dem Spiel geklärt.

Hinweise, die durch die Head Coaches gegeben wurden, werden anschließend mit der Crew im Pregame besprochen.

Kapitel 22

Pregame

22.1 Einleitung

Das Pregame ist integraler Bestandteil unseres Gamedays. Wir brauchen ein Pregame, um uns mental auf das Spiel einzustimmen und auf „Betriebstemperatur“ zu kommen. Jedes Mal!

Idealerweise soll ein Pregame Spaß machen und von der kompletten Crew getragen werden. Außerdem sollten sich die Pregames von Spieltag zu Spieltag unterscheiden, damit sie für alle interessant bleiben.

Der Referee soll das Pregame vorbereiten und leiten. Er ist jedoch kein Alleinunterhalter. Die Qualität steht und fällt mit der Mitarbeit aller. Wenn der Referee gerade nicht anwesend sein kann, sollen Linesman und Backjudge die Leitung des Pregames übernehmen.

Ein guter Einstieg in das Pregame sind Kurzbeiträge von allen Crewmitgliedern, deren Themen in der Einladungsmail des Referees vergeben wurden.

22.2 Ablauf

- Alle Bereiche des Spieles müssen in der Besprechung abgehandelt werden.
 - Regeln
 - Mechanics
 - ungewöhnliche Spielsituationen
- Hierzu sollen gerade die erfahreneren Schiedsrichterkollegen beitragen.
- Sie sollen aus der Erfahrung vergangener Spiele erklären, wie bestimmte Situationen behandelt wurden.

Die folgende Checkliste soll bei der Besprechung als eine Art Wegweiser genutzt werden.

Es können und müssen nicht alle diese Themen in *einem* Pregame besprochen werden.

Kapitel 23

Pregame Checkliste

23.1 Aufgaben vor dem Spiel

- Besprechung mit den Head Coaches
- Ball- und Pass-Kontrolle
- Bedingungen für Notfälle gemäß BSO
- Instruktion der Kettencrew
- Instruktion der Ballpersonen
- Feldkontrolle
- Instruktion des Bedieners einer Stadionuhr

23.2 Coin Toss

- Durchführung erste Halbzeit
- Wahlmöglichkeiten zweite Halbzeit

23.3 Free Kick

- Positionen
- Team-Instruktionen
- Restraining Lines
- Spieler zählen
- Uhr starten
- Momentum Exception
- Ball in der Endzone (berührt durch A oder B, unberührt)
- Touchback
- Ball unberührt ins Aus zwischen den Goallines
- tiefe Blocks
- Behinderung beim Fangen
- Fair Catch
- Ballabgabe nach vorne
- Team A-Spieler im Aus
- Onside Kicks - illegales Berühren
- Free Kick nach einem Safety

23.4 Scrimmage Plays

Generell

- Positionen
- Verständigung untereinander
- Spieler zählen
- Ersatzspieler
- Nummerierung der inneren Linemen
- Zeichen der Flügelschiedsrichter
- Berechtigte Receiver
- Man in Motion
- Dead Ball Fouls
- Legalität des Snap

Laufspiel

- Überwachung des Ballträgers im Offense Backfield, zwischen den Tackles, Sweeps, Pitch Out
- Aktionen vor dem Ballträger
- Forward Progress (im Aus)
- Goalline-, Reverse Goalline-, Short-Yardage-Situationen
- Fumble (im Aus, vorwärts, rückwärts, 4 Down)

Passspiel

- Überwachung des Passers (Roughing)
- Passer/Pass von hinter/jenseits der neutralen Zone
- Vorwärts-Fumble/Rückpass
- Intentional Grounding
- unberechtigte Receiver jenseits der neutralen Zone
- Schlüsselspieler (Keys) und Zonen
- Überwachung der Receiver
- Pass vollständig/unvollständig
- Passbehinderung (Offense/Defense)
- First Touching (Zeichen)
- Reverse Mechanics (Bewegung zur Endzone, tiefe Blocks, andere Fouls)
- Fumble (im Aus, vorwärts, rückwärts, 4 Down)

23.5 Punts

- Positionen
- Überwachung des Kickers (Running into, Roughing)
- Blocken/Berühren des Kick an der LOS
- Kick hinter/jenseits der neutralen Zone
- Behinderung beim Fangen
- Fair Catch
- Kick in Endzone
 - Berührung durch A oder B
 - unberührt,
 - Wegschlagen
- Out of bounds (Beanbag)

- Illegales Berühren
- Reverse Mechanics
 - Ballträger,
 - andere Aktionen,
 - tiefe Blocks
 - Fumble beim Runback,
 - Fakes

23.6 Fieldgoals und PAT-Kicks

- Positionen (Überwachung des Tores)
- Überwachung Kicker/Ballhalter (Running into, Roughing) Abblocken/Berührung an der LOS
- Kick hinter/jenseits der neutralen Zone
- Fakes
- Überwachung, wenn Defense Ballbesitz erlangt
- Defense Fouls vor dem Kick/nach dem Kick

23.7 Generelle Aufgaben

- Ausgraben von Fumbles
- Balltransport
- Clean Up
- Kommunikation untereinander und mit den Coaches

