



## American Football Schiedsrichtervereinigung Deutschland

- Bundeslehrwart –

Ronald Matern, Kampstraße 4, 31275 Lehrte  
Tel.: 0177/29 25 24 5, Email: lehrwart@afsvd.de

### Wichtige Regeländerungen zur Saison 2010

Wie in jedem Jahr gibt es auch zur bevorstehenden Saison zahlreiche Regeländerungen. Während manche Änderungen entweder nur marginal oder zu speziell sind und deshalb hier nicht weiter behandelt werden, so gab es für andere Regelanpassungen durchaus wichtige Hintergründe. Solche Änderungen sowie einige für die Spieldurchführung relevante Neufassungen sollen nachfolgend vorgestellt und kommentiert werden, wobei dies keinesfalls einen Anspruch auf Vollständigkeit erheben soll und kann. Außerdem werden manche Dinge nicht mit den typischen Ausdrücken des Regelwerks erklärt, sondern eher umgangssprachlich. Weitere Informationen sind auch unter [www.afsvd.de](http://www.afsvd.de) zu finden.

Abschließend soll zusätzlich auf Regelungen hingewiesen werden, die zwar nicht geändert worden sind, in der Vergangenheit aber mitunter verstärkt für Verwirrung gesorgt haben, oder deren Erläuterung aus anderen Gründen für sinnvoll erachtet wird.

#### Anforderungen an die Formation bei einem Spielzug

Das Jahr 2010 bringt einige Änderungen bzgl. der Anforderungen an die Formationen der Offense mit sich. Die **Regel 1-1-1b**, die hierfür neben der **Regel 7-1-3b** zu beachten ist, lautet:

*Ein Team darf legal mit weniger als 11 Spielern spielen. Es **ereignet sich aber ein Foul**, wenn die folgenden Auflagen nicht beachtet werden:*

1. *bei der Durchführung des Free Kick befinden sich **wenigstens vier Team A-Spieler** auf jeder Seite des Kickers (Regel 6-1-2c);*
2. *beim Snap **befinden sich wenigstens fünf Spieler, die Trikots tragen, welche zwischen 50 und 79 nummeriert sind an der Offense Scrimmage Line und nicht mehr als vier Spieler befinden sich im Backfield** (Regel 2-21-2, 2-27-4 und 7-1-3-b1) (**Ausnahme:** Regel 1-4-2b) (A.R. 1-4-2-I bis V).*

Punkt 1 ist nur eine geänderte Formulierung ohne praktische Auswirkungen. Deutlich interessanter ist jedoch die rot geschriebene Neuformulierung in Punkt 2.

Es bleibt nicht aus, dass die Offense (Team A = die Mannschaft, die den Ball ins Spiel bringt) versehentlich mit zu wenigen Spielern einen Spielzug ausführt. Oftmals fehlt dann ein (oder mehrere) Spieler an der Line. In der Vergangenheit musste dies als Foul geahndet werden, weil in der alten Regel gefordert war, dass mindestens sieben Spieler an der Linie stehen müssen.

Es ist unstrittig, dass sich ein Team durch zu wenige Spieler bereits selbst geschwächt haben dürfte. Trotzdem konnte zusätzlich eine Raumstrafe gegen das Team verhängt werden. Dieser „doppelten Bestrafung“ begegnen die Regelmacher jetzt derart, dass die Forderung umgedreht wurde: jetzt dürfen nicht mehr als vier Spieler im Backfield stehen.

Läuft die Offense mit elf Spielern auf, hat diese Änderung überhaupt keine Auswirkungen. Kommen jedoch zehn oder weniger Spieler auf das Feld und die (vier) Backfield-Spieler stellen sich „normal“ auf, dann folgt daraus kein Foul.

Demzufolge wird es den Regelverstoß „Illegale Formation – zu wenige Spieler an der Line“ nicht mehr geben. Stattdessen lautet der Zusatz dann „Zu viele Spieler im Backfield“.

Was mit dieser Regeländerung nicht aufgehoben wird, ist die Forderung, dass weiterhin mindestens fünf Spieler an der Line stehen müssen, die eine Trikotnummer von 50 bis 79 tragen, sofern die Formation nicht als Scrimmage Kick-Formation anzusehen ist. Diese Sonderregelung gibt es jedoch schon lange.

Für eine Scrimmage Kick-Formation gibt es auch eine Regeländerung bei der **Regel 1-4-2b**. Diese ist zugegebenermaßen etwas schwer zu lesen. Bevor die Regel vorgestellt und anschließend erläutert wird, soll jedoch zuerst die Scrimmage Kick-Formation näher beleuchtet werden.

Hierzu enthält das Regelwerk klare Vorgaben. Eine Scrimmage Kick-Formation liegt vor, wenn

- es offensichtlich ist, dass ein Kick durchgeführt werden könnte (aufgrund der Spielsituation; so ist z.B. ein Punt im 3. Down nicht als offensichtlich anzusehen, ein Fieldgoalversuch im 1. Down wenige Sekunden vor Ende einer Halbzeit aber schon)
- mindestens ein Spieler mehr als sieben Meter hinter dem Snapper steht (ob dieser dann tatsächlich kickt und/oder ob andere Spieler näher dran stehen, ist ohne Bedeutung)
- kein Spieler in der Position ist, um einen Hand-zu-Hand-Snap zu empfangen

Sind diese drei Bedingungen erfüllt, dann treten Sonderregelungen in Kraft. Kein Spieler – weder Offense noch Defense - darf dann tief blocken, und die Offense ist von den Vorgaben zur Nummerierung der Spieler befreit. Es ist also erlaubt, dass alle Line-Spieler eine klassische Receiver-Nummer tragen. Allerdings gilt weiterhin die Einschränkung, dass sich die inneren Line-Spieler aufgrund ihrer Position wie „normale“ Line-Spieler verhalten müssen und z.B. keinen Vorwärtspass berühren dürfen.

Jetzt zur **Regel 1-4-2b**, sie lautet:

*Bei einem Scrimmage-Down müssen wenigstens fünf der an der Scrimmage Line stehenden Offense Spieler zwischen 50 und 79 nummeriert sein.*

**[Ausnahme:** *In einer Scrimmage Kick Formation (Regel 2-25-10) darf Team A weniger als fünf entsprechend nummerierter Spieler an der Scrimmage Line haben, wenn nachfolgende Bedingungen erfüllt sind:*

- 1. Jeder, bzw. alle Spieler an der Scrimmage Line, die nicht zwischen 50 und 79 nummeriert ist und durch ihre Position unberechtigte Receiver sind, sind als Ausnahme von der vorgeschriebenen Nummerierung etabliert, sobald der Snapper den Ball berührt, bzw. die Berührung vortäuscht (z. B. Hand (Hände) befinden sich an oder unter den Knien).*
- 2. Beim Snap muss sich jeder, bzw. alle von der Nummerierung ausgenommen Spieler, an der Scrimmage Line befinden und darf nicht an einem Ende der Scrimmage Line stehen. Andernfalls verursacht Team A ein Foul für eine illegale Formation.*
- 3. Jeder, bzw. alle derartigen Spieler sind Ausnahmen zur vorgeschriebenen Nummerierung während des Down und bleiben unberechtigte Receiver, bis sie gemäß Regel 7-3-5 zu berechtigten Receivern werden.*

*Diese Beschränkungen treffen nicht länger zu, wenn vor dem Snap eine Periode endet oder ein Timeout dem Referee oder einem der Teams angerechnet wird]. (A.R. 1-4-2-I, IV und V) [S19].*

Was bedeutet die Ausnahme – insbesondere die unter 2 - im Klartext?

