



# MECHANICS

— 2022 —



**8er-Crew**



# Impressum

Erstellt von Mats Schwieger, dem Bundeslehrstab und vielen anderen. 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.

Die 8er Mechanics basieren auf den 8er Mechanics Manuals der CCA. Sie wurden übersetzt und angepasst von Jens-Uwe Herrmann und Thomas-Josef Fotsch-Ueberrhein unter Mitwirkung von Mats Schwieger.

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

In diesem Buch wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit das generische Maskulinum verwendet. Dies gilt insbesondere für die Positionsbezeichnungen wie Linesman. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint.

Alle Rechte vorbehalten!

Insbesondere 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 Mai 2022

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 E-Mail an [office@afvd.de](mailto:office@afvd.de).

# Vorwort

Liebe Zebras,

dies ist die Ausgabe des 8er Mechanicsbuchs 2022!

In diesem Mechanicsbuch „8er Mechanics 2022“ wurden die Änderungen eingebaut, die in der jungen Geschichte der 8er Mechanics bei uns durch Erfahrungswerte bei den Spielen erforderlich wurden.

## Struktur

Die Struktur der letzten Ausgaben ist vollständig erhalten geblieben und wie gewohnt werden die Aufgaben nach Positionen gegliedert.

## 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 8er Mechanik ist dem Buch vorangestellt.

## Danksagung

Gedankt sei allen Schiedsrichterinnen und Schiedsrichtern, die an der Fertigstellung dieses Mechanicsbuches mitgewirkt haben. Besonderer Dank gilt dem Bundeslehrstab für die Pflege und Weiterentwicklung dieser Mechanics. Namentlich sei hier Jens-Uwe Herrmann für seine hervorragende Arbeit gedankt!

## 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@afsvd.de](mailto:mechanics-errata@afsvd.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 2022! Passt auf einander und geht mit gutem Beispiel voran!

Wir sehen uns auf dem Feld!  
Mats Schwieger  
AFVD Bundesschiedsrichterlehrwart  
im Mai 2022

# Inhaltsverzeichnis

<b>I</b>	<b>Allgemein</b>	<b>1</b>
	<b>Allgemeine Änderungen 2021</b>	<b>2</b>
<b>1</b>	<b>Philosophie</b>	<b>3</b>
1.1	Spotten des Balles . . . . .	3
1.2	An der Scrimmage Line . . . . .	3
1.3	Fumble . . . . .	4
1.4	Defense Passbehinderung . . . . .	4
1.5	Offense Passbehinderung . . . . .	5
1.6	Andere Passsituationen . . . . .	5
1.7	Blocken . . . . .	6
1.8	Halten . . . . .	6
1.9	Kickplays . . . . .	8
1.10	Plays nahe der Seitenlinie . . . . .	9
1.11	Scoring Plays . . . . .	9
1.12	Persönliche Fouls . . . . .	9
1.13	Unsportliches Verhalten . . . . .	9
1.14	Game Clock . . . . .	9
1.15	Verschiedenes . . . . .	10
<b>2</b>	<b>Durchführung von Strafen</b>	<b>11</b>
2.1	Allgemein . . . . .	11
2.2	Flagge werfen . . . . .	11
2.3	Trikotnummer des Verursachers merken . . . . .	11
2.4	Live Ball Foul / Dead Ball Foul . . . . .	11
2.5	Wenn der Ball dead wird, abpfeifen . . . . .	12
2.6	Uhr anhalten . . . . .	12
2.7	Spot der Flagge prüfen . . . . .	12
2.8	Weitere Flaggen . . . . .	12
2.9	Vorzeichen bei nur einer Flagge (alle Positionen) . . . . .	13
2.10	Körpersprache . . . . .	13
2.11	Offizielles Vorzeichen . . . . .	14
2.12	Ansage des Referees . . . . .	14
2.13	Strafdurchführungsprozedur . . . . .	15
2.14	Ballfreigabe . . . . .	15
<b>3</b>	<b>Crossfield Mechanics</b>	<b>17</b>
3.1	Problem . . . . .	17

3.2	Internationale und CCA Mechanics	17
3.3	Mechanics für die AFSVD	17
<b>4</b>	<b>Benutzung von Beanbags</b>	<b>20</b>
4.1	Allgemein	20
4.2	Wohin gehört ein Beanbag	20
<b>5</b>	<b>Auswechslungen und Zählen</b>	<b>22</b>
5.1	Zählen	22
5.2	Auswechslung	23
<b>II</b>	<b>Situationen und Positionen 8er Crew</b>	<b>26</b>
	<b>Mechanics 8er Crew 2022</b>	<b>27</b>
<b>6</b>	<b>Coin Toss / Münzwurf - 8er Crew</b>	<b>28</b>
6.1	Beginn	28
6.2	Der Münzwurf	28
6.3	Bekanntgabe der Wahl	28
<b>7</b>	<b>Free Kick - 8er Crew</b>	<b>32</b>
7.1	Positionen, Zonen, Keys	32
7.2	Zählen	35
7.3	Überwachung	35
<b>8</b>	<b>Onside Kick - 8er Crew</b>	<b>40</b>
8.1	Positionen	40
8.2	Überwachung	42
<b>9</b>	<b>Scrimmage Plays - 8er Crew</b>	<b>47</b>
9.1	Vor dem Snap	47
9.2	Zählen	51
9.3	Laufspiel	53
9.4	Vorwärtspassspiel	57
<b>10</b>	<b>Keys finden und verstehen - 8er Crew</b>	<b>63</b>
10.1	Allgemein	63
10.2	Definition Strong Side	63
10.3	Sets mit drei Receivern	64
10.4	Keywechsel	65
10.5	Stacking / „Receiverstapel“	66
10.6	Sets mit vier Receivern	66
10.7	Red Zone - ab B's 20-Meterlinie	66
10.8	Abbildungen - Keys	66
<b>11</b>	<b>Goalline - 8er Crew</b>	<b>70</b>
11.1	Allgemeines	70

11.2 Positionen . . . . .	70
11.3 Reverse Goalline - 8er Crew . . . . .	75
<b>12 Reverse Mechanics - 8er Crew</b>	<b>79</b>
12.1 Referee . . . . .	79
12.2 Centerjudge . . . . .	79
12.3 Umpire . . . . .	79
12.4 Linesman / Linejudge . . . . .	79
12.5 Fieldjudge / Sidejudge . . . . .	80
12.6 Backjudge . . . . .	80
<b>13 Punts - 8er Crew</b>	<b>81</b>
13.1 Startpositionen, Zonen, Keys . . . . .	81
13.2 Überwachung und Verantwortlichkeit . . . . .	82
13.3 Geblockte Kicks oder Snap über den Kopf des Punters . . . . .	85
<b>14 Fieldgoal und Try - 8er Crew</b>	<b>90</b>
14.1 Positionen und Zonen . . . . .	90
14.2 Overload . . . . .	94
14.3 Broken Plays / Fakes / Geblockte Kicks . . . . .	94
14.4 Swinging Gate . . . . .	97
<b>15 Seitenwechsel - 8er Crew</b>	<b>103</b>
15.1 Verantwortlichkeit . . . . .	103
<b>16 Team Timeout - 8er Crew</b>	<b>106</b>
16.1 Allgemeines . . . . .	106
16.2 Referee . . . . .	106
16.3 Umpire . . . . .	106
16.4 Centerjudge . . . . .	106
16.5 Linesman und Linejudge . . . . .	107
16.6 Sidejudge und Fieldjudge . . . . .	107
16.7 Backjudge . . . . .	108
16.8 Timeouts verbraucht . . . . .	108
<b>17 Measurement / Nachmessen - 8er Crew</b>	<b>109</b>
17.1 Situation klären . . . . .	109
17.2 Verantwortlichkeit / Aufgaben . . . . .	109
<b>18 Extraperioden - 8er Crew</b>	<b>112</b>
18.1 Wann Extraperioden . . . . .	112
18.2 Ende der regulären Spielzeit . . . . .	113
18.3 Der Münzwurf . . . . .	113
18.4 Bekanntgabe der Wahl . . . . .	113

<b>III Gameday</b>	<b>115</b>
<b>19 Gameday</b>	<b>116</b>
19.1 Eintreffen am Spielort . . . . .	116
19.2 Anreise / nach der Ankunft . . . . .	116
19.3 Kontakt zum Heimteammanagement . . . . .	117
19.4 Spielfeldkontrolle . . . . .	117
19.5 Treffen mit den Head Coaches . . . . .	119
19.6 Pregame . . . . .	119
19.7 Pregame Checkliste . . . . .	120
19.8 Ballpersonal . . . . .	124
19.9 Checkliste für Game Clock Operator und Backjudge . . . . .	125
19.10 Ausrüstung / Uniform / Auftreten . . . . .	125
19.11 Einweisung von Kettencrews . . . . .	127
<b>IV Anhang</b>	<b>130</b>
<b>A Funk</b>	<b>131</b>
A.1 Einleitung . . . . .	131
A.2 Vor dem Spiel . . . . .	131
A.3 Einsatz des Funkgerätes . . . . .	132
A.4 Ergänzender Einsatz des Funkgerätes . . . . .	133
A.5 Unerwünschter Einsatz des Funkgerätes . . . . .	133
A.6 Ausfall eines Gerätes . . . . .	133
A.7 Generelle Bemerkungen . . . . .	133
A.8 Hinweise zur eingesetzten Hardware . . . . .	134
<b>B Alternate Mechanics</b>	<b>136</b>
B.1 Vorbereitung . . . . .	136
B.2 Aufgaben . . . . .	136
B.3 Zusätzliche Ausrüstung . . . . .	137
B.4 Einsatz . . . . .	138
B.5 Sonstiges . . . . .	138
<b>C Abkürzungen der Strafen</b>	<b>139</b>
<b>D Schiedsrichter-Zusatzzeichen</b>	<b>140</b>

# **Teil I**

## **Allgemein**

# Allgemeine Änderungen 2021

Änderungen, Ergänzungen und Fokuspunkte sind in der gleichen Farbe im Text markiert.

<b>Änderung</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kapitel</b>	<b>Seite</b>
Spotten des Balls	Forward Progress eines slidenden Ballträgers	1.1	3
An der Scrimmage Line	Erläuterung „crowding the line“	1.2	3
Offense Pass-behinderung	Erläuterungen ergänzt	1.5	5
Halten	Philosophien zum Halten ergänzt	1.8	6
Verschiedenes	2. Downindikator für Position des Balls	1.15	10
Durchführung von Strafen	Unterstützung durch LJ	2.12	14
Durchführung von Strafen	CJ (8er Crew) ergänzt; Check mit LJ	2.13	15
Benutzung von Beanbags	Beanbags bei Punts	4.2	20
Auswechslungen und Zählen	Kapitel ergänzt	5	22

# 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.
3. Wenn ein Ballträger slidet, ist der Forward Progress der Punkt, an dem der Slide *beginnen* wird („Where the runner drops his tail“). Als Faustregel liegt dieser Punkt 2 Meter hinter dem wahrgenommenen Spot.

## 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*<sup>1</sup> somit den Tight End, wenn sie nicht leicht weiter hinten stehen. Im Zweifel ist der Tight End nicht *gecoverd*.
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 (*crowding the line*<sup>2</sup>) 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.

---

<sup>1</sup>verdecken

<sup>2</sup>Unter „crowding the line“ versteht man, wenn sich die Defense Line Spieler innerhalb einer Balllänge zur neutralen Zone aufgestellt haben.

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.

## 1.3 Fumble

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 und sich auf den Fang vorbereitet, 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. Es ist keine Offense Passbehinderung, wenn...
  - a) der Passer den Ball legal ins Aus wirft.
  - b) ein Screenpass nahe der Scrimmage Line überworfen ist und downfield landet, außer der Block hindert einen Defense Spieler daran den Pass abzufangen.
  - c) der Defense Spieler während eines Pick Plays den Offense Spieler blockt und der Defender nicht versucht sich aus dem Block zu lösen.
  - d) der Block des Receiver 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 wirft, 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.