23.8 Ende einer Periode

- Erste und dritte Periode
- Halbzeit
- Spielende

23.9 Timeout

- Notizen
- Positionen
- Zeitnahme
- Instruktionen an die Teams

23.10 Nachmessen

- Downanzeiger
- Kette
- Kettenclip
- Ball
- vordere Stange

23.11 Foul-Meldungen und Durchführung

- Meldung (wer, was, wo, wann)
- Anzeigen der Fouls in Richtung Press Box
- Wahlmöglichkeiten
- Anzeigen der Strafe (Offsetting, Ablehnung)
- Durchführung

23.12 Reserve-Positionen im Falle einer Verletzung

- wenn ein Schiedsrichter verletzt wird
- wenn zwei Schiedsrichter verletzt werden

Kapitel 24

Ballpersonal

24.1 Allgemein

Das Ballpersonal wird vom Fieldjudge (6er Crew: Sidejudge) eingewiesen. Hierauf ist zu achten bzw. hinzuweisen:

- Für jede Seitenlinie soll wenigstens eine Ballperson vorhanden sein. Sie ist bei Try- oder Fieldgoal-Situationen für eine Endline zuständig.
- Bei der Einweisung soll einer Ballperson eine Endline zugewiesen werden, für die sie zuständig ist.
- Die Ballpersonen müssen dem zuständigen Schiedsrichter schnellstens einen neuen Ball geben, wenn ein Ball ins Aus geht oder im Spielfeld näher an einer Seitenlinie als an einer Hash Mark dead wird.
- Geht der Ball ins Aus oder ist ein Vorwärtsspass unvollständig, sollen die zuständigen Ballpersonen dafür sorgen, dass der Ball zurückgeholt wird.
- Wenn der Ball im Spielfeld dead wird, muss die Ballperson mit dem Schiedsrichter an dessen Spot stehen bleiben, bis ein Ball getauscht wurde und den alten Ball aus dem Spielfeld entgegen nehmen.
- Die Ballpersonen sollen sich immer auf Ballhöhe befinden und sich entweder bei den Flügel-leuten, Linesman/Linejudge oder den tiefen Schiedsrichtern, Fieldjudge/Sidejudge aufhalten, an deren Seitenlinie sie stehen.
- Die Ballpersonen sollen im Falle eines Fieldgoals oder eines Kick beim Try einen Ball hinter den Torpfosten legen, für den sie zuständig sind und dann weit hinter das Tor gehen, um den Ball nach dem Kick zurückzuholen.
- Die Ballpersonen sind im Falle regnerischen Wetters oder schlechter Bodenverhältnisse verantwortlich, den Ball sauber und trocken zu halten. Für diesen Zweck sollen sie vom Heimteam-Management mit Handtüchern ausgerüstet werden.
- Die Ballpersonen sollen daran erinnert werden, dass sie für die Zeit des Spiels Schiedsrichter sind und demnach handeln müssen. Sie sollen sich nicht mit Spielern unterhalten oder die Aktionen der Schiedsrichter auf dem Spielfeld kommentieren. Insbesondere Jubelszenen haben zu unterbleiben.

24.2 Ungeeignete Ballpersonen

- Ungeeignet sind Personen, die erkennbar zu jung, verletzt oder alkoholisiert sind oder aus anderen Gründen die Aufgabe nicht angemessen ausüben können.
- Ist eine Ballperson ungeeignet, soll der zuständige Schiedsrichter – auch während des Spiels – das Heimteam-Management auffordern, für geeigneten Ersatz zu sorgen. Wird kein geeigneter Ersatz angeboten, soll auf Ballpersonen verzichtet werden.

Kapitel 25

Checkliste für Game Clock Operator und Backjudge

Game Clock Operator und Backjudge sollen sich vor jedem Spiel kurz treffen. Der Game Clock Operator kommt 60 Minuten vor Kickoff zur Schiedsrichterkabine, um dort die folgenden Punkte zu besprechen/klären:

1. Wo befindet sich die Game Clock?
2. Wo sitzt der Game Clock Operator/wie kann man miteinander kommunizieren?
3. Kann der Operator alle Schiedsrichter auf dem Feld ohne Einschränkung sehen?
4. Sind die Uhren synchron – falls es mehrere gibt?
5. Wie kann die Game Clock gestellt / korrigiert werden?
6. Ist die Uhr heute schon getestet worden? Funktioniert sie einwandfrei?
7. Die Signale der Schiedsrichter sind das einzige was zählt – nicht die vermeintliche Bodenberührung, sondern das Zeichen des überwachenden Schiedsrichters stoppt die Uhr!
8. Beim Start der Game Clock auf Ballfreigabe auf den **Referee** achten, nicht den Backjudge.
9. Gibt es Regeländerungen, welche die Spielzeit betreffen?
10. Regeln zur Spielzeit außerhalb der letzten 2 Minuten der Halbzeit besprechen (Fumble, Run out of bounds).
11. Regeln zur Spielzeit innerhalb der letzten 2 Minuten der Halbzeit besprechen (Fumble, Run out of bounds).
12. 10-Sekunden-Abzug: Uhr nach Möglichkeit stellen, nicht herunterlaufen lassen.
13. Halbzeit/Spiel kann durch 10-Sekunden-Abzug enden.
14. Keine 2-Minuten-Warnung!
15. Wenn der Game Clock Operator einen Fehler macht und diesen schnell selbst korrigieren kann, darf er dies tun.
Beispiel: Uhr startet auf Snap, es ereignet sich ein Fehlstart und die Uhr lief irrtümlich 2 Sekunden.
16. Halbzeit: 15 Minuten beginnen, wenn alle das Spielfeld verlassen haben.
17. Andrehen der Uhr durch den Backjudge ausprobieren.