Nachdem der Snapper den Ball berührt oder die Berührung vorgetäuscht hat (indem er seine Hand/Hände an oder unter seine Knie gebracht hat; gilt nachfolgend immer), darf die Offense wie gewohnt einen Shift durchführen. Was durch diesen Shift jedoch nicht passieren darf, ist, dass hierdurch ein (zuvor) innerer Line-Spieler mit einer Receiver-Nummer als End „freigemacht“ wird. Hierzu vier Beispiele, bei der jeweils die Bedingungen einer Scrimmage Kick-Formation erfüllt sind und sieben Leute an der Line stehen:

1. Auf der linken Seite stehen als Wide receiver die Nr. 90 sowie weiter innen neben dem Tackle die Nr. 85 beide an der Line (die Nr. 85 ist also das, was man umgangssprachlich als „gecoverten Tight End“ bezeichnet; regeltechnisch ist Nr. 90 ein End, und Nr. 85 ein innerer Line-Spieler). Nachdem der Snapper den Ball berührt hat, geht Nr. 90 zwei Schritte nach hinten und bleibt dort stehen, gleichzeitig geht auf der rechten Seite ein Spieler vom Backfield an die Line, damit nicht mehr als vier Spieler im Backfield stehen. Nach mehr als einer Sekunde wird gesnappt. Die Formationsänderung ist illegal, weil hierdurch die Nr. 85 in eine Position gebracht werden konnte, die zum Fangen eines Vorwärtspasses berechtigt.
2. Auf der linken Seite stehen als Wide receiver die Nr. 90 sowie weiter innen neben dem oder als Tackle die Nr. 70 beide an der Line. Nachdem der Snapper den Ball berührt hat, geht Nr. 90 zwei Schritte nach hinten und bleibt dort stehen, gleichzeitig geht auf der rechten Seite ein Spieler vom Backfield an die Line, damit nicht mehr als vier Spieler im Backfield stehen. Nach mehr als einer Sekunde wird gesnappt. Die Formationsänderung ist legal, weil die Nr. 70 aufgrund der Trikotnummer weder zum Fangen eines Vorwärtspasses berechtigt ist noch eine Ausnahme zur vorgeschriebenen Nummerierung darstellt und somit kein Täuschungsversuch angenommen werden kann.
3. Auf der linken Seite stehen als Wide receiver die Nr. 90 sowie weiter innen neben dem Tackle die Nr. 85 beide an der Line. Bevor der Snapper den Ball berührt hat, geht Nr. 90 zwei Schritte nach hinten und bleibt dort stehen, gleichzeitig geht auf der rechten Seite ein Spieler vom Backfield an die Line, damit nicht mehr als vier Spieler im Backfield stehen. Nach mehr als einer Sekunde wird gesnappt. Die Formationsänderung ist legal, weil sie erfolgte, bevor der Snapper den Ball berührte und die Formation somit als etabliert zu betrachten wäre, Nr. 85 ist ein berechtigter Receiver.
4. Auf der linken Seite stehen als Wide receiver die Nr. 90 sowie weiter innen neben dem Tackle die Nr. 85 beide an der Line. Nachdem der Snapper den Ball berührt hat, geht Nr. 90 zwei Schritte nach hinten und bleibt dort stehen, ein anderer Backfield-Spieler nimmt die vorhergehende Position von Nr. 90 ~~an~~ an der Line ein. Nach mehr als einer Sekunde wird gesnappt. Die Formationsänderung ist legal, weil die Nr. 85 beim Snap nicht in einer Position war, die zum Fangen eines Vorwärtspasses berechtigt.

Am Rande: Spannend, wenn wohl auch eher theoretischer Natur, ist die Folgerung aus der Regeländerung, dass bei einer Scrimmage Kick-Formation zwei Offense Spieler ausreichen würden, um den Spielzug legal durchführen zu können.

### **Neue Begriffe: Blockzone und Tacklebox**

Aus früheren Regelwerken ist dem einen oder anderen vielleicht noch der Begriff der „Clipping Zone“ oder einer „rechteckigen Zone, die sich aus der Position des Balles beim Snap ergibt“ („RAFKACZ –rectangular area formerly known as clipping zone“) bekannt. Anstelle dieser Begriffe wird in 2010 mit der **Regel 2-3-6** die Blockzone eingeführt.

Die Blockzone ist eine rechteckige Zone, die sich von der Position des Snappers je drei Meter nach vorne und hinten sowie je fünf Meter nach links und rechts erstreckt.

Mit dem Begriff „Tacklebox“ wird in der **Regel 2-34-1** die Pocket, die in 2009 erstmals im Regelwerk Einzug gefunden hatte, ersetzt. Die Tacklebox ist eine rechteckige Zone, die von der Position des Snappers je fünf Meter nach links und rechts breit ist sowie vorne von der Neutralen Zone und hinten durch die Endlinie begrenzt wird.

Sowohl bei der Blockzone wie auch bei der Tacklebox ist also gemäß dem Regelwerk wieder die Position des Snappers maßgebend und nicht - wie noch im vergangenen Jahr - der mittlere Line-Spieler. Nach der Drucklegung für das deutsche Regelbuch gab es jedoch in den USA eine Konkretisierung, auf die noch einzugehen sein wird. Aber hier soll es erst mal um den Sinn der beiden Zonen gehen.

Für die Blockzone gilt: Ein Offense Line-Spieler, der beim Snap in der Blockzone steht und diese nach dem Snap nicht verlassen hat, darf innerhalb der Blockzone legal in den Rücken eines Gegners oder oberhalb der Knie von hinten gegen die Beine oder das Gesäß eines Gegners blocken, so lange der Ball die Zone nicht verlassen hat. Dies kann z.B. der Fall sein, wenn der Ball beim Snap zu Boden fällt oder die Offense einen schnellen, kurzen Dive ausführt.