## 1.7 Blocken

1. 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.
2. Ein Block, der an der Seite startet und im Rücken endet, ist kein Foul, solange der Kontakt während des Blocks gehalten wird.
3. 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.
4. 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.
5. Auch bei einem Tackle für Raumverlust kann es ein Halten der Offense geben, wenn das Halten deutlich vor dem Tackle passiert.
6. 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.
7. Wenn Zweifel bestehen, ob ein illegaler Block im Spielfeld oder in der Endzone passiert, passiert er im Spielfeld.

## 1.8 Halten

### 1.8.1 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.

## 1.8.2 Philosophien

Holding der Offense soll immer nur dann gecalled werden, wenn die folgenden Voraussetzungen erfüllt sind:

#### 1. **Einfluss auf den Spielzug**

Das Halten muss einen Einfluss auf den Spielzug haben. Beispielsweise verhindert das Halten einen Tackle oder verhindert, dass ein Pass abgewehrt wird.

#### 2. **Point of Attack**

Das Halten muss am point of attack geschehen. Findet das Halten abseits des Plays statt, soll es nicht gecalled werden.

#### 3. **Behinderung**

Die Behinderung ist sichtbar durch eine Verlangsamung des Gehaltene(n) oder die Umlenkung des Laufwegs durch das Halten. Ebenso, wenn sich ein Trikot sehr stark durch das Halten dehnt.

Folgendes Situationen stellen eher kein Halten Foul dar:

- a) Macht der Tackler einen tackle for loss (oder macht den tackle, wenn es keine neutrale Zone gibt) und das obwohl er gehalten worden ist, ist offensichtlich kein Nachteil durch das Halten entstanden. Aber: Ein Holding auf einem tackle for loss, bei dem jemand anderes als der Tackler von der Offense gehalten worden ist, ist ein Foul und zu ahnden.
- b) Ein Verteidiger kann einen Pass ablenken (deflecten) oder abfangen, obwohl er gehalten worden ist.
- c) Das Halten passiert hinter der neutralen Zone, nachdem ein Pass geworfen worden ist oder gerade geworfen wird.
- d) Ein Spieler kann den Fumble recovern, obwohl er gehalten worden ist.
- e) Das Halten geschieht zum gleichen Zeitpunkt oder nachdem irgendwo auf dem Feld der Tackle geschieht.

## 1 Philosophie

- f) Geschieht als Teil eines double team blocks (außer bei einem takedown oder wenn der Gehaltene sich losreißen kann und dann zurück gezogen wird)
- g) Ist das Ergebnis eines defensive rips (der Defensespieler hebt den eingeklemmten Arm des Offensespielers)
- h) Der Spieler macht keine Anstalten sich aus dem Halten zu befreien, d.h. er gibt auf.

Bei der Beurteilung eines potenziellen Haltens beachte den Unterschied eines (Er)Greifens des gegnerischen Trikots und dem Greifen bzw. Halten des Gegners, der in dem Trikot steckt. Für ein Foul muss eine deutliche Dehnung des Stoffes erkennbar sein und die weiteren oben genannten Voraussetzungen erfüllt sein.

Um eine Behinderung optimal einschätzen zu können, ist das Lösen aus einem Block / Halten ebenfalls aufschlussreich. Bewegt sich der vermeintlich Gehaltene ohne Verzögerung und geradlinig (meistens in Richtung des Balls) aus dem Block / Halten heraus, ist es unwahrscheinlich, dass ein Halten Foul vorliegt.

Immer dann, wenn wir philosophisch kein Halten werfen, ist es angezeigt die Beteiligten auf ihre Aktion anzusprechen (talk to). Der Gehaltene erkennt, dass die Situation beobachtet worden ist und warum er das Foul nicht bekommen hat. Und derjenige, der gehalten hat, erkennt ebenfalls, dass in einer anderen Spielsituation seine Aktion ein Foul bedeutet hätte.

## 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 austrudelt, ist unnötiger Kontakt durch einen Gegner gegen den Ballträger eher ein Foul. Schiedsrichter sollen sich dem Unterschied von Aktionen während des eigentlichen Plays und während des dead Balls bewusst sein, bevor sie auf ein Foul entscheiden.
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 [19.9](#).

### 4. Ab einer verbleibenden Spielzeit von weniger als 5 Minuten in der Halbzeit können wir uns auf Regel 3-4-3<sup>3</sup> als Richtlinie berufen.

## 1.15 Verschiedenes

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

### 2. Ein zweiter Downindicator am anderen Handgelenk kann genutzt werden, um sich die Position des Balls zwischen den Hashmarks zu merken. Es werden dabei bis zu fünf Positionen unterschieden:

Position 1 = Hashmark auf der Pressbox Seite

Position 2 = Goalpost auf der Pressbox Seite

Position 3 = Mitte des Feldes

Position 4 = Goalpost gegenüber der Pressbox Seite

Position 5 = Hashmark gegenüber der Pressbox Seite

Dies kann für Umpire (Centerjudge in 8er Crews) hilfreich sein, um sich an die Position nach einem unvollständigen Vorwärtspass zu erinnern. Oder kann bei potenziellen ING-Entscheidungen vom Referee helfen zu bestimmen, ob der Passer die Tacklebox verlassen hat.

### 3. Verlässt ein verletzter Spieler das Feld, stehen Linesman bzw. Linejudge in paar Meter im Feld und signalisieren mit drehendem Zeigefinger den anderen Crewmitgliedern, wann weitergespielt werden kann.

---

<sup>3</sup>Unfaire Zeittaktik - ggf. Start der Gameclock auf Snap

## 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 unge-rechtfertigte) 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, beispielsweise 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 gefoulten 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 eingzugreifen, wenn der Referee etwas vergessen hat.
3. Ansonsten soll der Linejudge dem Referee bei der Ansage die Nummer des nächsten Downs anzeigen und ggf. gemeinsam mit dem Fieldjudge bei den Spielernummern der Foulverursacher unterstützen.

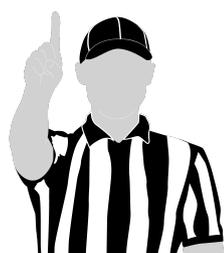
4. Gleichzeitig zur Ansage des Referees führt der Umpire (Centerjudge in einer 8er Crew) die Strafe durch.
5. Damit der Referee den Ball nicht zu früh frei gibt, ist es sinnvoll, dass ein Schiedsrichter, der noch mit Schreiben beschäftigt ist, nicht auf seiner normalen Position steht. Damit ist offensichtlich, dass er noch nicht spielbereit ist.

## 2.13 Strafdurchführungsprozedur

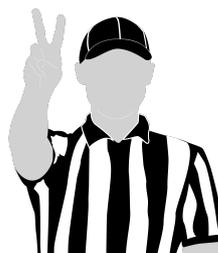
1. Der Linesman geht gleichzeitig mit dem Umpire (Centerjudge in einer 8er Crew) vom Enforcement Spot in die entsprechende Richtung.
2. Linesman und Umpire (Centerjudge in einer 8er Crew) kommunizieren per Handzeichen, welche Entfernung sie zurücklegen.
  - 1 Finger für 5 Meterstrafen (siehe Abbildung 2.1a)
  - 2 Finger für 10 Meterstrafen (siehe Abbildung 2.1b)
  - 3 Finger für 15 Meterstrafen (siehe Abbildung 2.1c)
  - Faust für „halbe Distanz“ (siehe Abbildung 2.1d)
3. Der Linejudge bleibt zunächst am Enforcement Spot stehen. Dabei achtet er darauf, dass Umpire (Centerjudge in einer 8er Crew) 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 abgeschritten werden kann.
5. Bevor der Umpire (Centerjudge in einer 8er Crew) den Ball ablegt nimmt er Blickkontakt zum Linejudge auf, ob dieser Einwände hat.
6. Der Linejudge bewegt sich zum Succeeding Spot, wenn die Strafe korrekt durchgeführt wurde.
7. Falls eine Strafe auf einen Free Kick übertragen wird, gibt der Umpire (Backjudge in der 7er Crew, Centerjudge in einer 8er Crew) das abschließende Signal vom Enforcement Spot in Richtung Pressbox, bevor er die Strafe durchführt.
8. Die Flügelschiedsrichter oder die tiefen Schiedsrichter sollen sich über die Trikotnummer des Verursachers informieren und die Information dem Head Coach des foulenden Teams mitteilen.
9. Die Schiedsrichter notieren das Foul auf ihren Karten.
10. 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.

## 2.14 Ballfreigabe

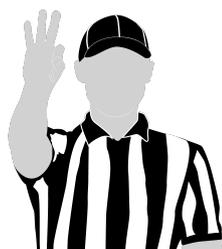
Wenn alle Schiedsrichter wieder auf ihren Positionen stehen, nimmt der Referee Augenkontakt mit dem Backjudge auf (Fieldjudge in der 6er Crew) und stimmt sich mit ihm per Zusatzzeichen



(a) 5 Meter



(b) 10 Meter



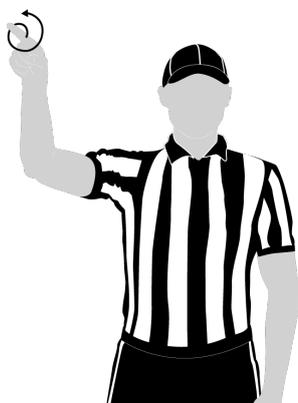
(c) 15 Meter



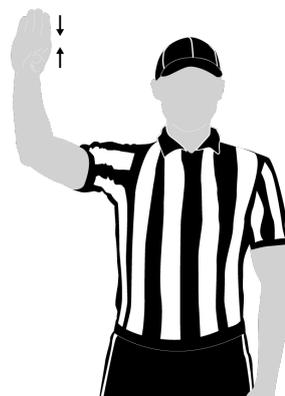
(d) halbe Distanz

Abbildung 2.1: Kommunikation über durchzuführende Meterstrafe

(siehe Abbildung 2.2) 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

# 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.

#### 3.3.1 Weiteres

1. Die o. a. Mechanik 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!

#### 3.3.2 Zusammenfassung

1. Der Klassiker für diese Mechanik 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.*

# 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.  
Um das Ende eines Scrimmage Kicks schnell zu markieren, kann das Beanbag vom überwachenden Schiedsrichter geworfen werden. Damit kann dieser früher mit seiner vollen Konzentration seinen primären Aufgaben während des Returns nachkommen.
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 überwachende 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 reconvert wird, außer im vierten Versuch oder beim Try.
4. Punkt, an dem ein Kick oder ein Pass den Boden berührt.

# 5 Auswechslungen und Zählen

## 5.1 Zählen

Schiedsrichter müssen vor jedem Down die Spieler beider Formationen zählen. Es gibt keine Entschuldigung einem Team auch nur einen Down lang eine Überzahl zuzulassen.

In gewissen Situationen gibt die Regel vor, wie lang ein Team Zeit hat ein Problem mit einer Überzahl an Spielern auf dem Feld oder im Huddle umzugehen. In anderen Situationen wird eine Überzahl erst mit dem Snap oder dem Kick zum Foul. Schiedsrichter haben je nach Crewstärke Aufgaben die Teams zu zählen und das Ergebnis mit den Kollegen abzugleichen. Das Ergebnis wird normalerweise mit den Signalen in den Abbildungen 5.1a bis 5.1c kommuniziert.

Die nachfolgende Tabelle 5.1 enthält eine Übersicht in Abhängigkeit der Crewstärke, welcher Schiedsrichter welches Team zählt.

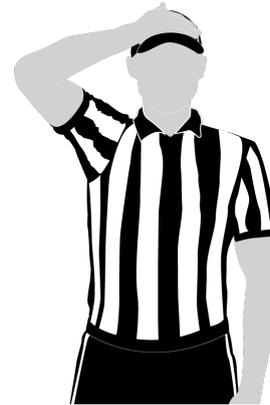
		5er	6er	7er	8er
Free Kick Scrimmage	Team A	R			
		U			
	Team B	BJ	FJ	BJ	
		LJ <sup>1</sup>	SJ	FJ & SJ	
Free Kick	Team A	BJ	FJ	BJ & U	BJ & U & CJ
		U	U & SJ	FJ & SJ	
	Team B	R			
		LM & LJ			

Tabelle 5.1: Wer zählt wen?