Kapitel 26

Abkürzungen der Strafen

Kürzel	Strafe	Kürzel	Strafe
AUS	Auswechselfehler	ISP	Illegaler Snap
BFK	Behinderung beim Fangen eines Kicks	ITB	Illegaler tiefer Block
CHB	Chop Block	IVP	Illegaler Vorwärtspass
CLP	Clipping	IWS	Illegales Wegschlagen eines freien Balles
DH	Halten Defense	IWT	-> jetzt ILK
DOF	Defense Offside	NZI	Verletzung der Neutralen Zone
DPB	Defensive Passbehinderung	OFK	Offside beim Free Kick
ENC	Encroachment	OH	Halten Offense
FKA	Free Kick im Aus	OPB	Offensive Passbehinderung
FM	Facemask	PF	Persönliches Foul
FST	Fehlstart	RNK	Running into Kicker/Holder
HCT	Horse Collar Tackle	RTK	Roughing the Kicker/Holder
IBH	Illegales Benutzen der Hände	RTP	Roughing the Passer
IBR	Illegaler Block in den Rücken	SCH	Schlägerei
IHK	-> jetzt TGT	SVZ	Spielverzögerung
ILB	Illegales Berühren eines Vorwärtspasses	TGT	Targeting / illegaler Helmkontakt
ILF	Illegale Formation	TRP	Tripping
ILK	Illegales Kicken eines freien Balles	UDF	Unberechtigter Spieler downfield
ILS	Illegaler Shift	UFT	Unfaire Taktiken
ILM	Illegale Motion	UNV	Unsportliches Verhalten
ING	Intentional Grounding	UTH	Übertriebene Härte

Kapitel 27

Ausrüstung / Uniform / Auftreten

27.1 Zur Ausrüstung gehören u.a.:

- 2 Schiedsrichterhemden mit 2“ Streifen
 - 1 Kurzarmhemd
 - 1 Langarmhemd
- schwarze, lange Schiedsrichterhosen mit weißem Seitenstreifen
- 2 schwarze Bean Bags
- 2 gelbe Flaggen, mit schwarzem Kopf (empfohlen)
- 2 Pfeifen, z. B. „Fox 40“ (davon eine als Ersatz)
- Lanyards (“Pfeifenkordeln”) sollen schmal, schwarz und ohne Aufdruck sein.
- schwarzer, breiter Gürtel
- schwarzer Down Indicator
- schwarze Sportsocken ohne Motiv (höchstens Herstellerlogo), die mindestens die Knöchel bedecken
- überwiegend schwarze Sportschuhe
- schwarze Shirts oder Rollis unter dem Hemd (weiß nur dann, wenn die Teile so produziert wurden, z. B. Gore Windbreaker; bitte keine Farben!)

Kontrolliert in der Kabine Eure Ausrüstung. Ist alles vollzählig und an seinem Platz? Score- und Strafenkarten dabei? Sind die Stifte funktionsfähig? Steckt das Shirt in der Hose und sind alle Reißverschlüsse zu? Checkt euch gegenseitig!

27.2 Auftreten

Es heißt Uniform, weil wir einheitlich aussehen.

Dies bedeutet insbesondere:

- einheitlich kurze oder einheitlich lange Ärmel.
 - Wir mischen nicht.
 - Wir ziehen nichts langärmeliges drunter.
 - Wer friert ist unkonzentriert, das hat nichts mit Ärmellängen zu tun.
- keine Regenjacken.
- keine Sonnenbrillen (überlege, ob selbsttönende Gläser angemessen sind).
- keine Schraubstollenschuhe (mit gutem Beispiel voran).
- Wir zeigen kein „gelb“:
 - möglichst unauffällige Kugelflaggen (mit schwarzem Kopf).
 - zweite Flagge, aber tief in Hosentasche oder zweite Kugelflagge.
 - keine aus der Gesäßtasche heraushängenden Flaggen.

Ohne Absprache bringen alle immer beide Ärmellängen mit!

Es gibt Wetterberichte. Wir nutzen diese und kommunizieren miteinander. Sofern es keine zusätzliche Absprache innerhalb der Crew gibt, ist kein Wetter „Kurzarmwetter“ und kein Wetter „Langarmwetter“. Wenn es Klärungsbedarf gibt, nutzen wir die Zeit **vor** dem Spieltag.

Einlaufen – insbesondere bei großer Zuschauerzahl

- Es gibt normalerweise keinen Grund, vor den Teams das Feld zu betreten.
- Genauso wenig ist es sinnvoll, hinter einem Team im Einlauftunnel o. ä. zu warten.
- Wir stellen uns nicht so hin, dass wir vor dem Spiel von den Zuschauern gesehen werden.
- Wir nutzen die Zeit lieber in der Kabine, z. B. für die Kontrolle der eigenen Ausrüstung und zum Stretchen.
- Wir betreten das Spielfeld unauffällig.
- Bevor wir uns durch die Spieler in der Teamzone „kämpfen“, gehen wir lieber außen rum.