Die Tacklebox kommt u.a. dann ins Spiel, wenn es um Blockberechtigungen von Backfield-Spielern geht. Hierzu gilt, dass ein Backfield-Spieler, der beim Snap mit seinem Körperrahmen vollständig außerhalb der Tacklebox steht, im gesamten Backfield und bis zu zehn Meter downfield nicht in Richtung der ursprünglichen Position des Balles tief blocken darf. Die „ursprüngliche Position des Balles beim Snap“ ist nicht der Punkt, wo der Ball gelegen hat, sondern eine Linie über die gesamte Spielfeldlänge, deren seitliche Lage durch den Ball beim Snap vorgegeben wird und die sich während des Spielzugs nicht verändert! (Der Vollständigkeit halber sei ergänzt, dass diese Einschränkung wie bisher auch für Line-Spieler gilt, die beim Snap mehr als sieben Meter vom Ball entfernt sind – typischerweise die Receiver/Split Ends – sowie für alle Spieler, die beim Snap in Motion gehen, selbst wenn sie beim Snap in der Tacklebox sind.)

In den USA haben sich nach der Einführung dieser Regeländerung verschiedene Probleme ergeben. Dort wurde dann durch ein Bulletin eine weitergehende Bestimmung eingeführt. Wegen des oben beschriebenen Zeitablaufs sind diese Bestimmungen auch nicht im deutschen Regelbuch enthalten, sondern ebenfalls per Bulletin eingeführt und somit zu beachten!

(Original unter

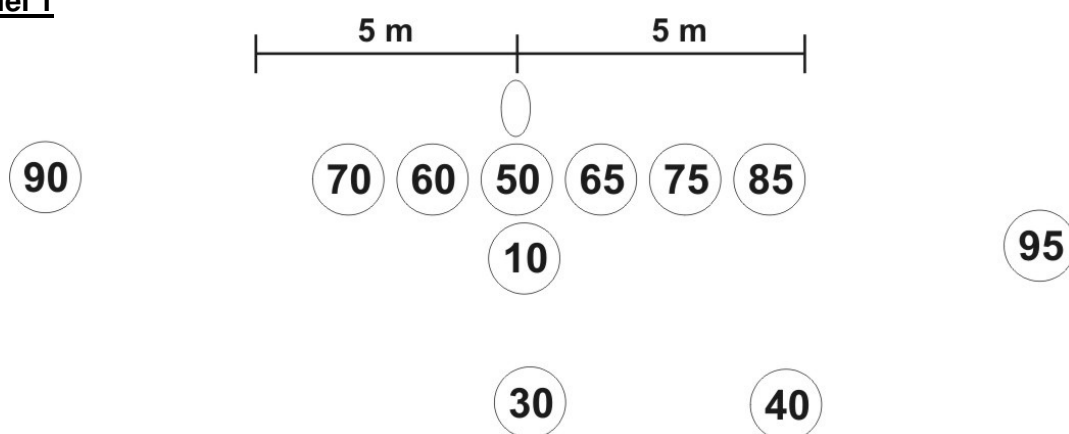
[http://www.ncaa.org/wps/portal/ncaahome?WCM\\_GLOBAL\\_CONTEXT=/ncaa/ncaa/sports+and+championship/football/playing+rules/index](http://www.ncaa.org/wps/portal/ncaahome?WCM_GLOBAL_CONTEXT=/ncaa/ncaa/sports+and+championship/football/playing+rules/index) , Play Situations;

Übersetzungen der ersten drei Bulletins unter [www.afsvd.de](http://www.afsvd.de) , Download von “3 NCAA Bulletins” vom 11.12.2009, vgl. Bulletin 1, Nr. 6 sowie Bulletin 2, Nr. 12 + 13)

Eine Folge dieser nachträglichen Anpassung ist, dass Backfield-Spieler eine weitere Bedingung erfüllen müssen, damit sie legal in Richtung der ursprünglichen Position des Balles beim Snap blocken dürfen. Diese Bedingung ist, dass ein Backfield-Spieler beim Snap nicht außerhalb des zweiten Line-Spielers links bzw. rechts vom mittleren Line-Spieler stehen darf. Insbesondere bei ungewöhnlichen Formationen mit einer „unbalanced Line“ oder der „Swinging Gate“ bzw. bei Formationen, bei denen die Line-Spieler sehr eng beieinander stehen, kann diese Regel zum Tragen kommen.

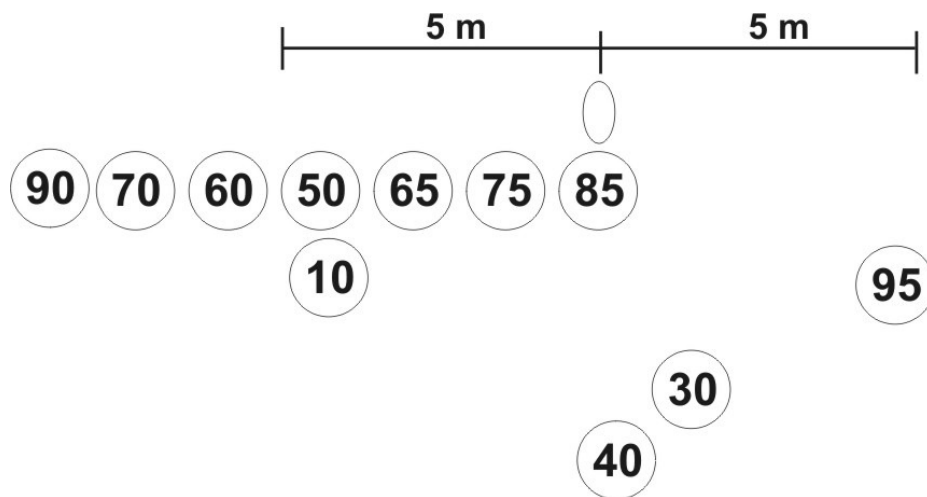
Zwei Grafiken sollen das verdeutlichen:

### Beispiel 1



Bei dieser „engen“ Aufstellung steht Nr. 40 zwar innerhalb der Tacklebox, befindet sich aber vollständig außerhalb des Körperrahmens des zweiten Spielers rechts vom mittleren Line-Spieler Nr. 50 (hier auch gleichzeitig der Snapper). Deswegen gelten für ihn die oben beschriebenen Einschränkungen bzgl. des tiefen Blockens. Auch für die Nr. 90 (als an der Line stehender Spieler mehr als sieben Meter vom Snapper entfernt) und die Nr. 95 (im Backfield und außerhalb der Tacklebox).

## Beispiel 2



Im zweiten Beispiel stehen zwar alle Backfield-Spieler (10, 30, 40, 95) in der Tacklebox, die von der Position des Snappers abhängt. Wird jedoch das zweite Kriterium – nicht außerhalb des zweiten Line-Spielers links bzw. rechts vom mittleren Line-Spieler, hier wieder die Nr. 50 - hinzugezogen, dann sieht man, dass nur noch die Nr. 10 berechtigt ist, in Richtung der ursprünglichen Position des Balls tief zu blocken. Auch die Nr. 90 darf nicht derart tief blocken, weil sie mehr als sieben Meter vom Ball entfernt steht.

## Facemask-Regelung ergänzt

Bislang galt es als Fouls, wenn das Helmgitter oder eine Helmöffnung ergriffen wurden und dann daran gezogen oder gedreht wurde. Für 2010 haben die Regelmacher eine Regelungslücke geschlossen und das Verbot auch auf den Kinnriemen erweitert.