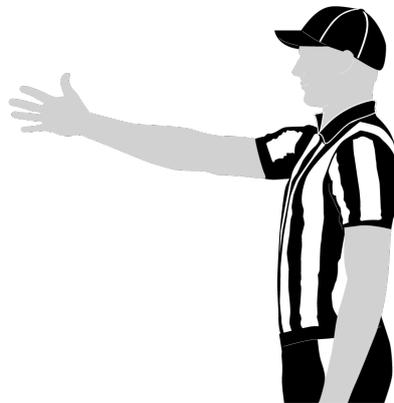
<sup>1</sup>Nur, falls der BJ Unterstützung braucht. Ansonsten kann der BJ auch alleine zählen.



(a) 11 Spieler



(b) mehr als 11 Spieler



(c) weniger als 11 Spieler

Abbildung 5.1: Zählen

## 5.2 Auswechslung

Um sich an das Anzeigen von Auswechslungen zu gewöhnen, zeigen wir alle Auswechslungen von Team A an. Das bedeutet alle Auswechslungen während Team A in Formation oder im Huddle ist. In den Crewstärken 5-7 ist der Umpire primär dafür verantwortlich, den Ball zu spotten. In der 8er Crew ist der Centerjudge primär zuständig den Ball zu spotten. Auch wenn Teams gelegentlich schneller zum Snappen bereit sind, sollen die Schiedsrichter ihre Abläufe nicht signifikant dafür beschleunigen, sondern eher das immer gleich (schnelle) Tempo über das gesamte Spiel behalten. Nachdem der Ball abgelegt ist, sieht der Umpire (8er: Centerjudge) zum Referee, ob er die Position am Ball halten oder verlassen kann. Sofern der Umpire (8er: Centerjudge) den Snap verhindern muss, bleibt er am Ball stehen und begibt sich erst auf das Signal des Referee auf seine normale Position.

Ist die Offense im „hurry-up“ Modus, braucht der Umpire (8er: Centerjudge) die Offense nicht zu zählen, da es seine primäre Aufgabe ist, einen schnellen Snap zu verhindern. Es gilt Team B seine Auswechslung gemäß Regel 3-5-2-e beenden zu lassen. Danach begibt sich der Umpire

## 5 Auswechslungen und Zählen

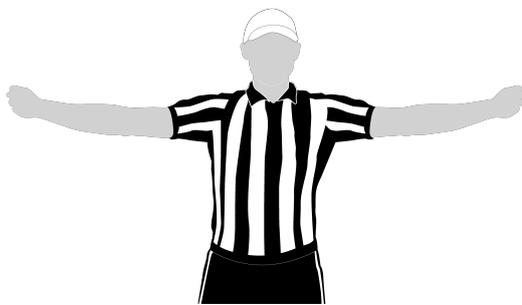
(8er: Centerjudge) nachdem er vom Referee das Signal erhält, so schnell wie möglich auf seine normale Position.

Ist die Offense nicht im „hurry-up“ Modus und sendet Ersatzspieler auf das Feld, oder es betreten Ersatzspieler das Feld nachdem die Offense ihren Huddle gebrochen hat, kommt Regel 3-5-2-e ebenfalls zur Anwendung: Team A darf sich jetzt nicht rasch zum Ball bewegen in einem offensichtlichen Versuch Team B zu benachteiligen. Auch wenn der Ball spielbereit ist, müssen die Schiedsrichter einen Snap verhindern, bis Team B Ersatzspieler in Position sind und die Spieler, die ersetzt werden, das Feld verlassen haben. Dafür muss Team B umgehend mit der Auswechslung reagieren.

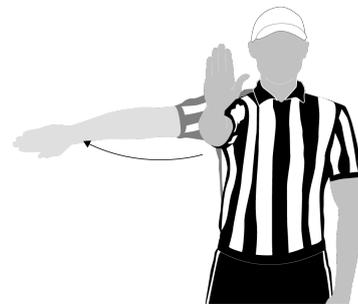
Sofern Team A zwar im „hurry-up“ Modus ist, aber nicht auswechselt, muss Team B jederzeit bereit sein; eine Verhinderung des Snaps durch die Schiedsrichter wird hier nicht gewährt.

Die folgenden Mechanics sind anzuwenden:

1. Der Referee ist primär verantwortlich mit dem Signal Abbildung 5.2a zu signalisieren, dass Team A auswechselt und Team B eine korrespondierende Auswechslung zu gewähren ist.
2. Auch die Schiedsrichter an der Seitenlinie von Team A sind mit verantwortlich das Signal in Abbildung 5.2a zu geben, wenn Team A auswechselt. Die gegenüber stehenden Schiedsrichter und auch der Backjudge sollen bedarfsweise den Referee darauf aufmerksam machen.
3. Der Umpire (8er: Centerjudge) sehen nachdem sie den Ball abgelegt haben zum Referee, um über eine Auswechselmechanik zu entscheiden. Steht der Referee mit Signal Abbildung 5.2a oder 5.2b da, soll er am Ball bleiben oder auch dorthin zurück kehren. Er verbleibt dann solange dort bis der Referee die Arme herablässt und ihn damit auf seine normale Position entlässt. Bis dahin kann sich der Umpire (8er: Centerjudge) die beste Route auf die normale Position überlegen.
4. Nachdem der Referee die Auswechselmechanics initiiert hat, beobachtet er die Ersatzspieler der Offense bis klar ist welche Spieler sie ersetzen sollen. Erst danach beobachtet der Referee die Reaktion von Team B. Er gibt ihnen drei Sekunden Zeit auf die Auswechslung von Team A zu reagieren. Beginnt Team B innerhalb dieser drei Sekunden eine Auswechslung, soll der Referee Team B eine angemessene Zeit einräumen in der Ersatzspieler ihre Position einnehmen und Spieler das Feld zu verlassen.
5. Wechselt Team A erst so spät aus, dass die Play Clock ausläuft während Team B noch nicht in Position ist, obwohl sie sofort reagiert haben, ist die Offense für die Spielverzögerung verantwortlich und wird entsprechend bestraft.
6. Der Umpire (8er: Centerjudge) muss aufmerksam auf die Auswechselmechanics des Referees achten. Sollte er dies verpassen, muss der Referee schnell reagieren, indem er sich in eine Position begibt aus der er den Snap verhindern kann. Danach soll er vom Umpire abgelöst werden und der Referee begibt sich auf seine normale Position zurück.
7. Ist es den Schiedsrichtern nicht möglich den vorzeitigen Snap zu verhindern, müssen sie das Spiel unterbinden. Team A wird ermahnt, dass ausreichend Zeit für eine Auswechslung von Team B verbleiben muss. Weitere Versuche von Team A dies zu ignorieren, werden mit 15 Meter für unsportliches Verhalten bestraft.
8. Alle Schiedsrichter müssen jederzeit bereit sein den Spielzug zu unterbinden, falls es Verstöße gegen diese Auswechselregel gibt.



(a) Snap unterbinden



(b) U / CJ auf Position am Ball bleiben  
/ vom Ball wegbewegen

Abbildung 5.2: Signale der Auswechselmechanics

## **Teil II**

### **Situationen und Positionen 8er Crew**

# Mechanics 8er Crew 2022

Änderungen, Ergänzungen und Fokuspunkte sind farblich im Text markiert.

<b>Änderung</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Kapitel</b>	<b>Seite</b>
Coin Toss	Ball des Receiving Teams mitbringen	6.3.3	29
Grafikfehler	Bewegung 8er Crew	7	39
Keys SJ und FJ	Wie in der 7er übernehmen SJ und FJ #1, #2 und #3	7.1.4	33
Ball Spotten	Verantwortlichkeit beim Umpire	9.1.2	47
Ball Spotten	Verantwortlichkeit beim Centerjudge	9.1.3	48
Kommunikation	Goallinekommunikation zwischen Short- und Deep Wing	11.2.2	71

# 6 Coin Toss / Münzwurf - 8er Crew

## 6.1 Beginn

1. Drei Minuten vor Spielbeginn begeben sich Referee und Umpire in die Spielfeldmitte.
2. Der **Referee** stellt sich so auf, dass er leicht hinter der Mittellinie steht.
3. Der **Umpire** steht neben dem **Referee**.
4. Die Speaking Captains<sup>1</sup> stellen sich neben **Sidejudge** bzw. **Fieldjudge** auf der Mittellinie auf, die weiteren Captains (bis zu drei) neben ihnen.
5. Auf ein Signal des **Referees** werden die Captains der Teams jeweils vom **Sidejudge**, auf der anderen Seite vom **Fieldjudge**, zur Spielfeldmitte geleitet. Sie bringen die Captains bis zu den Hash Marks und ziehen sich dann von dort an ihre Seitenlinien zurück.
6. Die Captains sollen einander anschauen und sich begrüßen.
7. Der Referee stellt sich vor und begrüßt die Teams.

## 6.2 Der Münzwurf

1. Das Gastteam hat 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!*

## 6.3 Bekanntgabe der Wahl

Der Gewinner des Coin Toss hat gemäß der Regel<sup>2</sup> 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.

---

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

<sup>2</sup>Regel 3-1-3-d

### 6.3.1 Das wahre Leben

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

1. Der Captain wählt, dass sein Team „receiven“ 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.*

### 6.3.2 Verbleibende Wahlmöglichkeit

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

### 6.3.3 Anzeige des Ergebnisses

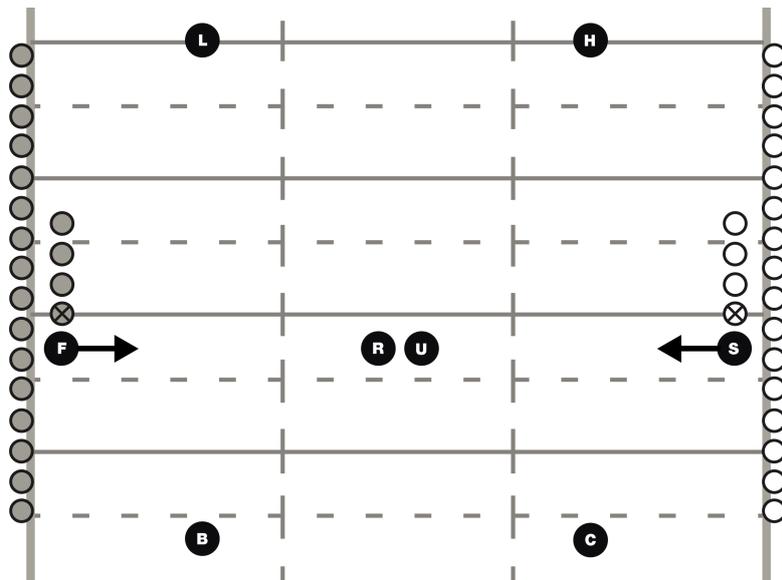
1. Die Captains stellen sich mit dem Rücken zu der Endzone auf, die ihr jeweiliges Team verteidigen wird.
2. Der Referee stellt sich auf der **Press Box Seite** neben den Captain des Teams, das als erstes seine **Offense** aufs Feld schicken wird und zeigt einen „ersten Versuch“ in die Richtung an, in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

### Nach dem Coin Toss

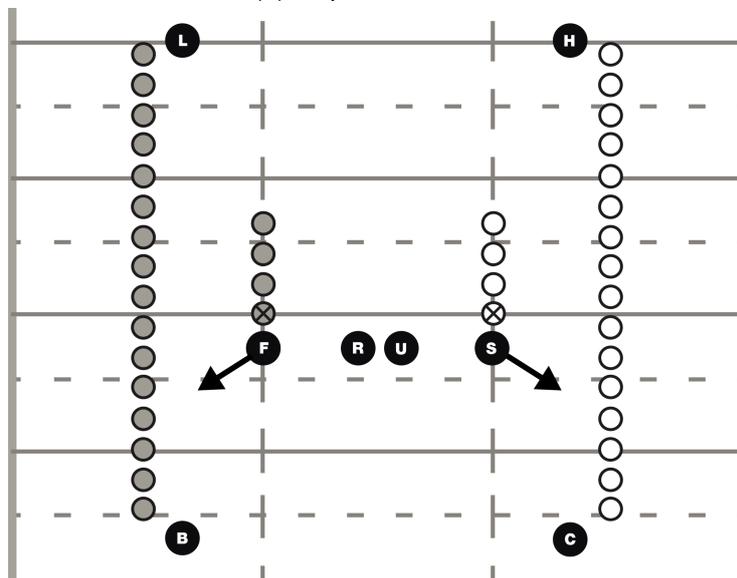
1. Die Schiedsrichter treffen sich zu einem kurzen Huddle und notieren den Ausgang des Coin Toss.