Kapitel 28

Einweisung der Kettencrew

28.1 Kettencrew:

Der Linesman ist für die Unterweisung der Kettencrew zuständig. Er kann hierfür einen weiteren Schiedsrichter (Linejudge) heranziehen, wenn ihm das als notwendig erscheint. Er soll bei der Unterweisung nach der nachfolgend aufgeführten Liste vorgehen, damit er keinen wichtigen Punkt vergisst:

1. Bewege die Kette niemals, ohne dass Du dazu von einem Schiedsrichter aufgefordert worden bist.
2. Der Linesman zeigt alle First Down an der Seitenlinie an.
3. Bewege erst den Downanzeiger, dann wechsele den Down.
4. Halte die Position bei allen Fouls und großen Raumgewinnen, bis der Referee oder der Linesman Dir etwas anderes anzeigen.
5. Für die Person mit dem Clip: Befestige den Clip immer rechts an der Linie.
6. Beim 4. Down/Punts: "Stehen bleiben", bis der Referee oder der Linesman Dir etwas anderes anzeigen.
 - a) Nachmessen: Geht als Gruppe auf das Spielfeld.
 - b) Den Downanzeiger auf den Punkt der vorderen Stange stellen.
 - c) Der Linesman nimmt den Clip.
 - d) Der Sidejudge übernimmt die vordere Stange.
7. First Down innerhalb der 10-Meterlinie: Kette auf den Boden legen; es wird nur der Downanzeiger benutzt.
8. Mache den Linesman auf alle Flaggen aufmerksam.
9. Sei aufmerksam beim Ende der ersten und dritten Periode.
10. Kommt das Spielgeschehen auf Dich zu, lasse Kette und Downanzeiger fallen und bewege Dich schnell aus dem Weg.
11. Wenn Du irgendeine Frage hast, frage!

28.2 Linesman:

Prüfe die Kettencrew.

1. Kontrolliere die Kette rechtzeitig darauf, ob alle Verbindungen stabil wirken.
2. Vor **jedem Spiel** muss die Länge der Kette überprüft und ggf. angepasst werden.
3. Scheue nicht davor zurück, ungeeignete Personen – auch während des Spiels – zurückzuweisen.
 - a) Vermerke entsprechende Zurückweisungen auf der Rückseite des Einsatzbogens.
 - b) Ungeeignet sind Personen, die erkennbar zu jung, zu klein, verletzt oder alkoholisiert sind oder aus anderen Gründen die Aufgabe nicht angemessen ausüben können.

4. Weise deine Kettencrew daraufhin, dass sie eine wichtige und offizielle Aufgabe wahrnehmen. Jubelszenen haben ebenso zu unterbleiben wie der Gebrauch eines Handys, Smartphones etc.
5. Achte darauf, dass die Mitte der Kette mit einem Streifen Tape o. ä. markiert ist, damit sofort entschieden werden kann, ob eine 5 Meterstrafe gegen die Defense zu einem First Down führt oder nicht. *Wenn möglich, instruieren wir den Bediener des Downmarkers uns mitzuteilen, wenn weniger als 5 Meter zu gehen sind.*
6. Für eventuelle Schäden an der Kette während des Spiels, empfiehlt es sich, einige Kabelbinder in der Hosentasche oder im Innenkragen der Mütze mit aufs Feld zu nehmen.

Teil IV

Appendix

Anhang A

GFL

A.1 Dress Code

Spätestens mit dem Eintreffen am Spielort (d. h. nicht erst auf dem Parkplatz) sorgen die Schiedsrichter für eine ordentliche, dem Anlass und der Funktion angemessene Bekleidung.

Nicht angebracht sind unter anderem (aber nicht nur)

1. Kurze Hosen (Shorts jeder Länge / Capri Hosen)
2. Ärmellose T-Shirts / Tanktops
3. Sandalen / Flip Flops / Schlappen
4. auffällig bunte Kleidungsstücke
5. Kappen
6. Team-Logos u. ä. (alle Ligen, alle Sportarten)

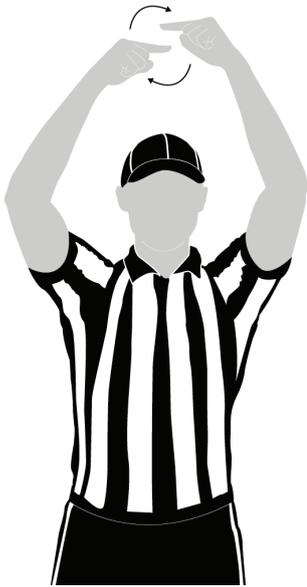
A.2 Anreise

Die Anreise ist üblicherweise mit PKW vorzunehmen. Andere (teurere) Transportmittel sind vorab mit dem Obmann/Commissioner abzustimmen. Der Referee ist hierüber rechtzeitig zu informieren. Ohne Genehmigung werden weder die Reisekosten noch andere Auslagen (z. B. Stornogebühren) erstattet.

Für weitere Regelungen bezüglich der Anreise wird auf das jeweils gültige GFL Handbuch verwiesen.