Die zugehörige Formulierung in der **Regel 9-1-2q** mag missverstanden werden. Sie lautet:

*Kein Spieler darf das Helmgitter, **den Kinnriemen** oder eine andere Helmöffnung eines Gegners ergreifen, verdrehen oder daran ziehen.*

Die Formulierung könnte so interpretiert werden, dass das bloße Ergreifen genau so zu bewerten ist wie das Verdrehen oder das Ziehen. Das ist so nicht gemeint und macht im Kontext mit der Regeländerung im Vorjahr, die ein reines Zugreifen ohne weitere Beeinflussung des Helmes legalisiert hatte, auch keinen Sinn. Der Text ist zu verstehen im Sinne von „zu ergreifen und dann zu verdrehen oder daran zu ziehen“.

## Scrimmage Kicks I - Schutz des Kickers

Die Tacklebox kommt noch einmal ins Spiel, wenn es um den Schutz des Kickers bei Scrimmage Kicks geht. Theoretisch können dies Fieldgoalversuche und Punts sein, praktisch wird die Regeländerung eigentlich nur bei Punts zum Tragen kommen.

Die **Regel 9-1-4a-5**, die zum Foul Roughing the Kicker bzw. Running into the Kicker gehört, lautet in 2010:

*Der Schutz des Kickers durch diese Regel endet, wenn:*

- a) *er eine angemessene Zeit hatte, seine Balance wieder zu erlangen (A.R. 9-1-4-IV) oder*
- b) *er den Ball außerhalb der Tackle Box (Regel 2-3-4) trägt, bevor er kickt.*

Der Punkt b) ist neu hinzugekommen und soll an dieser Stelle näher beleuchtet werden. Es gibt nämlich drei Möglichkeiten bzgl. der Position des Balles beim Kick und der Tacklebox:

1. der Kicker steht in der Tacklebox, erhält dort den Ball oder kann ihn darin aufnehmen und kickt, ohne die Tacklebox zu verlassen
2. der (designierte) Kicker kann den Ball in der Tacklebox nicht kontrollieren; der Ball rollt aus der Tacklebox heraus, und der Kicker kann den Ball erst außerhalb aufnehmen und kickt dann
3. der (designierte) Kicker erhält den Ball in der Tacklebox oder kann ihn darin aufnehmen und läuft dann mit dem Ball aus ihr heraus

Wird der Spieler nach dem Kick in den Fällen 1 und 2 verspätet angegriffen, kann dies ein Roughing the Kicker- oder Running into the Kicker-Foul sein, im dritten Fall jedoch nicht. Die Regel ist also zu verstehen im Sinne von „wenn er den Ball kickt, nachdem er den Ball aus der Tacklebox herausgetragen hat“.

Was ist der Grund für diese Regeländerung? Hierfür können zwei Gründe genannt werden. Der erste ist, dass ein Ballträger im vierten Versuch aus einer Scrimmage Kick-Formation heraus einen Sweep läuft und dann noch in seinem Backfield unter Druck gerät. Es wäre vorstellbar, dass er dann kurz vor einem Tackling den Ball wegschießt und darauf hofft, dass es zu einem Kontakt und damit zu einem Foul gegen die Defense kommt. Der zweite Grund ist die Erkenntnis, dass die Headhunter bei einem Punt zusätzliche Zeit bekommen, um den potenziellen Returner zu erreichen und mitunter schon bei ihm sind, wenn er den Ball fängt. Denn es ist möglich, dass es drei, vier oder fünf Sekunden dauern kann, bis es zu einem Kick kommt, und in der Zeit haben schnelle Läufer locker 30 bis 40 Meter zurückgelegt. Zusammengefasst könnte man also sagen, dass die Offense (in Person des Kickers) ein höheres Risiko eingehen muss, wenn sie denn versucht, sich an anderer Stelle Vorteile zu verschaffen.

Um es noch mal klar zu machen: Die beschriebene Regel gilt nur für Roughing the Kicker bzw. Running into the Kicker. Wird der Kicker außerhalb der Tacklebox im Stile eines persönlichen Fouls angegangen, dann wird dies natürlich geahndet!

## **Scrimmage Kick II – Kick jenseits der Neutralen Zone**

Bislang war es ein Foul und es war sofort abzufeuern, wenn ein Scrimmage Kick erfolgt, nachdem der Ball die Neutrale Zone überquert hatte. In 2010 gilt, dass es erst dann ein Foul ist, wenn sich beim Kick der gesamte Körper des Kickers jenseits der Neutralen Zone befindet. (**Regel 6-3-10-c**)

Eine entsprechende Regeländerung ist im vergangenen Jahr für den Passer eingeführt worden.

## **Downverlust**

Neben einer Meterstrafe kann ein Regelverstoß auch einen Downverlust mit sich bringen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass das bestrafte Team das Recht verliert, einen Down (die Nummer des Downs) zu wiederholen. Wird z.B. ein illegaler Vorwärtspass im zweiten Versuch geworfen, gibt es eine 5 m-Strafe vom Punkt des Fouls, und es folgt der dritte Versuch. Passiert dieses Foul im vierten Versuch und wurde die Line to Gain nach Strafdurchführung nicht erreicht, dann ist die Serie für die Offense beendet und das defensive Team bekommt den Ball.

Das beschriebene Prinzip ist alles andere als neu, aber dann ist plötzlich ein Problem aufgetaucht. Was ist denn, wenn ein Foul, das einen Downverlust mit sich bringt, bei einem Spielzug passiert, bei dem die Spielzeit eines Viertels ausläuft? Bislang war es so, dass es dann einen „Versuch ohne Zeit“ gegeben hat, d.h. es wurde nach Abschreiten der Meterstrafe noch ein Versuch gespielt, für den der Downmarker um einen Wert weitergestellt wurde. Allerdings lief die Spielzeituhr dann nicht mit, und nach diesem Spielzug galt das Spielviertel als beendet. Dann

erkannte man aber, dass die Absicht, dem Team einen Versuch „wegzunehmen“, nicht wirklich erreicht werden konnte.

In 2010 gilt somit, dass ein Spielviertel beendet wird, wenn in einem Spielzug bei auslaufender Uhr ein Foul passiert, das als Strafe einen Versuchsverlust beinhaltet (**Regel 3-2-3-a1**). Wirft also z.B. die Offense im letzten Spielzug vor der Halbzeit einen illegalen Vorwärtspass, dann geht es trotz des Fouls praktisch direkt in die Pause (sollten mit dem illegalen Vorwärtspass Punkte erzielt worden sein, zählen die natürlich nicht; und die Strafabschreibung könnte man zwar machen, aber da es keinen Snap mehr geben kann, wird die auch hinfällig).