## 6 Coin Toss / Münzwurf - 8er Crew

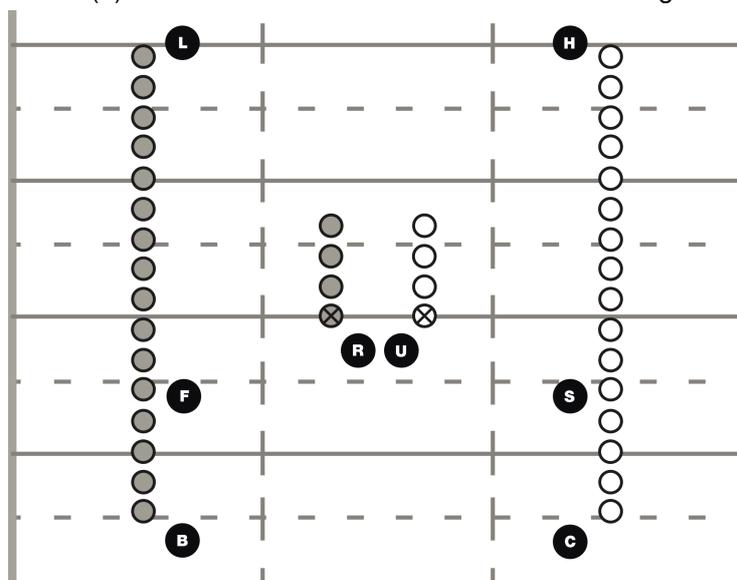
2. Der Ball des Receiving Teams wird mit rein gebracht und an den Centerjudge übergeben.
3. Der schlagfertigste Kollege gibt einen Schlachtruf vor und die Schiedsrichter brechen das Huddle, voller Vorfreude auf das Spiel, mit diesem Schlachtruf und einem Lächeln auf dem Gesicht.
4. Alle begeben sich auf ihre Free Kick Positionen.



(a) Captains abholen



(b) Teams dürfen bis zur Neunmetermarkierung



(c) Captains begrüßen sich

Abbildung 6.1: Coin Toss

# 7 Free Kick - 8er Crew

## 7.1 Positionen, Zonen, Keys

### 7.1.1 Umpire

#### Startposition

1. An der Seitenlinie, gegenüber der Press Box auf der Restraining Line des Kicking 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 Centerjudge.
5. Überwachung von Kicking Team-Spieler #4 und #5 von der Seitenlinie aus gesehen (siehe Abbildung [7.2](#)).

### 7.1.2 Centerjudge

#### Startposition

1. Steht in der Mitte und übergibt den Ball an den Kicker.
2. Centerjudge bleibt beim Kicker und steht vor und seitlich von ihm bis der Referee den Ball freigegeben hat.
3. Nach der Ballfreigabe bewegt sich der Centerjudge 2-3 m seitlich des und genauso tief wie der Kicker.

#### Verantwortlichkeit

1. Zählen der Kicking Team-Spieler, mit Umpire, Back-, Side- und Fieldjudge abgleichen.
2. Aktionen vom und gegen den Kicker.
3. Formation des Kicking Teams (min. 4 Spieler auf beiden Seiten des Kickers)
4. Bei langen Returns Verantwortung für die Goalline von Team A.

### 7.1.3 Backjudge

#### Startposition

1. An der Seitenlinie auf der Press Box Seite auf der Restraining Line des Kicking 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. Zählen der Kicking Team-Spieler, mit Centerjudge abgleichen.
3. Die Spieler des Kicking Teams sollen innerhalb der Neunmetermarkierungen bleiben, bis der Referee den Ball freigegeben hat.
4. Kicking Team-Spieler sollen sich innerhalb von 5 m von ihrer Restraining Line aufgestellt haben.
5. Überwachung von Kicking Team-Spieler #4 und #5 von der Seitenlinie aus gesehen (siehe Abbildung 7.2).

### 7.1.4 Sidejudge

#### Startposition

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

#### Verantwortlichkeit

1. Seitenlinie bis zu B's Endzone räumen (lassen). Spieler, Coaches, Fotografen, Zuschauer usw. gefährden dort die Schiedsrichter und sind selbst gefährdet.
2. Zählen der Kicking Team-Spieler. Signal an Centerjudge.
3. Überwachung von Kicking Team-Spieler #1 und #3 von der Seitenlinie aus gesehen (siehe Abbildung 7.2).

### 7.1.5 Fieldjudge

#### Startposition

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

## **Verantwortlichkeit**

1. Seitenlinie bis zu B's Endzone räumen (lassen). Spieler, Coaches, Fotografen, Zuschauer usw. gefährden dort die Schiedsrichter und sind selbst gefährdet.
2. Zählen der Kicking Team-Spieler. Signal an Centerjudge.
3. Überwachung von Kicking Team-Spieler #1 und #3 von der Seitenlinie aus gesehen (siehe Abbildung 7.2).

### **7.1.6 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. Goalline und Pylon.

### **7.1.7 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. Goalline und Pylon.

### **7.1.8 Referee**

#### **Startposition**

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

#### **Nach der Ballübergabe durch den Centerjudge an den Kicker**

1. Sind alle Schiedsrichter auf ihren Positionen?
2. Sind die Spieler beider Teams bereit und vollzählig?
3. Ist das Kicking Team bereit und vollzählig.
4. Anpfeifen / Ready-For-Play Signal.
5. Bereit sein für Touchbacks und Kicks, welche die Endlinie überqueren.

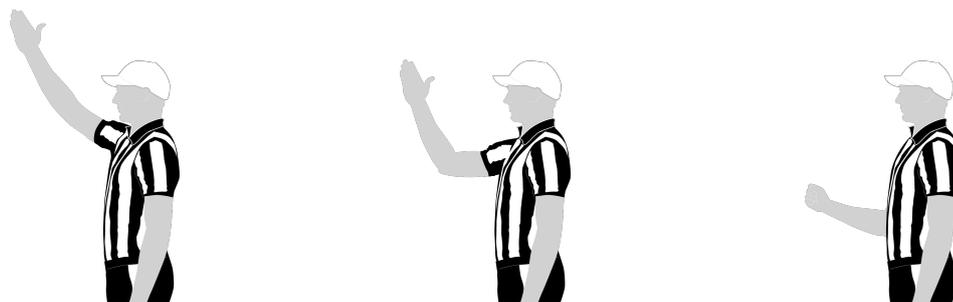


Abbildung 7.1: Ready-For-Play-Signal

## Verantwortlichkeit

1. Zählen der Receiving Team-Spieler. Abgleich mit Linesman und Linejudge.
2. (auch sichtbare) Play-Clock.

### 7.1.9 Anmerkungen

Sollten die Kicking Team-Spieler kreuzen, wird abgewartet bis sich die Situation entwickelt hat, dann werden die Keys gesucht.

## 7.2 Zählen

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

## 7.3 Überwachung

### 7.3.1 Alle

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

### 7.3.2 Centerjudge

1. Überwachung des Kickers - für dessen Schutz innerhalb der ersten 5 m.
2. Kennen des Status des Balls (Kick in den Boden mit einer oder mehr Bodenberührungen, Kick in der Luft).
3. Achten auf Onside-Kicks und frühe Blocks.
4. Einschätzen die Flugrichtung des Balls und Bewegung auf die in Kickrichtung liegende Hashmark, wenn der Ball in Richtung einer Seitenlinie gekickt wird.

5. Bewegung nach dem Kick 10-15 m in Richtung des Kicks. Dabei tiefer bleiben als Umpire und Backjudge.
6. Überwachung von Fair Catch Signalen in der vorderen Reihe des Receiving Teams.
7. Goallineverantwortung bei langen Returns.

### 7.3.3 Umpire und Backjudge

1. Bewegung direkt nach dem Kick in einem 45 Grad Winkel gerade innerhalb der Nummern, aber nicht bis zu den Hashmarks.
2. Etwa 10-15 m downfield. (Bei einem Kick von A's 35 sollte die Mittellinie nicht überschritten werden, solange der Ball live ist.)
3. Überwachung der Aktionen von und gegen die eigenen Keys (siehe Abschnitt [7.1.1](#) und [7.1.3](#) bzw. Abbildung [7.2](#)).
4. Konzentration auf die Feldmitte und Aktionen abseits von Ball und abseits vom Point of Attack.
5. Wenn der Kick auf die entfernte Feldseite geht, Bewegung bis max. auf die nahe Hashmark.

### 7.3.4 Sidejudge und Fieldjudge

#### Klären

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

#### Überwachung

1. Nach dem Kick nicht mehr als 10 m downfield bewegen, solange der Ball live ist. (Bei einem Kick von A's 35 sollte B's 45 nicht überschritten werden.)
2. In dieser Position ist der Kontakt zwischen Kicking und Receiving Team optimal zu bewerten.
3. Überwachung der Aktionen von und gegen die eigenen Keys (siehe Abschnitt [7.1.4](#) und [7.1.5](#) bzw. Abbildung [7.2](#)).
4. Goallineverantwortung bei langen Returns.

### 7.3.5 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 reconvert 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.

### **7.3.6 Referee**

1. Achten auf Touchbacks und Kicks, welche die Endlinie überqueren.
2. Bewegung seitlich auf der Endlinie 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.