Teil V

Zusatzzeichen



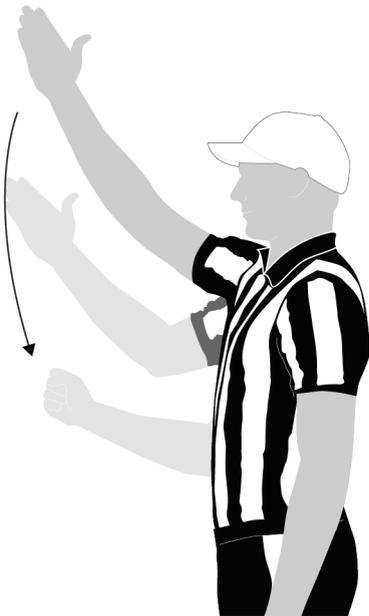
Auspielen

Zeichen

Zeigefinger über dem Kopf gegeneinander drehen.

Bedeutung/Anwendung

Team A spielt einen 4. Versuch oder Try aus.
Alle Schiedsrichter müssen sich auf ihren normalen Scrimmage Positionen befinden.



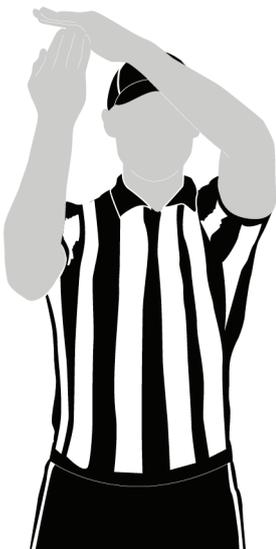
Ball freigeben

Zeichen

Arm mit offener Hand über dem Kopf ausstrecken (wie bei Dead Ball). Dann den Arm nach unten ziehen und dabei die Faust ballen.

Bedeutung/Anwendung

Der Referee gibt dieses Zeichen, um den Ball freizugeben und zu signalisieren, dass die Uhr mit dem Snap startet.



Berührter Ball

Zeichen

Über dem Kopf mit einer Hand die Finger der anderen streifen.

Bedeutung/Anwendung

Vorwärtspass oder Kick wurde berührt.



Deadball

Zeichen

Arm mit offener Hand über dem Kopf ausstrecken.

Bedeutung/Anwendung

Wird nach dem Spielzug verwendet, um zu zeigen wo der Spot ist und zu signalisieren, dass der Ball tot ist. Bei nicht offensichtlichen Deadball Fouls macht der Referee bei der Strafansage vorweg zusätzlich dieses Zeichen.



Double Sticks

Zeichen

Mit ausgestreckten Zeigefingern in der Luft trommeln.

Bedeutung/Anwendung

Team A hat mehr als 10 Meter bis zum nächsten First Down zu gehen. Das Zeichen soll daran erinnern, die Uhr nicht sofort nach dem Down anzuhalten, sondern zu schauen welcher Stick der Kette erreicht wurde. Dies ist ein Zeichen primär für die Front 4 (R/U/LM/LJ). Dieses Zeichen soll nicht in Kombination mit „Kill Clock“ verwendet werden.



Downs

Zeichen

1. Down Zeigefinger ausgestreckt.
2. Down Zeigefinger und kleiner Finger ausgestreckt.
3. Down Zeigefinger und Daumen berühren sich, die anderen Finger sind ausgestreckt.
4. Down Faust ballen.



Bedeutung/Anwendung

Eines dieser Zeichen wird vor jedem Down gegeben, sofern es sich nicht um einen Try oder Free Kick handelt.



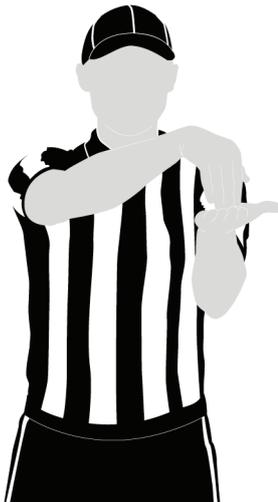
Ende der Periode

Zeichen

Ball über den Kopf halten.

Bedeutung/Anwendung

Dieses Zeichen macht der Referee, um zu signalisieren, dass eine Periode beendet ist.



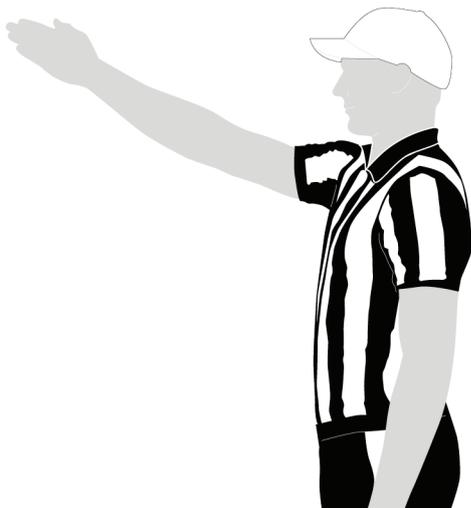
Fieldgoal Mechanics

Zeichen

Mit ausgestreckten Fingern auf die flache Hand tippen.

Bedeutung/Anwendung

Team A möchte in einem 4. Versuch oder Try kicken oder bringt ein Kicking Tee auf den Platz. Alle Schiedsrichter müssen sich auf ihren Fieldgoal Positionen befinden.