Nachdem die Regel in den USA eingeführt wurde, ist eine paradoxe Situation aufgetaucht. Angenommen, die Defense fängt im letzten Spielzug eines Viertels einen Pass ab und trägt ihn zurück, und während des Returns wirft der Ballträger verbotenerweise einen Vorwärtspass. Hier sieht das Regelwerk zwar die Meterstrafe, aber keinen Versuchsverlust vor. Das würde letztlich bedeuten, dass die Defense den Ball behält und noch einen „Versuch ohne Zeit“ spielen dürfte.

Weil das natürlich alles andere als sinnvoll und gerecht ist, wurde auch diese Situation in einem Bulletin aufgegriffen. Demnach gilt auch für die Defense, dass sie keinen weiteren Versuch mehr spielen darf. Mit dem 2010er Regelbuch lässt sich dieser Fall aber nicht belegen.

### **Spearing aus dem Regelwerk gestrichen**

Mit dem Regelwerk des Vorjahres wurde als neues Foul das illegale Benutzen des Helms eingeführt (**Regel 9-1-3**). Hiermit wurde das „Spearing“ als Regelverstoß durch neue, strengere Vorgaben ersetzt. Trotzdem blieb das Spearing als Definition im Regelbuch drin. Durch die jetzt erfolgte Streichung des Begriffs kennt das Regelwerk kein Spearing mehr.

### **Fair Catch-Signal**

Im vergangenen Jahr wurde eine neue Definition für ein ungültiges Fair Catch-Signal eingeführt. Demnach wurde jedes Zeichen eines Spielers, der den Ball fangen könnte, als Fair Catch-Signal gewertet (außer Schutz vor der Sonne), und es war dann zu entscheiden, ob dieses ein gültiges oder ungültiges Zeichen war. Hintergrund der Änderung war, dass z.B. ein Winken mit beiden Armen, das Mitspielern signalisieren sollte „Bleibt vom Ball weg“ auch als (ungültiges) Zeichen zu werten war und der Spielzug zu beenden war, sobald ein Spieler Ballbesitz hatte.

In diesem Jahr gilt diese Regel weiterhin, aber es hat in den USA wohl Anwendungsprobleme gegeben, was als „irgendein Zeichen“ zu werten war. Deshalb wurde die **Regel 2-7-3** jetzt dahingehend konkretisiert, dass künftig „irgendein Winkzeichen“ als Fair Catch-Signal zu werten ist.

Die Frage, ob so ein Zeichen gültig oder ungültig ist, ergibt sich wie bisher aus der Art und Weise, wie es erfolgt. Ein gültiges Zeichen erfolgt über dem Kopf und mehrmals von einer Seite zur anderen, alle anderen Zeichen sind ungültig. Auch nach einem ungültigen Zeichen wird das Spielgeschehen unterbrochen, sobald ein Spieler Ballbesitz hat. Allerdings hat der Spieler, der das Zeichen gegeben hat, nicht den besonderen Schutz beim Fangen des Kicks, persönliche Fouls wie auch die Behinderung beim Fangen eines Kicks kann es allerdings weiterhin geben.

### **Unberechtigte Spieler beim Vorwärtspass**

Der Wegfall der Ausnahmen zur **Regel 7-3-10** bringt in 2010 erweiterte Möglichkeiten für die unberechtigten Offense Line-Spieler beim Pass-Spiel mit sich. Bislang durften diese bis zum Passwurf nicht nach vorne gehen, wenn in diesem Spielzug ein Vorwärtspass über die Neutrale Zone geworfen wurde. Ausnahme war, dass sie einen Defense-Spieler geblockt haben, dann durften sie bis maximal drei Meter nach vorne, wenn der erste Kontakt innerhalb des ersten Me-

ters aufgenommen wurde. Im Prinzip sind hierdurch also die ganz normalen Kontakte zwischen Offense Line- und Defense Line-Spielern geregelt worden.

Jetzt dürfen alle ursprünglich unberechtigten Offense Spieler – also alle, die dies aufgrund ihrer Position bzw. wegen ihrer Trikotnummer sind - bis zu drei Meter nach vorne gehen, ohne dass weitere Kriterien zu berücksichtigen sind. Das kann in der Praxis auch bedeuten, dass so ein Spieler eine ganz kurze Passroute z.B. als „Down and in“ bzw. „Down and out“ läuft, allerdings darf er dann keinen Vorwärtspass berühren.

### **Wegschlagen eines Rückpasses**

Bei der **Regel 9-4-2** gibt es leider einen Fehler im Regelwerk. Dort steht wie in der Vergangenheit noch drin, dass es ein Foul ist, wenn ein Spieler des passenden Teams einen Rückpass nach vorne schlägt mit der Absicht, Raumgewinn zu erzielen. Dieser Zusatz ist zu streichen. (In der Auflistung der Regeländerungen vorne im Regelbuch steht diese Änderung richtig drin.)

Unabhängig von der Formulierung wurde schon immer jedes Schlagen des Balls nach vorne als Foul geahndet.

### **Receiver im Aus**

Grundsätzlich gilt, dass ein Offense Receiver seine Berechtigung verliert, einen legalen Vorwärtspass zu berühren, wenn er während des Spielzuges ins Aus geht. Diese Berechtigung wird wiedererlangt, wenn der Ball von einem Gegenspieler oder einem Schiedsrichter berührt worden ist. Das heißt also, dass der Receiver weiter am Spielgeschehen teilnehmen darf, aber eben eingeschränkt ist, was die Berührung des Balles angeht, und dass er natürlich keinen Schutz gegen eine Passbehinderung hat. Sollte dieser Spieler jedoch den Ball berühren oder gar fangen, geht der Spielzug so lange weiter, bis der Ball den Regeln nach tot wird, z.B. weil der Pass dann zu Boden fällt oder der Receiver, der dann zum Ballträger geworden ist, getackelt wird. Die Strafe – Versuchsverlust am Punkt des vorherigen Snaps – kann dann trotzdem durchgeführt werden.

Schon immer gab es die Ausnahme, dass die Berechtigung zum Berühren/Fangen eines Passes nicht verloren geht, wenn der Receiver ins Aus geblockt wird und er versucht, sofort wieder ins Feld zu kommen. Diese Ausnahme zu **Regel 7-3-4** ist in 2010 noch weiter gefasst worden. Jetzt hat der Receiver die „Freiheit“, aufgrund irgendeines Kontaktes mit einem Gegenspieler ins Aus geraten zu sein, und wenn er sich bemüht, sofort ins Feld zu gelangen, darf er ganz normal und mit allen Rechten weiter am Spielzug teilnehmen.

Angenommen, ein Offense- und ein Defense-Spieler laufen nebeneinander nahe einer Seitenlinie, und dabei geraten die Füße ineinander und stolpern, was dazu führt, dass der Receiver auf die Seitenlinie tritt. Zweifelsohne liegt hier kein Block vor, und nach der alten Regel hätte dieser Spieler seine Berechtigung, den Ball zu berühren, verloren. Nach der nun erfolgten Regeländerung darf dieser Spieler aber weiter „vollwertig“ am Spielzug teilnehmen.