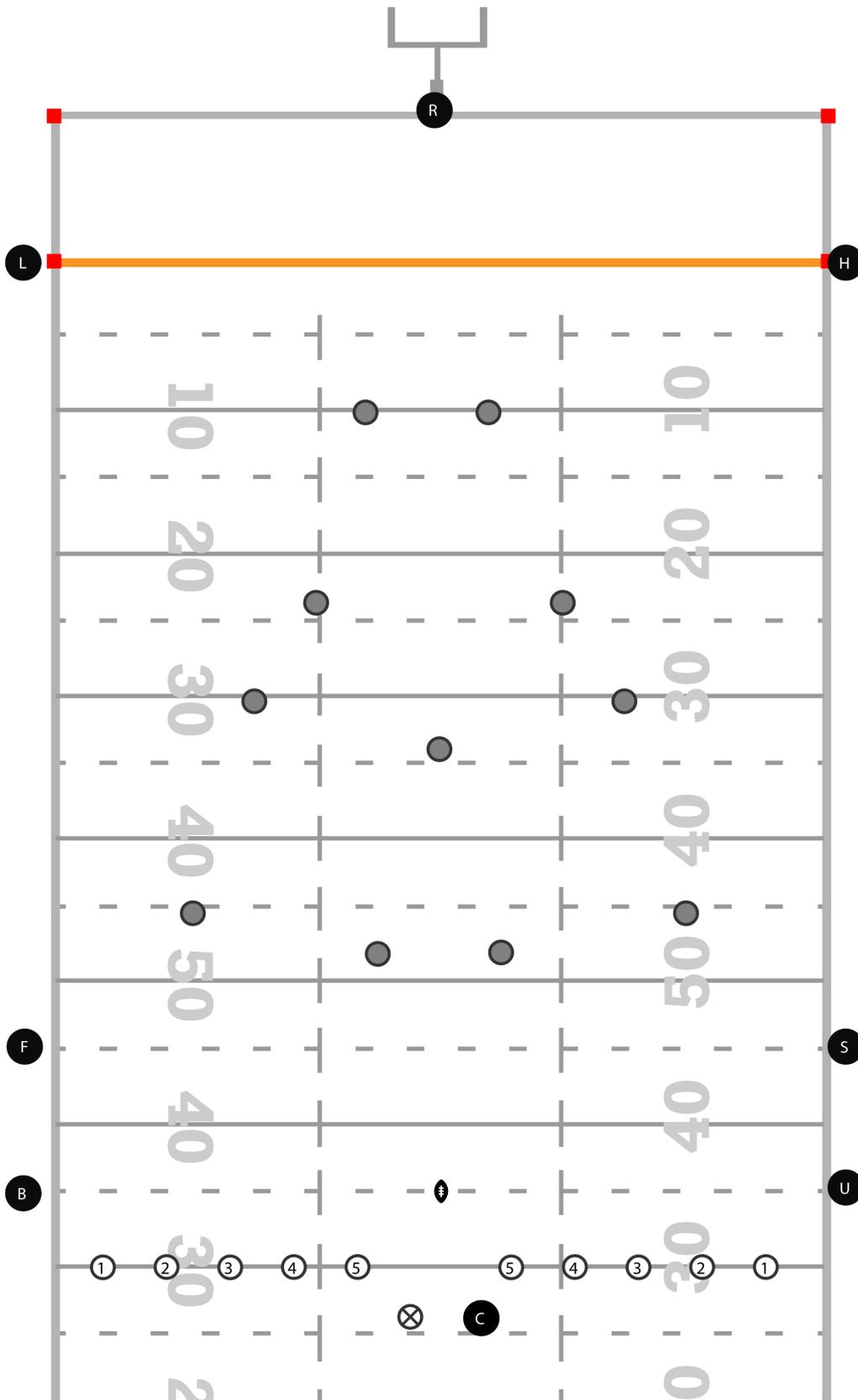


Abbildung 7.2: Standardaufstellung 8er Crew

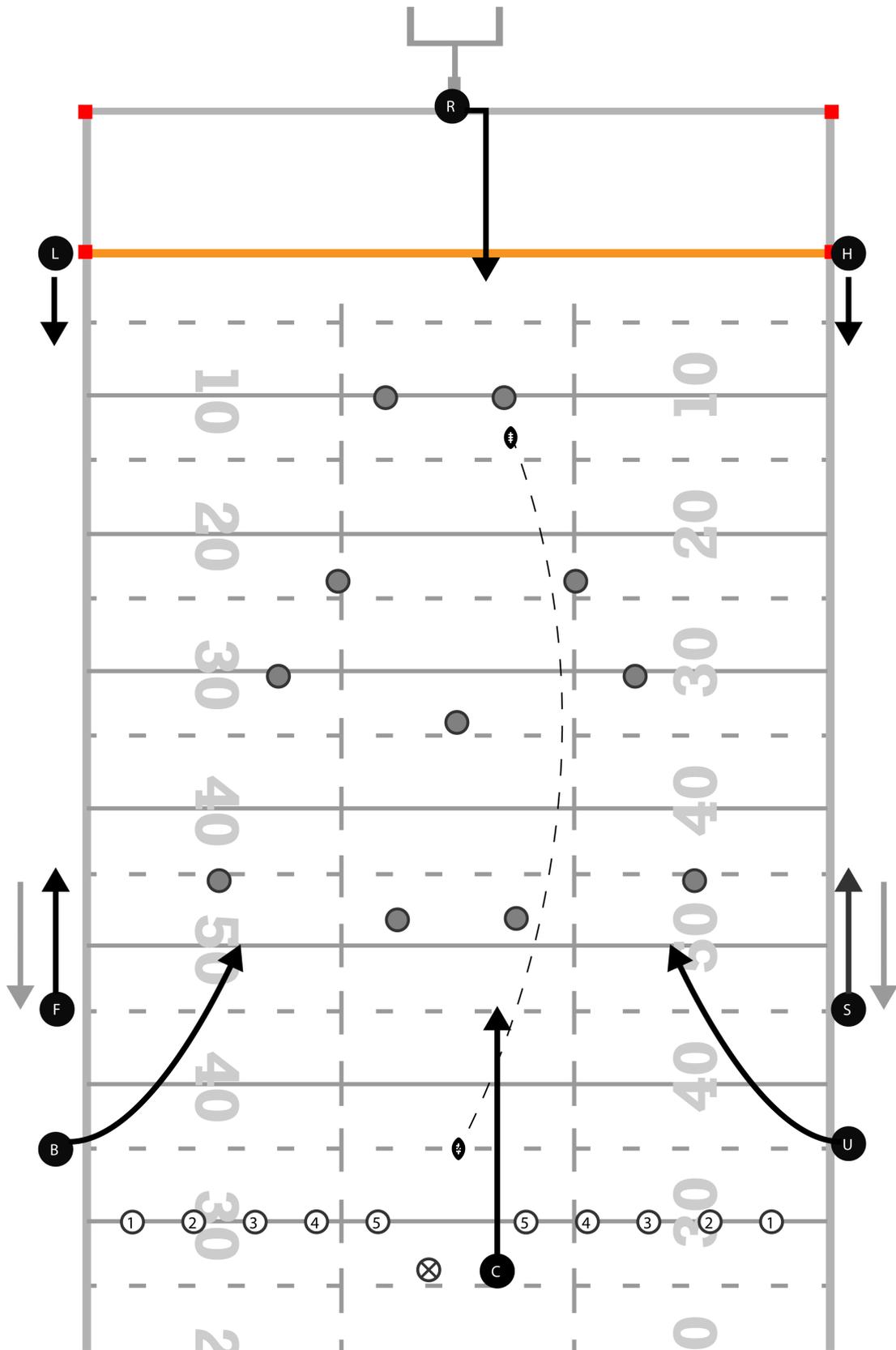


Abbildung 7.3: Bewegung 8er Crew

# 8 Onside Kick - 8er Crew

## 8.1 Positionen

### 8.1.1 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!

### 8.1.2 Umpire

#### **Startposition**

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

### 8.1.3 Centerjudge

1. Ballübergabe an den Kicker.

#### **Startposition**

1. Gerade seitlich und hinter dem Kicker.

### **8.1.4 Backjudge**

#### **Startposition**

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

### **8.1.5 Sidejudge**

#### **Startposition**

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

### **8.1.6 Fieldjudge**

#### **Startposition**

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

### **8.1.7 Linesman**

#### **Startposition**

1. An der Seitenlinie, gegenüber der Press Box, auf halbem Wege zwischen den Restraining Lines.

### **8.1.8 Linejudge**

#### **Startposition**

1. An der Seitenlinie, auf der Press Box Seite, auf halbem Wege zwischen den Restraining Lines.

### **8.1.9 Referee**

#### **Startposition**

1. Hinter dem letzten Kick Returner, seitlich versetzt.

## **Verantwortlichkeit**

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

Nachdem alle Mitglieder der Crew ihre Positionen eingenommen haben, alle Spieler und Schiedsrichter bereit sind und der Centerjudge sich hinter dem Kicker befindet (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 mit dem Centerjudge zusammen die Einhaltung der Formation des Kicking Teams; also dass sich mindestens vier Kicking Team-Spieler auf jeder Seite des Kickers befinden.

### **8.1.10 Backjudge, Linejudge und Fieldjudge**

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

### **8.1.11 Umpire, Linesman und Sidejudge**

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

## **8.2 Überwachung**

Nachdem alle Mitglieder der Crew ihre Positionen eingenommen haben, alle Spieler und Schiedsrichter bereit sind, gibt der Referee den Ball frei.

### **8.2.1 Referee**

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

### **8.2.2 Centerjudge**

1. Überwachung des Kickers - für dessen Schutz innerhalb der ersten 5 m.
2. Kennen des Status des Balls (Kick in den Boden mit einer oder mehr Bodenberührungen, Kick in der Luft).
3. Unterstützung bei der Überwachung von Blocks und Berührungen des Kicks.
4. Auf Team B Return vorbereitet sein (A's Goalline überwachen).

### 8.2.3 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).

**Umpire und Backjudge bleiben beim Onside Kick an der Seitenlinie und gehen nicht ins Feld!**

### 8.2.4 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. Auf Fair Catch Signale achten.
5. Team B könnte den Kick recovern und avancieren!

### 8.2.5 Sidejudge und Fieldjudge

1. Beanbag in die Hand.
2. Überwachung 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 recovern, spotten Sidejudge und Fieldjudge und sind primär verantwortlich, über Teamballbesitz zu entscheiden.
3. Berührungen durch Spieler beider Teams.
4. Auf Behinderung beim Fangen des Kicks achten.
5. Auf Fair Catch Signale achten.
6. Ein möglicher Return durch Team B muss überwacht werden.

### 8.2.6 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!

## *8 Onside Kick - 8er Crew*

Ist absehbar, dass der Ball kurz, aber über 10 m gekickt wird, müssen alle sechs Schiedsrichter an den Außenlinien entlang in Richtung des Balls bewegen, damit die Schiedsrichter nicht aufeinander auflaufen.