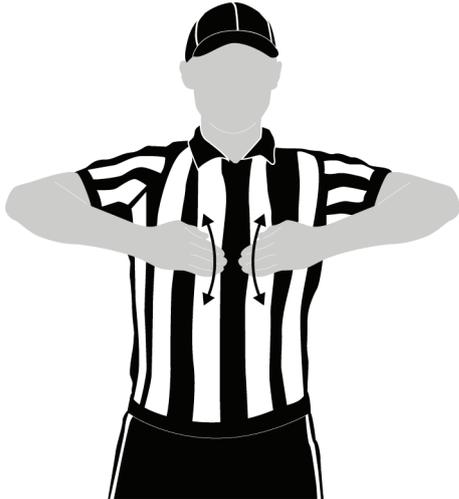
First Down

Zeichen

Der ausgestreckter Arm zeigt auf Schulterhöhe in Spielrichtung.

Bedeutung/Anwendung

Ein Team hat ein First Down erzielt.



Goalline Mechanics

Zeichen

Hände vor dem Körper auf und ab bewegen.

Bedeutung/Anwendung

In Goalline Situationen erinnern sich Linesman und Linejudge durch dieses Zeichen gegenseitig daran mit dem Snap auf die Goalline zu gehen.



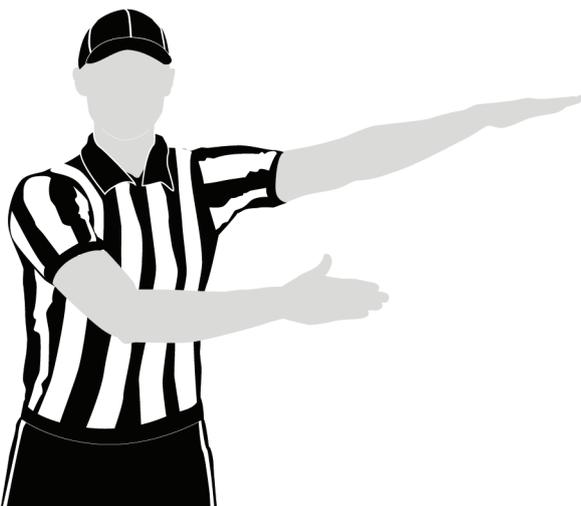
Keine Ballkontrolle

Zeichen

Arme wie beim Jonglieren auf und ab bewegen.

Bedeutung/Anwendung

Ein Spieler, meist Receiver, hatte beim Fangen keine Ballkontrolle.



Kick daneben

Zeichen

Mit den Armen einmal seitlich parallel winken.

Bedeutung/Anwendung

Wenn ein Fieldgoalversuch daneben geschossen wird, zeigt der Backjudge oder Fieldjudge dies an. Außerdem wird dieses Zeichen gegeben, wenn ein Pass im Aus gefangen wird und somit unvollständig ist.



Kill Clock

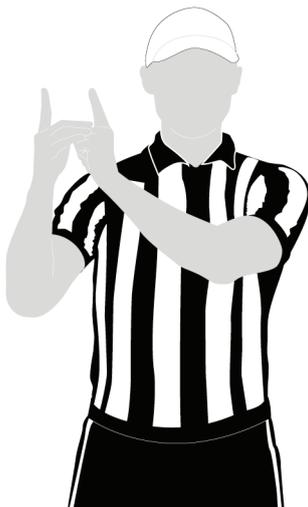
Zeichen

Fäuste vor der Brust überkreuzen.

Bedeutung/Anwendung

Wird beim vierten Down angezeigt. Dient zur Erinnerung, dass nach dem Down die Uhr angehalten werden muss. Entweder weil ein Kick durchgeführt wird oder weil ein First Down zuerkannt wird.

Dieses Zeichen soll nicht mit „Double Sticks“ verwendet werden.



Measurement – First Down nicht erreicht

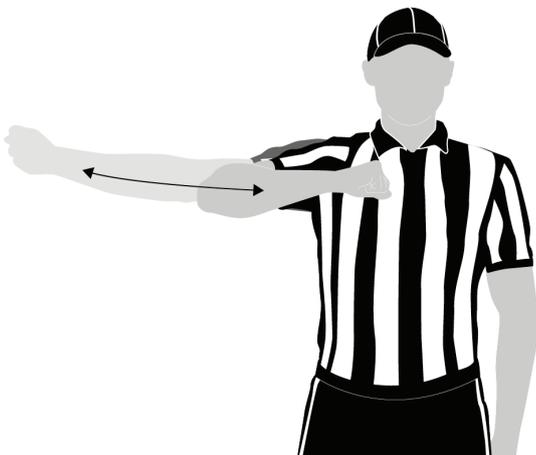
Zeichen

Mit ausgestreckten Zeigefingern anzeigen wie weit es noch zu gehen ist.

Bedeutung/Anwendung

Nach einem Measurement zeigt der Referee so an, dass knapp **kein** First Down erreicht wurde.

Dieses Zeichen wird **nicht** verwendet, um bei erreichtem ersten Versuch anzuzeigen, wie knapp es war!



Rückwärtspass/Vorwärtspass

Zeichen

Rückpass: Den Arm mehrfach ins Backfield strecken („pumpen“).