Es sei darauf hingewiesen, dass lediglich erwartet wird, dass der Spieler versucht, wieder ins Feld zu kommen. Angenommen, er wird durch Spieler oder Gegenstände in einer Teamzone behindert (nicht in dem Sinne, dass er dort festgehalten oder geblockt wird, sondern nur, weil diese im Weg stehen), dann bedeutet dies für ihn keinen Nachteil. Selbst wenn er dabei an Bänken und Tischen vorbeilaufen muss und infolge dessen erst deutlich weiter ins Feld zurückkommen kann, ist dies in Ordnung.

Die Regeländerung „Kontakt statt Block“ gilt übrigens nur beim Pass-Spiel und nicht bei Kicks!



## Vollständiger Pass

Im Regelteil der „Anerkannten Regelungen“ gibt es in 2010 unter **A.R. 7-3-6-XVII** ein neues Beispiel, das einen Passfang an der Seitenlinie beschreibt. Beschrieben wird der Fall, dass der Receiver hochspringt, den Ball im Flug fängt und dann mit dem Ball in den Händen landet. Dabei berührt zuerst der vordere Teil der Schuhsohle den Boden im Feld, und aus dieser Bewegung heraus kommt dann der hintere Teil der Sohle auf der Seitenlinie auf. Die Regelung ist, dass dieser Pass als unvollständig gilt.

Die Philosophie hinter dieser Regelauslegung ist, dass die Schuhsohle als „Einheit“ zu betrachten ist, und diese „Einheit“ war halt nicht vollständig im Feld.

Schleifen die Zehen jedoch derart über den Boden, dass der erste Kontakt im Feld erfolgt und dann, ohne dass ein weiterer Bestandteil des Schuhs zu Boden kommt, die Seitenlinie berührt, dann gilt der Pass als vollständig. Als Beispiel sei der Fall genannt, dass der Receiver eine Art Hechtsprung macht.

## Spielverzögerung bei der Defense

Vor einigen Jahren ist es der Defense-Line untersagt worden, sog. „footballuntypische Bewegungen“ zu machen, die einen Fehlstart der Offense provozieren sollten. Gemeint waren damit solche Defense-Spieler, die z.B. durch Stampfen mit dem Fuß eine Reaktion herausfordern wollten. Durch ein neues Beispiel unter **A.R. 7-1-5-IV** ist der mögliche Personenkreis, der diesen Regelverstoß begehen kann, erweitert worden:

*Linebacker B-56 befindet sich stationär einen Meter jenseits der neutralen Zone. Als die Offense ihre Snap-Signale ruft, täuscht B-56 einen Angriff in Richtung der Line vor und versucht so offensichtlich, einen Fehlstart der Offense zu provozieren. **Regelung:** Dead Ball Foul. Spielverzögerung. 5-Meterstrafe vom Succeeding Spot.*

In diesem Beispiel wie auch in der zugehörigen Regel stecken ein paar Details drin. So wäre es kein Foul, wenn der Spieler von einem Punkt gestartet wäre, der mehr als einen Meter von der Line entfernt liegt. Auch muss das Kriterium gegeben sein, dass offensichtlich versucht werden soll, einen Fehlstart zu provozieren. Erfolgt z.B. ein Positionswechsel an bzw. nahe der Line, oder erfolgt eine Reaktion auf einen Snap-Count, dann ist das in aller Regel in Ordnung. Letztlich gilt jedoch immer der Einzelfall.

## Chop Block

Im vergangenen Jahr sind die Regeln zum Chop Block verschärft worden. Demnach gilt jeder kombinierte Block hoch/tief bzw. tief/hoch mit oder ohne Verzögerung als Foul. In den Anerkannten Regelungen ist jetzt unter **A.R. 9-1-2-XXVI** konkretisiert worden, was unter einem „Block“ in diesem Fall zu verstehen ist.

*Nachdem er den Ball gesnappt hat, streift Snapper A-54 vorbei an Nose Guard B-62, als er versucht, einen Linebacker zu blocken. A-54 hat dabei leichten Kontakt mit B-62, oder B-62 streckt einen Arm aus und versucht von sich aus, einen Kontakt mit A-54 aufzunehmen. Während B-62 und A-54 in Kontakt sind, blockt Right Guard A-68 B-62 von vorne in Höhe von dessen Knie. **Regelung:** Legal. A-54 blockt nicht B-62. Der unabsichtliche Kontakt oder B-62's anfänglicher Kontakt sind nicht Teil eines kombinierten Blocks und daher ist das auch kein Chop Block.*

Soweit zu den wesentlichen Änderungen für 2009 und einigen zu den Themen passenden Ergänzungen und Kommentaren. Nachfolgend kommen nun einige Punkte, die noch angesprochen werden sollten.

### **Head Coach's Conference (Regel 3-3-4-e)**

Der einzige Grund für eine Coach's Conference ist, dass der Trainer glaubt, eine Regel sei falsch ausgelegt oder angewandt worden. Beschwerden über gegnerische Spieler, „äußere Umstände“, strittige Schiedsrichter(tatsachen)entscheidungen oder Verständnisfragen stellen keinen Grund für eine Conference dar, und wird deshalb eine Auszeit genommen, wird diese dem jeweiligen Team zuerkannt (oder als Spielverzögerungsstrafe geahndet, wenn das Team keine Auszeit mehr hat).

Dies schließt nicht aus, dass es in besonderen Situationen mal zu Nachfragen kommen darf. Trotzdem sollte geprüft werden, ob eine sofortige Klärung erforderlich ist oder ob es dafür nicht einen anderen Zeitpunkt geben könnte, z.B. den nächsten Quarterwechsel oder eine spätere Auszeit.

Komplizierte Strafdurchführungen und Spielsituationen, die es durchaus geben kann, werden auf Nachfrage sicher gerne und zeitnah vom Hauptschiedsrichter erklärt. In so einer Situation wird es auch durchaus als legitim erachtet, wenn hierfür - fälschlicherweise – eine Conference beantragt wurde, sich der Hauptschiedsrichter aber entscheidet, die deswegen angefallene Verzögerung sich selber anzurechnen, weil er dies als der Situation angemessen empfindet. So ein Vorgehen sollte auch vom gegnerischen Team im Sinne des Fair Plays anerkannt werden. Trotzdem gilt natürlich: Wird die Conference falsch beantragt, kann die Auszeit weg sein.

### **Passbehinderung der Offense (Regel 7-3-8 u. -9)**

Wohl kein Regelverstoß führt zu so einer großen Verwirrung und dementsprechenden Diskussionen wie die Offense Passbehinderung. Weil hier einige spezielle Aspekte zu berücksichtigen sind, soll der wesentliche Gedanke dahinter deshalb hier erklärt werden.