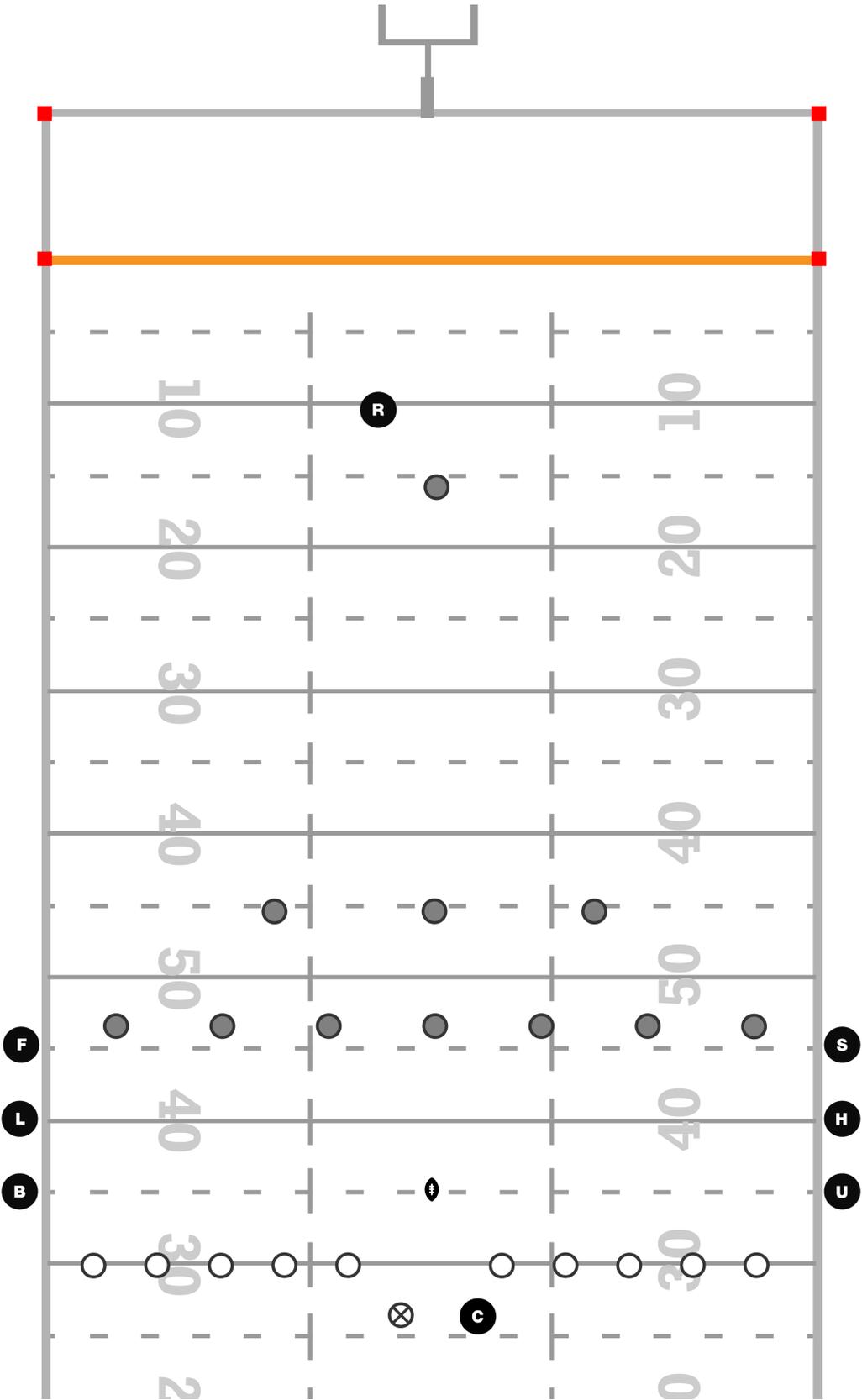


Abbildung 8.1: Onside Kick Aufstellung 8er Crew

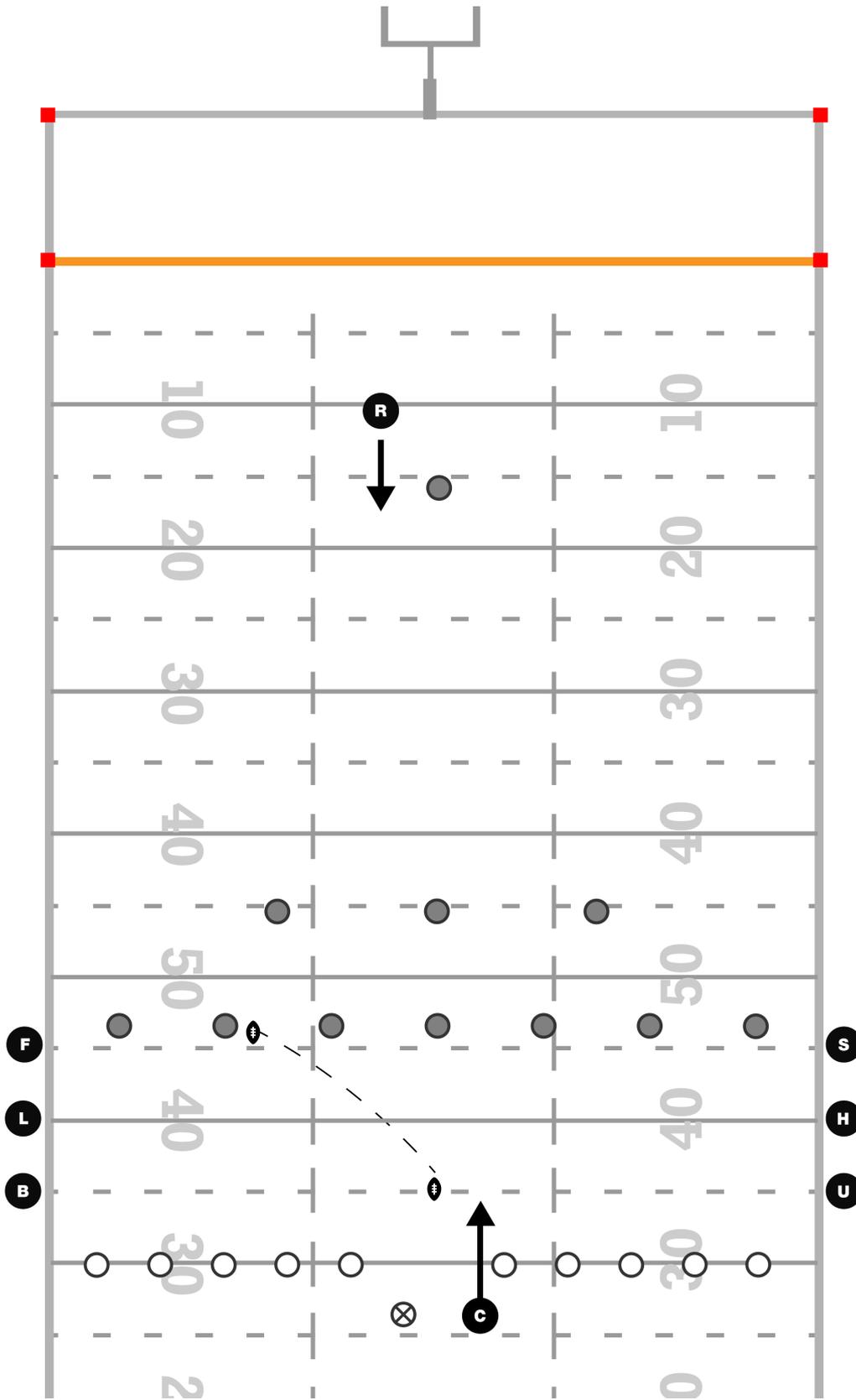


Abbildung 8.2: Onside Kick Überwachung 8er Crew

# 9 Scrimmage Plays - 8er Crew

## 9.1 Vor dem Snap

### 9.1.1 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 der Tackle auf der rechten Seite 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. Überwachung des rechten Tackles bei Lauf- und Passspielzügen.
5. Backs in der Tackle Box und Quarterback auf illegale Motion und Fehlstarts überprüfen.
6. Ruckartige Bewegungen der eingeschränkten Linespieler überwachen. Vor allem solche, die von anderen Schiedsrichtern nicht erkannt werden können.

### 9.1.2 Umpire

#### Startposition

1. Startposition ist 8-10 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 (fünf) 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. Auf Linebacker und deren Wege achten, um nicht mit ihnen zu kollidieren oder ihnen im Weg zu stehen.
9. 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.
10. Auf die Nummerierung der inneren Linespieler und ggf. Ausnahmen zur Nummerierung achten.
11. Primär verantwortlich für das Spotten des Balls **bei allen Spielzügen, die jenseits der neutralen Zone innerhalb der Hashmarks enden und Spielzügen, die außerhalb der Hashmarks auf der Centerjurgeseite enden.**
12. Spottet der Umpire den Ball, legt er ihn hin und übergibt danach die Überwachung des Snappers an den Centerjudge ab. Dann erst begibt er sich auf seine Position.

### 9.1.3 Centerjudge

#### Startposition

1. Nach dem Spotten des Balls oder Übernahme des vom Umpire gespotteten Balls in eine Position hinter und seitlich des Snappers bewegen.
2. Diese Position ist so zu wählen, dass der Centerjudge „aus den Füßen der inneren Linespieler raus ist“ während sich diese auf Position begeben und nicht durch die Lücke zwischen Center und Guard gehen muss.
3. In dieser Position befindet sich der Centerjudge auch deutlich im Sichtfeld des Quarterbacks, so dass dieser erkennen kann, dass der Snap unterbunden ist, solange sich der Centerjudge dort befindet.
4. In dieser Position Blickkontakt mit dem Referee aufnehmen.
5. Die Position halten, solange der Referee ein Signal gibt. Siehe Abbildung 9.1b.
6. Ansonsten bzw. auf Signal des Referee begibt sich der Centerjudge schnell auf seine Position aus der er Referee und Quarterback sehen kann. Dabei bewegt er sich **immer rückwärts**, um Snapper und Referee im Blickfeld zu haben.
7. Aufstellung immer auf der **linken** Seite des Quarterbacks.
8. 10-12 Meter von der Scrimmage Line entfernt.
9. Mindestens auf Höhe außerhalb der Tackle Position.
10. So, dass aus dieser Position sowohl der Quarterback, als auch der Tackle auf der linken Seite gut gesehen werden können.

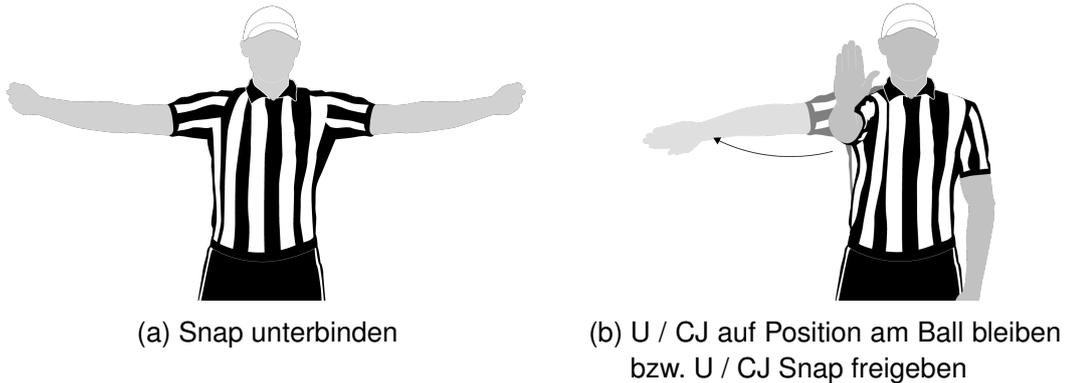


Abbildung 9.1: Signale der Auswechselmechanics

### Verantwortlichkeit

1. Überwachung des linken Tackles bei Lauf- und Passspielzügen.
2. Der Centerjudge muss sich bis zum Snap bereit halten diesen noch zu unterbinden. Es empfiehlt sich die Namen von Snapper und Quarterback zu kennen, um diese mit ihren Namen ansprechen zu können.
3. Der Centerjudge muss den Snap (erneut) unterbinden, sobald der Referee das Signal dazu gibt. Siehe Abbildung 9.1a.
4. Primär verantwortlich für das Spotten des Balls **bei allen Spielzügen, die hinter der neutralen Zone enden oder jenseits der neutralen Zone außerhalb der Hashmarks auf der Refereeseite enden.**<sup>1</sup>
5. Unterstützt bei der Ballposition (z. B. mithilfe eines zweiten Downindicators) den Umpire, wenn der Ball zum Previous Spot zurückgebracht werden muss.
6. Der Centerjudge unterstützt den Referee bezüglich des Status der Gameclock.

## 9.1.4 Linesman und Linejudge

### Startposition

1. Außerhalb der Seitenlinie, an der Scrimmage Line.

### Verantwortlichkeit

1. Lesen der Formation der Offense und erkennen des eigenen Keyspielers in der Formation.
2. Kommunikation mit dem äußersten Receiver. Steht dieser on oder off? Siehe dazu Kapitel 10.
3. Ruckartige Bewegungen der Tackles überwachen. Zusätzliche alle offensichtlichen, schnellen Bewegungen der inneren Linespieler, die von anderen Schiedsrichtern nicht erkannt werden können.

---

<sup>1</sup>PO 2021

4. 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.
5. 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.

### 9.1.5 Fieldjudge und Sidejudge

#### Startposition

1. Startposition ist 15-20 m von der Scrimmage Line entfernt, außerhalb der Seitenlinie.
2. Der Sidejudge gibt die Startposition vor, angepasst an die Situation und das Passverhalten der Teams.

#### Verantwortlichkeit

1. Spieler der Defense zählen, bevor die Offense das Huddle bricht – wenn es kein Huddle gibt, dann so schnell wie möglich.
2. Mit Backjudge die Anzahl abgleichen.
  - a) In Hurry Up Situationen – insbesondere bei sichtbarer Play Clock – gleichen nur Back- und Fieldjudge die Anzahl ab.
  - b) Wenn dann vor dem Snap noch Zeit ist, Back- und Sidejudge.
3. Formation lesen und die passberechtigten Keyspieler erkennen.
4. Schiedsrichterzone bei Bedarf räumen lassen, damit Flügel- und tiefe Flügelschiedsrichter ungehindert arbeiten können.
5. Ist eine sichtbare Play Clock vorhanden, ist der Sidejudge für die Überwachung dieser zuständig und damit für Spielverzögerungsfouls der Offense.  
**Ausnahme:** Bei Free Kicks überwacht der Referee die sichtbare Play Clock.

### 9.1.6 Backjudge

#### Startposition

1. Startposition ist im Backfield der Defense,
  - a) 5 m tiefer als Field- und Sidejudge,
  - b) orientiert am Sidejudge,

- c) auf der Strong Side.<sup>2</sup> Bei **ausgeglichener Formation**<sup>3</sup> ist die **Linejudge Seite** die **Strong Side**.
  - d) seitlich im Rahmen der Torpfosten, damit der Backjudge während des Plays auch auf die andere Feldseite herüberkommen kann.
  - e) *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 Field- und Sidejudge die Anzahl abgleichen.
  - a) In Hurry Up Situationen – insbesondere bei sichtbarer Play Clock – gleichen nur Back- und Fieldjudge die Anzahl ab.
  - b) Wenn dann vor dem Snap noch Zeit ist, Back- und Sidejudge.
3. Der Backjudge hat die Game Clock und nimmt die Spielzeit. *Dazu bitte auch Philosophie 1.14 auf Seite 9 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.
6. Der Backjudge **kann** den Ball spotten, bei allen Spielzügen, die mit großem Raumgewinn jenseits der neutralen Zone innerhalb der Hashmarks enden.

## 9.2 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!

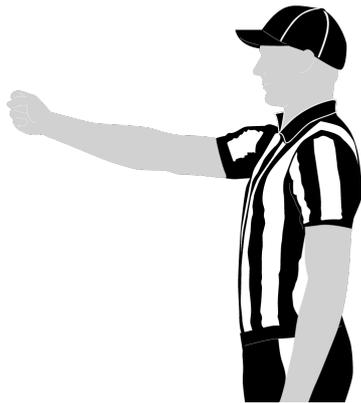
Es gibt Situationen, in denen die Regel vorschreibt, wie lange ein Team während des Auswechselprozesses maximal in Überzahl auf dem Feld oder im Huddle sein darf. In anderen Situationen wird die Überzahl erst mit dem Snap oder Free Kick zum Foul.