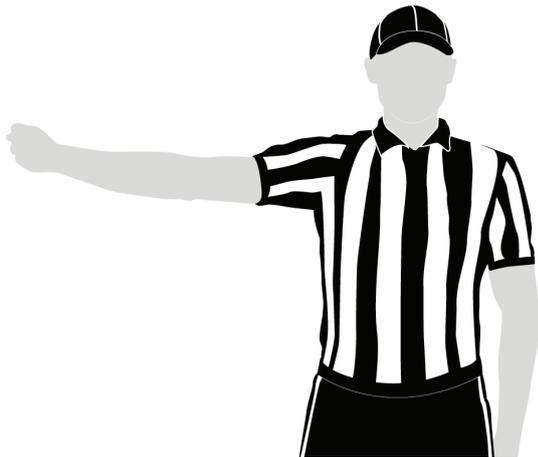
Vorwärtspass: Den Arm einmal in Spielrichtung strecken und halten bis der Pass gefangen oder unvollständig ist.

Bedeutung/Anwendung

Es wurde ein Rückwärts- bzw. Vorwärtspass hinter der Line of Scrimmage durchgeführt.

Rückwärtspässe werden auch jenseits der Line of Scrimmage angezeigt.

Wichtig zum Entscheiden über vollständig/unvollständig, 2. Vorwärtspass etc.



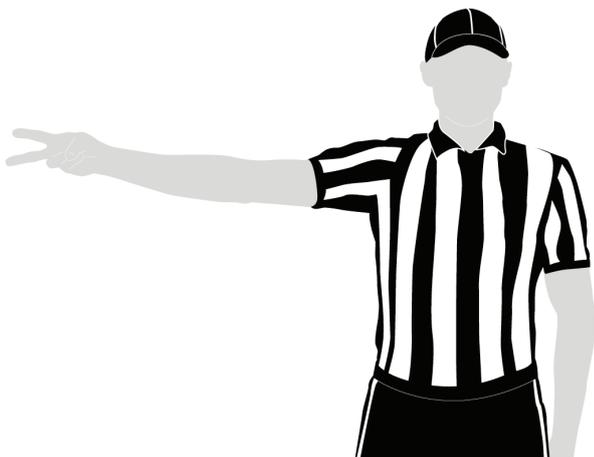
Spieler im Backfield (einer)

Zeichen

Arm ins Backfield ausstrecken.

Bedeutung/Anwendung

Der nächste Team A-Spieler befindet sich im Backfield.



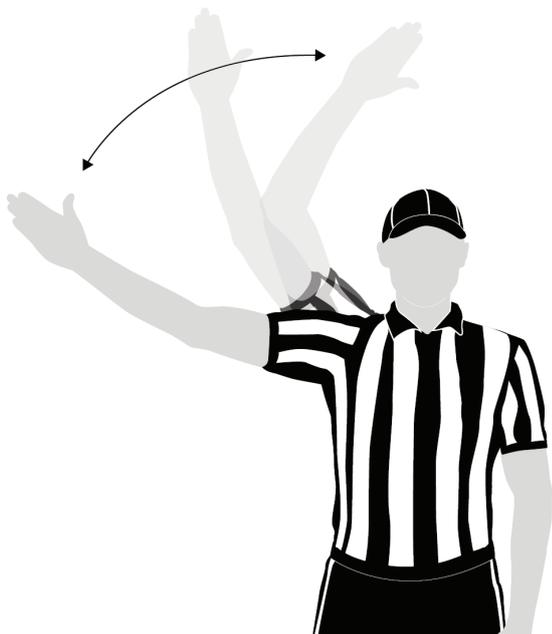
Spieler im Backfield (zwei)

Zeichen

Den Arm mit ausgestrecktem Zeige- und Mittelfinger über dem Kopf ausstrecken, zweimal „pumpen“, danach Arm ins Backfield ausstrecken

Bedeutung/Anwendung

Der nächste Team A-Spieler und mindestens ein weiterer Team A-Spieler auf dieser Feldseite befinden sich im Backfield.



Touchback

Zeichen

Mit einem Arm seitlich bis über den Kopf winken.

Bedeutung/Anwendung

Das Ergebnis des Spielzugs ist ein Touchback.



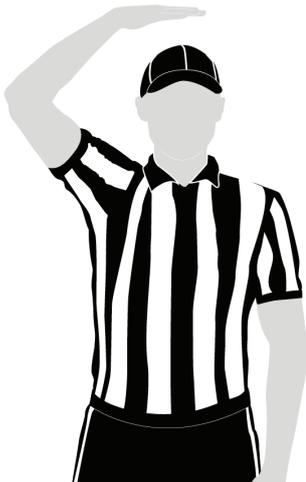
Touchdown

Zeichen

Beide Arme nach oben ausstrecken.

Bedeutung/Anwendung

Das Ergebnis des Spielzugs sind Punkte.