Laufspiel und Passspiel stellen an die Verteidigung nahezu gegensätzliche Anforderungen. Außerdem ist es nicht von der Hand zu weisen, dass die Offense erst einmal gewisse Vorteile gegenüber der Defense hat, alleine schon deshalb, weil sie weiß, was kommen soll und wann es kommen soll. Die Regelmacher sind deshalb bemüht, ein gewisses Gleichgewicht zwischen Offense und Defense herzustellen, was sich auch an anderen Beispielen zeigt:

- Da die Offense weiß, wann der Spielzug losgehen soll, hat die Defense mehr Freiheiten bzgl. der Bewegung beim Snap.
- Damit potenzielle Passempfänger identifiziert werden können, gibt es für die Offense verschiedene Vorgaben bzgl. Nummerierung und Positionen, die es bei der Defense eben nicht gibt.

Diesem Gedanken folgend wurde ein Weg gesucht, um der Defense zu ermöglichen, das Spiel zu lesen. Insbesondere den Safeties und Cornerbacks sollte ermöglicht werden, anhand bestimmter Aktionen zu erkennen, ob ein Lauf oder ein Pass erfolgen soll, so dass sie ihr Verhalten auf dem Feld entsprechend ausrichten können. Bei einem Pass würden sie höchstwahrscheinlich tief bleiben und die Receiver beobachten, während sie bei einem Lauf ihre Konzentration eher auf die möglichen Ballträger richten und sich wohl nach vorne orientieren.

Um dieses „Lesen“ zu ermöglichen, ist festgelegt worden, dass berechnete Passempfänger nicht downfield gehen und dort blocken dürfen, wenn in diesem Spielzug ein Vorwärtspass die Neutrale Zone überquert. (Blocken sie hinter der Neutralen Zone oder wird der Pass dahinter gefangen, kann es keine Offense Passbehinderung geben.) Das Regelwerk sagt eindeutig, dass es in der Verantwortung des Receivers liegt, einen Kontakt zu vermeiden. Aber wird dieser vom Defense-Spieler angegangen, erhält er durchaus gewisse Freiheiten, um sich zu verteidigen.

Versetzen wir uns mal in die Rolle eines Cornerbacks. Dieser wird vom Receiver downfield geblockt, und das ist für ihn ein eindeutiges Signal, dass jetzt nur ein Lauf oder ein Pass hinter der Neutralen Zone erfolgen kann. Deshalb wird er seine Aufmerksamkeit auf das Geschehen im Offense Backfield lenken und den Receiver, der weiter seine Passroute läuft, ziehen lassen; gleiches gilt u.U. auch für einen Safety, der den Block beobachtet hat. Wenn dann ein Pass auf den ungedeckten Receiver erfolgt, hätte dieser einen enormen und darüber hinaus unfairen Vorteil.

„Bump and Run“ ist somit eindeutig nicht zulässig, und es gibt auch keine Regel, die es erlaubt, dass ein Verteidiger innerhalb irgendeiner Distanz jenseits der Neutralen Zone legal von einem Offense-Receiver geblockt werden darf!

Betrachtet man diese Situation etwas holzschnittartig, begeht der blockende Receiver einen Betrug(sversuch), weil er etwas „verspricht“, was nicht eintreten wird. Und damit genau dies nicht passiert, wird so eine Aktion als Offense Passbehinderung geahndet. Führt man den Gedanken weiter, wird man erkennen, dass es absolut keine Rolle spielt, wo und wann der Kontakt passiert und wohin der Ball fliegt. Der „Betrug“ passiert, selbst wenn der Kontakt auf der linken Seite erfolgt, der Pass aber nach rechts fliegt. Und weil es erst dann ein Foul ist, wenn der Ball die Neutrale Zone überquert hat, kann es durchaus passieren, dass die Flagge des Schiedsrichters spät kommt.

Was hier noch für weitere Verwirrung sorgen mag, ist, wenn die Flagge für die Offense Passbehinderung von einem der tiefen Schiedsrichter kommen kann, der dann auch noch 40 Meter tief und auf der „falschen“ Seite steht. Das ist aber Bestandteil der Schiedsrichter-Mechanics, die vorsehen, dass die möglichen Receiver und ihre Aktionen von den tief stehenden Schiedsrichtern überwacht werden und nicht von denen, die unmittelbar neben ihnen stehen.

Nun stelle man sich vor, dass diese tiefen Schiedsrichter ihre etwa 20 m Vorsprung aus ihrer ursprünglichen Position beim Snap gegenüber ihrem Receiver auf der Passroute halten. Bei einem halbwegs langen Pass ist der überwachende Schiedsrichter also etwa 40 bis 50 Meter downfield, zuvor hat er aber den illegalen Block erkannt. Stelle man sich weiter vor, dass der Quarterback noch eine Weile scambeln muss, bevor er den Ball – natürlich auf die andere Seite und deutlich zu hoch - werfen kann, sind alle „Bedingungen“ erfüllt, die für Verwirrung sorgen. Es gibt eine Flagge von einem Schiedsrichter, der

- an einem Punkt steht, der mit dem Pass an sich nichts zu tun hat,
- an einem Punkt steht, der mit dem Foul an sich nichts zu tun hat,
- eine Flagge wirft für eine Aktion, die sich möglicherweise 15 Sekunden zuvor ereignet hat,
- bei einem unfangbaren Ball auf Passbehinderung entscheidet.

Da kann man sich drehen und wenden wie man will. Der Receiver hat gefoult, und der Schiedsrichter hat alles richtig gemacht! (Und um es kurz zu erwähnen: es gibt Situationen, wo so ein Kontakt dann doch legal ist, z.B. wenn der Ball im Augenblick des Kontakts unfangbar hoch über die betroffenen Spieler fliegt. Hier kann der „Betrugsversuch“ ausgeschlossen werden.)

Neben dieser recht komplexen Situation gibt es weitere Fälle für eine Offense Passbehinderung, die aber geläufig sein sollten, wie z.B. das „klassische“ Wegschubsen eines fangbereiten Verteidigers.

Beim Thema Passbehinderung muss klar sein, dass anders als bei Kicks weder Offense- noch Defense-Spieler ein „Vorrecht“ auf den Ball haben. Bemühen sich beide ausschließlich darum, an den Ball zu kommen, kann es keine Passbehinderung geben. Dabei spielt es keine Rolle, ob ein Kontakt unmittelbar beim Fangversuch erfolgt, oder ob beispielsweise auf der Passroute ein Spieler über die Füße des anderen stolpert. Passbehinderung – egal ob von Offense oder Defense – ist also vereinfacht gesagt der willentliche Versuch, einen Gegner durch einen Kontakt am Fangen zu hindern. Damit letztlich auf Passbehinderung entschieden werden kann, müssen noch andere Bedingungen erfüllt sein, die hier aber nicht vertieft werden sollen.

## **Die Regeln machen den Ball tot (Regel 4)**

Es kommt immer wieder vor, dass ein Spieler eine unnötige Aktion gegen einen Gegenspieler ausführt, obwohl der Spielzug schon vorbei ist. Fragt man dann diesen Spieler, warum er das getan hat, kommt viel zu oft die Antwort „Es war doch noch gar nicht abgepfiffen!“. Darauf könnte man eigentlich nur entgegnen: „Na und, die Regeln machen den Ball tot!“ und hundertprozentig regelkonform eine Flagge für ein Dead Ball Foul mit 15 m Strafe werfen.