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

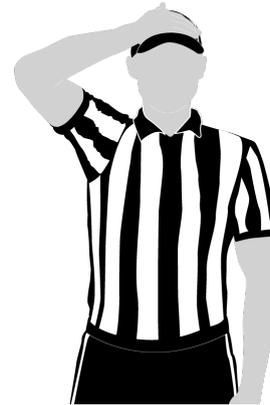
1. 11 Spieler – Ausgestreckter Arm mit Faust v. d. Oberkörper [9.2a](#)
2. Mehr als 11 Spieler – Flache Hand an der Mütze. [9.2b](#)
3. Weniger als 11 Spieler – Ausgestreckter Arm mit offener Hand und gespreizten Fingern. [9.2c](#)

<sup>2</sup>Die Strong Side ist die Spielfeldseite mit mehr passberechtigten Receivern außerhalb der Tackles.

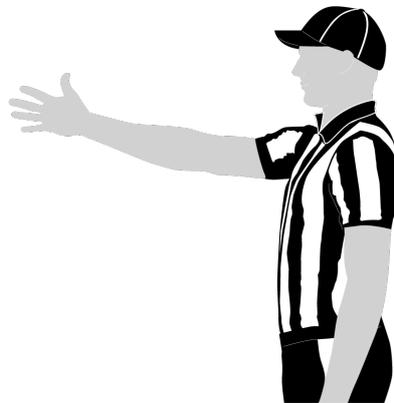
<sup>3</sup>Selbe Anzahl von Receivern außerhalb der Tackles auf beiden Seiten.



(a) 11 Spieler



(b) mehr als 11 Spieler



(c) weniger als 11 Spieler

Abbildung 9.2: Zählen

### 9.2.1 Zählverantwortlichkeiten

1. Referee und Umpire haben Primärverantwortung Team A zu zählen.
2. Linesman und Linejudge haben Sekundärverantwortung Team A zu zählen – sie zählen insbesondere dann Team A und überwachen dessen Auswechslungen, wenn Team A das Team an ihrer eigenen Seitenlinie ist.
3. Fieldjudge, Sidejudge and Backjudge zählen Team B.  
Zählen und Abgleichen sollen unter den tiefen Schiedsrichtern so früh wie möglich geschehen. Ein verbaler Abgleich („Ich habe elf!“) kann in No-Huddle Situationen hilfreich sein.
4. Der Centerjudge hat keine Zählverantwortlichkeit.

## 9.3 Laufspiel

### 9.3.1 Referee

#### Verantwortlichkeit

1. Nach dem Snap
  - a) die Aktionen hinter der neutralen Zone beobachten und den Ballträger bis zur neutralen Zone begleiten.
  - b) den Status des Balls kennen und den Quarterback bei Handoffs und Rückpässen beobachten.
2. Entwickelt sich ein Lauf über die rechte Seite, den Fokus auf die Blocks am Point of Attack lenken.
3. Bei Läufen über die linke Seite liegt der Fokus auf Blocks hinter dem Ballträger bzw. Point of Attack.
4. Bei Läufen, die hinter der neutralen Zone im Aus oder in einer Seitenzone enden, unterstütze Linejudge oder Linesman beim Spotten.
5. Wenn der Ball dead ist. Koordiniere mit Linejudge oder Linesman die Rückkehr eines Ballträgers im Aus zurück zum Spielfeld, wenn er im Aus in der gegnerischen Teamzone ist.
6. Dem Ballträger bei Läufen über die rechte Seite zügig – nicht hektisch – in die Seitenzone folgen und deutlich hinter ihm bleiben. Bleibe dabei deutlich innerhalb der Neunmetermarkierungen.
7. 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.
8. Wenn der Quarterback den Ball pitcht, beim Quarterback bleiben und diesen weiter beobachten (Cheap Shot Gefahr).
9. Nach Team Ballbesitzwechseln beim Quarterback bleiben. Dieser ist nun verteidigungslos, sofern er nicht am Spielgeschehen teilnimmt!
10. **Referees achten zusammen mit dem Centerjudge insbesondere auf Targeting und illegale Blocks im Stile eines persönlichen Fouls, gegen den Quarterback, wenn dieser nicht mehr am Spielgeschehen teilnimmt.**

### 9.3.2 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 <sup>4</sup> überwachen.
4. Gerade hinter dem Play kommt es oft zu Clipping Fouls.

---

<sup>4</sup>der Bereich hinter und abseits des Ballträgers

5. Bereit sein bei weiten Läufen den Fokus weiter nach vorne (zweites Level) zu richten.

### 9.3.3 Centerjudge

#### Verantwortlichkeit

1. Nach dem Snap
  - a) die Aktionen hinter der neutralen Zone beobachten und den Ballträger bis zur neutralen Zone begleiten.
  - b) den Status des Balls kennen und den Quarterback bei Handoffs und Rückpässen beobachten.
2. Entwickelt sich ein Lauf über die linke Seite, den Fokus auf die Blocks vor dem Ballträger und am Point of Attack lenken.
3. Bei Läufen über die rechte Seite liegt der Fokus auf Blocks hinter dem Ballträger bzw. Point of Attack.
4. Bei Läufen, die hinter der neutralen Zone im Aus oder in einer Seitenzone enden, Linejudge oder Linesman beim Spotten unterstützen.
5. Dem Ballträger bei Läufen über die linke Seite zügig – nicht hektisch – in die Seitenzone folgen und deutlich hinter ihm bleiben. Bleibe dabei deutlich innerhalb der Neunmetermarkierungen.
6. Wenn der Quarterback bei Option Plays über die linke Seite selbst und in Richtung der Defense läuft, übernimmt der Centerjudge den Pitchman und übergibt den Quarterback an den Flügelschiedsrichter.
7. Wenn der Quarterback den Ball pitcht, bleibt der Centerjudge beim Quarterback und beobachtet diesen weiter (Cheap Shot Gefahr).
8. Nach einem Team Ballbesitzwechsel beim Quarterback bleiben. Dieser ist nun verteidigungslos, sofern er nicht am Spielgeschehen teilnimmt!
9. **Centerjudges achten zusammen mit dem Referee insbesondere auf Targeting und illegale Blocks im Stile eines persönlichen Fouls, gegen den Quarterback, wenn dieser nicht mehr am Spielgeschehen teilnimmt.**
10. Verantwortung für Team A's Goalline.

### 9.3.4 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 bis an B's 3-Meterlinie 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 (der Bereich hinter und abseits vom Ballträger) erste Priorität.

### 9.3.5 Sidejudge und Fieldjudge

#### Verantwortlichkeit

1. Nach dem Snap die Aktionen vom und gegen den eigenen Keyspieler beobachten.
2. Besonderes Augenmerk liegt auf illegalen Crackback Blocks.
3. Während des Downs sollte möglichst ein 15-20 Meter Puffer zwischen Receiver und Schiedsrichter sein.
4. Dem Play, wenn möglich, nicht den Rücken zudrehen. Bei Körperdrehungen darauf achten, sich über „innen“ zu drehen.
5. Endet das Play auf der eigenen Seite des Feldes im Aus und Linesman oder Linejudge nehmen den Out-of-bounds-Spot, dann müssen Sidejudge und Fieldjudge die Aktionen um den Ballträger überwachen und ggf. aus der gegnerischen Teamzone hinaus geleiten.
6. Verantwortung für B's Goalline und Spots innerhalb von B's 3-Meterlinie.

### 9.3.6 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.

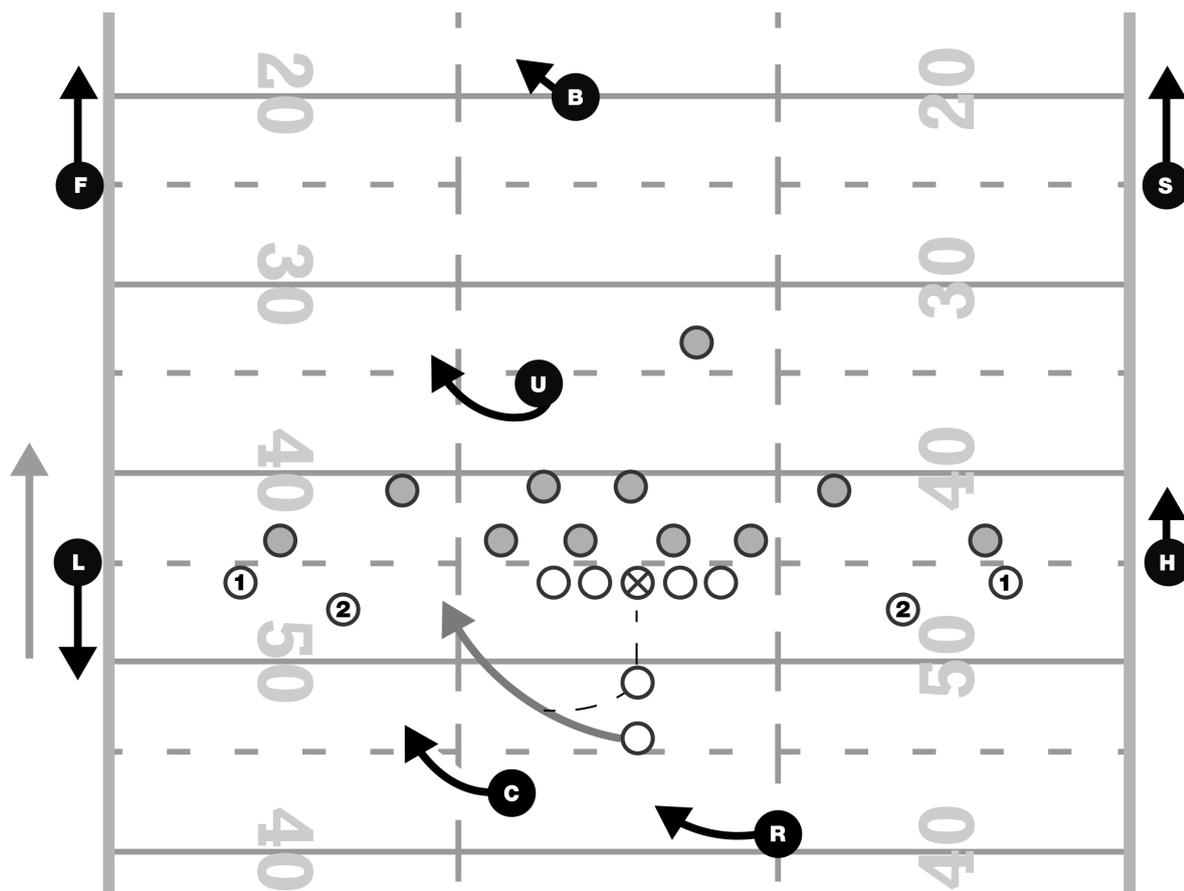


Abbildung 9.3: Lauf - Bewegung und Überwachung

## 9.4 Vorwärtspassspiel

### 9.4.1 Referee

#### Verantwortlichkeit

1. Reihenfolge der Keyüberwachung:
  - a) Primär Tackle auf der rechten Seite.
  - b) Danach Linespieler, die foulen könnten.
  - c) Immer auch der Passer, bis keine Gefahr mehr besteht, dass dieser gefoult wird.
2. Nachdem der Passer den Pass geworfen hat, die Defense Spieler verbal warnen, z. B. mit „Ball ist weg!“
3. Auf „Intentional Grounding“ achten:  
(Die drei P: **P**ocket, **P**ressure, **P**ass.)
  - a) War der Passer noch in der Tackle Box (**P**ocket)?
  - b) War der Passer unter Druck (**P**ressure)?
  - c) Hat der Passer noch willentlich einen Vorwärtspass geworfen (**P**ass)?
  - d) Mit Hilfe der **kurzen und tiefen** Flügelschiedsrichter:
    - i. War ein Receiver in der Nähe?
    - ii. Hat der Pass die neutrale Zone überquert? (Auch im Aus.)
4. Beim Snap von oder innerhalb B's 7:
  - a) Verantwortung, ob Pässe vorwärts oder rückwärts geworfen worden sind.
5. Wenn der Quarterback zum Pass zurück geht, in einem 45 Grad Winkel zurückweichen, um einen optimalen Blickwinkel zu haben.
6. Nach Team Ballbesitzwechseln ist der Quarterback verteidigungslos, sofern er nicht am Spielgeschehen teilnimmt, und Aktionen gegen ihn müssen überwacht werden!  
**Wir achten insbesondere auf Targeting und illegale Blocks im Stile eines persönlichen Fouls, gegen den Quarterback.**

### 9.4.2 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 gemeinsam mit Linesman und Linejudge 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 9.4.