Überworfen/Falscher Down auf dem Downanzeiger

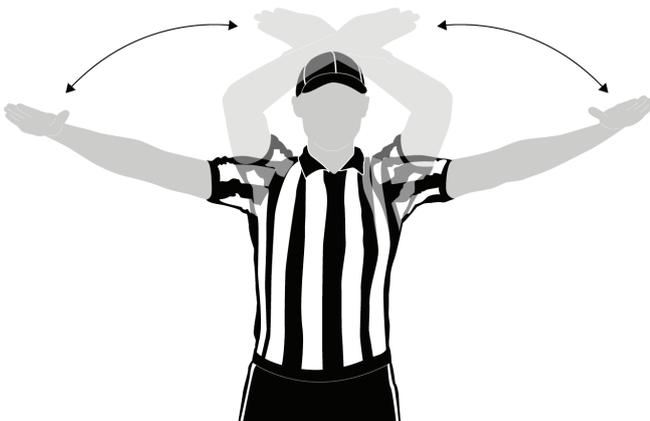
Zeichen

Mit einer Hand von vorn nach hinten über dem Kopf winken.

Bedeutung/Anwendung

Der Pass ist überworfen, z.B. wichtig bei Passbehinderung.

Der Down auf dem Downanzeiger ist falsch.



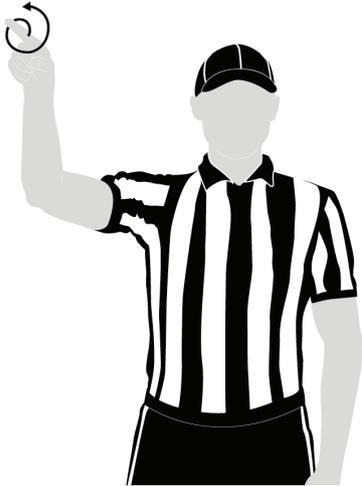
Uhr anhalten

Zeichen

Mit beiden Händen über dem Kopf überkreuzend winken.

Bedeutung/Anwendung

Die Spielzeit wird angehalten.



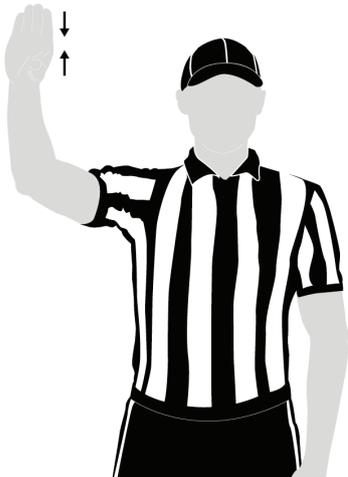
Uhrstatus – Uhr läuft

Zeichen

Kreisförmige Bewegung mit ausgestrecktem Zeigefinger.

Bedeutung/Anwendung

Kommunikation zwischen Backjudge und Referee zum Status der Uhr. Die Uhr läuft.



Uhrstatus – Start mit dem Snap

Zeichen

Hand mit ausgestreckten Fingern öffnen und schliessen. Alternativ mit den Fingern schnipsen.

Bedeutung/Anwendung

Kommunikation zwischen Backjudge und Referee zum Status der Uhr. Die Uhr startet mit dem Snap.



Unvollständiger Vorwärtspass/ Abgelehnte Strafe/Keine Punkte

Zeichen

Mit den Armen vor dem Körper winken.

Bedeutung/Anwendung

Ein Pass wurde nicht gefangen, ein Fieldgoal ging daneben, eine Strafe wurde abgelehnt, es werden keine Punkte zuerkannt.



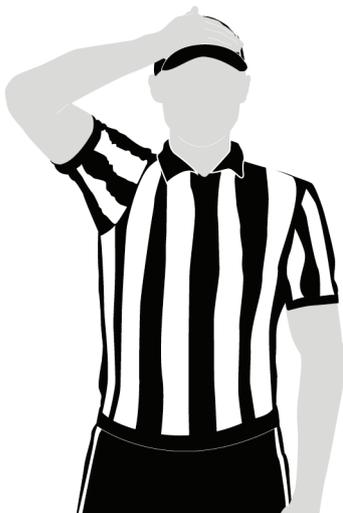
Zählen – Richtige Anzahl Spieler

Zeichen

Geballte Faust auf Schulterhöhe ausstrecken.

Bedeutung/Anwendung

Das Team, für das der zählende Schiedsrichter zuständig ist, hat die richtige Anzahl Spieler auf dem Feld.
(Je nach Liga, 11, 9, 7 oder 5)



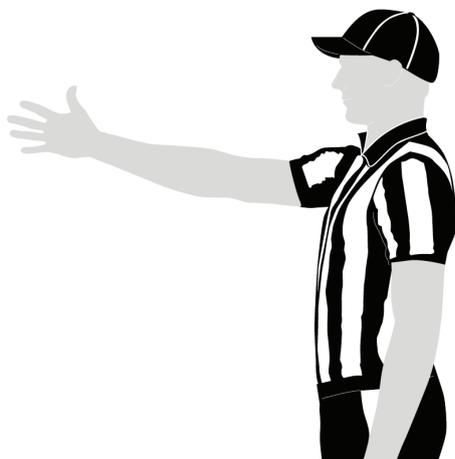
Zählen – Zu viele Spieler

Zeichen

Flache Hand auf die Mütze legen.

Bedeutung/Anwendung

Das Team, für das der zählende Schiedsrichter zuständig ist, hat zu viele Spieler auf dem Feld.



Zählen – Zu wenig Spieler

Zeichen

Offene Hand mit gespreizten Fingern auf Schulterhöhe ausstrecken.

Bedeutung/Anwendung

Das Team, für das der zählende Schiedsrichter zuständig ist, hat zu viele Spieler auf dem Feld.