Nun kommt es aber viel häufiger zu solchen Kontakten, als dass es dafür eine Strafe gibt. Und das ist ja praktisch selbsterklärend, denn meistens können Spieler nicht wissen, ob der Ball noch im Spiel ist oder nicht. Und typischerweise gibt es dann auch keine Flagge für so einen unnötigen Kontakt (das ist nicht gleichbedeutend mit unangemessen oder unnötig hart).

Wenn aber Spieler, die sich unmittelbar in der Nähe des Geschehens aufhalten und mit hoher Wahrscheinlichkeit wissen, dass der Spielzug vorbei ist, weiterhin Aktionen ausführen, ist das nicht akzeptabel. Und der Spruch „Es war doch noch gar nicht abgepfiffen!“ zieht dann nicht, weil das Abpfeifen nur ein möglicher von etwa vierzig Gründen ist, die einen Spielzug beenden können. Und es gibt eine Reihe von Gründen, warum sich Schiedsrichter dazu entscheiden könnten, mit dem Pfeifen noch einen Augenblick zu warten.

Nun müssen die Spieler nicht alle Gründe kennen, und üblicherweise ziehen Kontakte, die an sich legal wären, aber nur zu spät und abseits des Spielgeschehens erfolgen, keine Strafe nach sich („in dubio pro reo“). Aber verspätete Aktionen von solchen Leuten, die es besser wissen sollten, ziehen schon mal eine Flagge nach sich. Und der besagte Spruch kann dann nichts retten.

In diesem Zusammenhang soll noch mal darauf verwiesen werden, dass Schiedsrichter häufig versuchen, mit Spielern zu sprechen. Das ist in der Regel dann der Fall, wenn der Spieler eine Aktion begangen hat, die nicht regelkonform war. Üblicherweise lassen die Schiedsrichter die Spieler in Ruhe, aber sucht der Schiedsrichter das Gespräch, dann steckt da in der Regel was hinter. Meistens heißt das, dass gerade bewusst darauf verzichtet wurde, gegen diesen Spieler eine Flagge zu werfen. Eigentlich sollte man doch dann erwarten können, dass der betroffene Spieler zumindest zuhört - und seinen Fehler in der Folge nicht wiederholt. Vielleicht ist es ja gar nicht so schlecht, mal zuzuhören, statt mit einer LMAA-Haltung zu reagieren?!?

## **Stadionsprecher und Musikbeschallung**

Die Hauptschiedsrichter sollen ihre Entscheidungen erklären. Das tun sie gerne, so lange sie nicht gegen den Stadionsprecher oder laufende Musik anreden müssen. Es wäre also hilfreich, wenn das zuständige Personal einen Blick darauf hat, ob der Whitehead eine Ansage machen möchte.

Inzwischen sind auch viele Stadionsprecher überdurchschnittlich regelkundig, und manche lassen sich deswegen dazu verleiten, nur anhand von Schiedsrichterzeichen etwaige Entscheidungen vorwegzunehmen und zu verkünden. Das macht nicht nur die Ansage des Whiteheads hin-fällig, es kann sogar auch mal gewaltig in die Hose gehen, wenn auf dem Feld eine andere Entscheidung getroffen werden sollte (worauf auch durchaus die Teams Einfluss haben könnten).

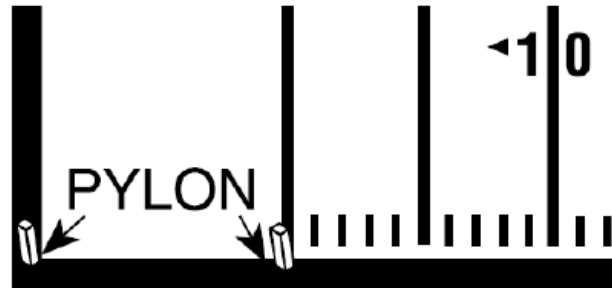
Sprecher sollten auch darauf achten, eine gewisse Fairness gegenüber der gegnerischen Mannschaft und den Schiedsrichtern zu bewahren. Unterstützung für das eigene Team ist eine Sache, aber Durchsagen nach dem Motto „Und wieder eine Fehlentscheidung“ oder andere herablassende Bemerkungen sind immer fehl am Platz. Es ist auch nicht angemessen, Sprüche loszulassen, wenn sich die Schiedsrichter bemühen, eine komplizierte Situation aufzulösen und dafür länger brauchen als üblich. Sorgfalt geht dann vor Schnelligkeit.

Es sollte auch darauf geachtet werden, dass die Musik im Stadion deutlich heruntergeregelt oder noch besser ausgeschaltet wird, wenn sich die Teams zum Spielzug aufstellen. Nicht zu-

letz sollte während der Pausen zur Behandlung verletzter Spieler aus Gründen des Respekts auf das Spielen von Musik verzichtet werden.

### **Markierungen von Meterlinien (Regel 1-2)**

Es kann eine wertvolle Hilfe sein, wenn die 10 m-Linien – und sofern vorhanden alle anderen – nicht bis an die Seitenlinie heranreichen, sondern etwa 10 – 20 cm vorher aufhören, so dass noch ein kurzes Rasenstück zu erkennen ist. Hintergrund ist, dass man so besser unterscheiden kann, ob ein Spieler noch im Feld ist.



Angenommen, der Ballträger trifft mit seinem Fuß den Bereich, wo Meter- und Seitenlinie zusammenstoßen. Ist hier ein Stück „kreidefrei“, dann hat man eine gute Chance zu erkennen, ob zwischen seinem Schuh und der Seitenlinie noch etwas Grünes ist und der Spieler damit immer noch im Feld. Erkennt man jedoch nur die Kreide, ist es ungleich schwerer zu entscheiden, ob dies von der Meter- oder der Seitenlinie kommt. Die Goallines und die Endlines reichen aber auf jeden Fall bis an die Seitenlinien heran.

### **Zum Schluss**

Ich hoffe, dass die vorstehenden Erläuterungen verständlich und ausreichend sind, um die Saison 2010 mit ihren Regeländerungen besser zu bewältigen und mögliche unklare Situationen zu verstehen. Die Weitergabe dieser Datei an Spieler, Stadionsprecher, Vereinsoffizielle und alle anderen, die mit unserem Sport zu tun haben, ist deshalb ausdrücklich erwünscht!

Für Fragen, Anregungen, Hinweise und Ergänzungen habe ich immer ein offenes Ohr – nicht nur im Zusammenhang mit diesem Schreiben, sondern selbstverständlich das gesamte Jahr über. Wer mich kontaktieren möchte, tut dies am besten per Email unter [lehrwart@afsvd.de](mailto:lehrwart@afsvd.de).

Ich wünsche allen eine spannende und verletzungsfreie Saison!

Ronald Matern