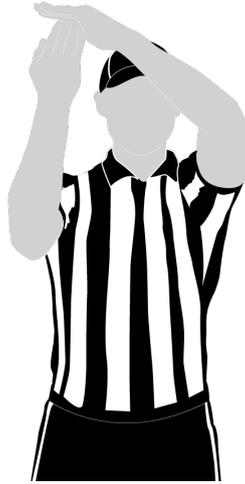


Abbildung 9.4: Vorwärtspass berührt

### 9.4.3 Centerjudge

#### Verantwortlichkeit

1. Reihenfolge der Keyüberwachung:
  - a) Primär Tackle auf der linken Seite.
  - b) Danach Linespieler, die foulern könnten.
  - c) Immer auch der Passer, bis keine Gefahr mehr besteht, dass dieser gefoult wird.
2. Unterstütze den Referee bei „Intentional Grounding“ (vgl. Abbildung 9.4.1)
3. Beim Snap von oder innerhalb B's 7:
  - a) Verantwortung, ob Pässe vorwärts oder rückwärts geworfen worden sind.
4. Wenn der Quarterback zum Pass zurück geht, in einem 45 Grad Winkel zurückweichen, um einen optimalen Blickwinkel zu haben.
5. Verantwortlich für den Quarterback, wenn dieser außerhalb der 9 Meterlinien läuft und sich in die Teamzone auf der linken Seite bewegt.
6. Nach Team Ballbesitzwechseln Team A's Goallineverantwortung.

### 9.4.4 Linesman und Linejudge

#### Verantwortlichkeit

1. Generelle Verantwortlichkeit wie beim Lauf.
  - a) Bei einem Quarterback 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 eigene Receiver nicht bedroht ist, Tackle oder andere Receiver auf der eigenen Seite beobachten.  
**Erinnerung:** Der Centerjudge oder Referee hat primäre Verantwortung für den Tackle.
6. Anschließend in die Zonenüberwachung wechseln.
7. Wenn der Pass geworfen ist, vor allem, wenn er in den eigenen Verantwortungsbereich geworfen wurde, langsamer bewegen, um die Fangprozedur genauer zu sehen.
8. Unberechtigte Receiver downfield gemeinsam mit Umpire identifizieren.
9. Pässe in die Zone zwischen Scrimmage Line und tiefe Schiedsrichter überwachen.
10. 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?
11. 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 Receiver aufhielten.
12. Wird der Pass in die eigene Zone geworfen, entscheiden, ob er vorwärts oder rückwärts (Zusatzzeichen) war.
13. Bei kurzen Vorwärtspässen hinter der Scrimmage Line, diese anzeigen mit einem Signal in Richtung der Defense – quasi ein „Rückpasssignal in die andere Richtung“, um bei knappen Entscheidungen zu kommunizieren.

### 9.4.5 Sidejudge und Fieldjudge

#### Verantwortlichkeit

1. Ersten Kontakt zwischen Keyspieler und Defensive Back überwachen. *Beide* können festhalten.
2. Ein großes Polster zwischen der eigenen Position und dem Key ist von besonderer Bedeutung, um den optimalen Beobachtungswinkel zu haben.
3. Backpaddle (Rückwärtslaufen) vom ersten Moment an. Je nach Situation schneller oder langsamer werden.
4. Die Seitenlinie von der eigenen Position bis zur Endlinie überwachen.
5. Besonderes Augenmerk verdienen Situationen, in denen die Spieler sich zum Pass zurückbewegen.

### 9.4.6 Backjudge

#### Verantwortlichkeit

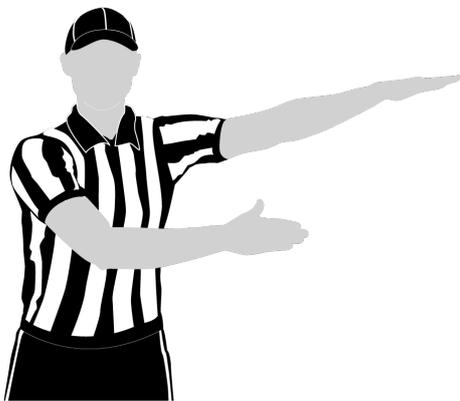
1. Generelle Verantwortlichkeit wie beim Lauf.
2. Aktionen vom und gegen den eigenen Keyspieler beobachten. Vom Snap bis zu dem Zeitpunkt, an dem in die Zonenüberwachung gewechselt werden muss.

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.

### 9.4.7 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 gem. Abbildung 9.5a 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 gem. Abbildung 9.5b gegeben werden.



(a) außerhalb



(b) Keine Kontrolle

Abbildung 9.5: Gründe für Incomplete

6. Bei einem Team Ballbesitzwechsel so schnell wie möglich auf Reverse Mechanics umschalten, die Blocks vor dem Ballträger und die Goalline überwachen.
  - a) Ergebnis des Plays immer an den Referee kommunizieren.
  - b) Kein Schiedsrichter zeigt während der Ball live ist die neue Spielrichtung an.
7. Ein nicht fangbarer Vorwärtspass muss deutlich und offensichtlich nicht fangbar sein.

### 9.4.8 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 foulen oder gefoult werden. In solchen Fällen wechseln wir schneller in die Zonenüberwachung und „suchen uns Arbeit“ in der eigenen Zone. Ist der Keyspieler hingegen *pressed*<sup>5</sup> muss gerade der anfängliche Kontakt länger beobachtet werden.

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.

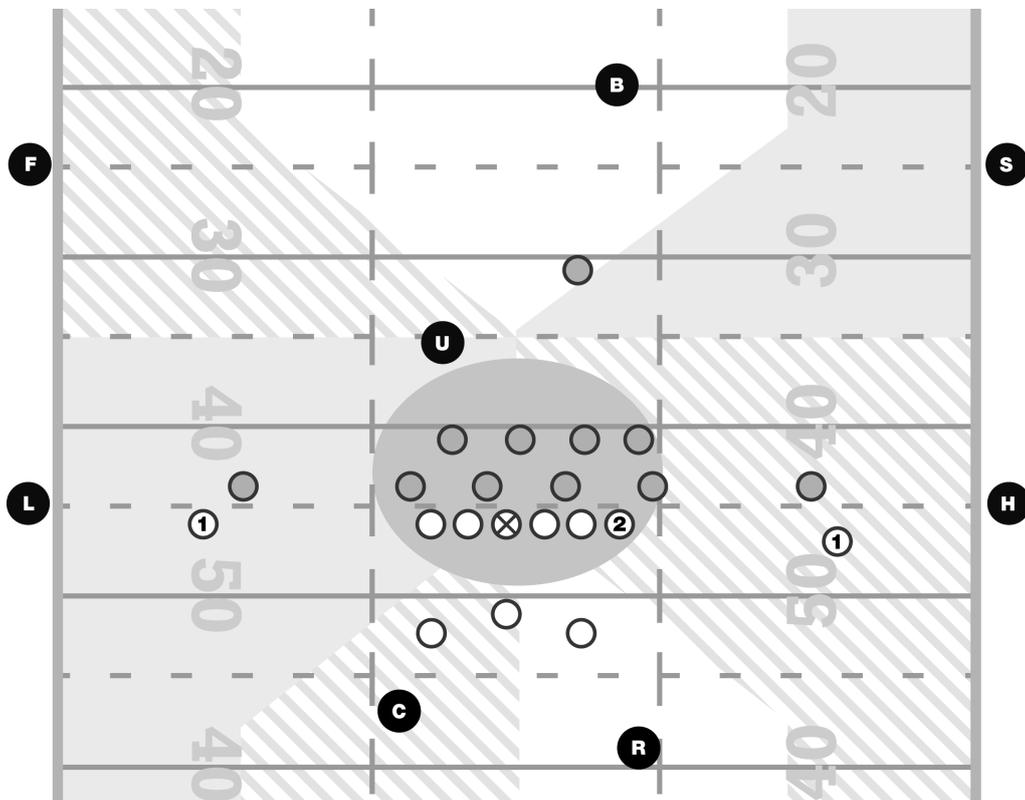


Abbildung 9.6: Pass - Überwachungszonen

<sup>5</sup>Unter „pressed“ versteht man wenn sich Defense Spielern unmittelbar gegenüber einem Widereceiver aufgestellt haben.

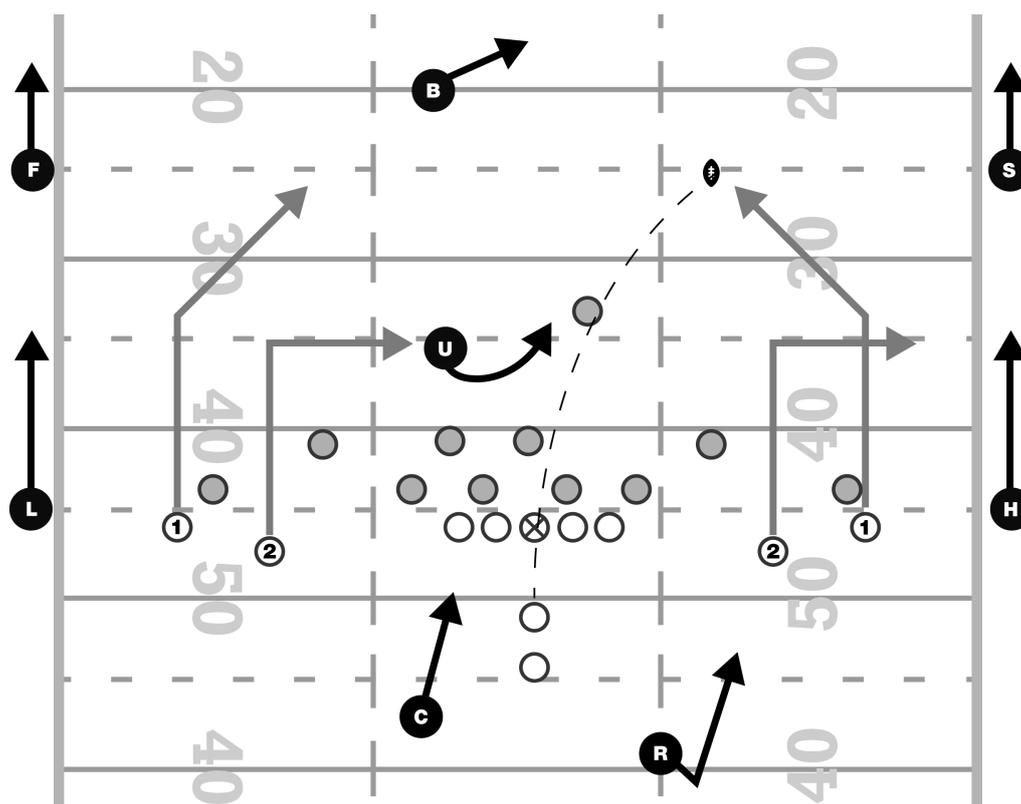


Abbildung 9.7: Pass - Bewegung und Überwachung

# 10 Keys finden und verstehen - 8er Crew

## 10.1 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 10.1a 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 10.1b sieht man eine Erweiterung von Abbildung 10.1a. 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“ <sup>1</sup> **und** es befindet sich mindestens ein weiterer Backfieldspieler außerhalb des Tackles auf meiner Seite.

Die Signale werden üblicherweise statisch gehalten. Es kann aber für die Überwachung der Formation relevant sein, dass die Information von „mehr als ein Receiver off line“ sicher auf die andere Spielfeldseite übertragen wird. Dies versuchen wir zu erreichen, indem der überwachende Schiedsrichter den Arm mit den zwei ausgestreckten Fingern zweimal kurz senkrecht nach oben über den Kopf pumppt und danach wie üblich zur Seite ausgestreckt hält.

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

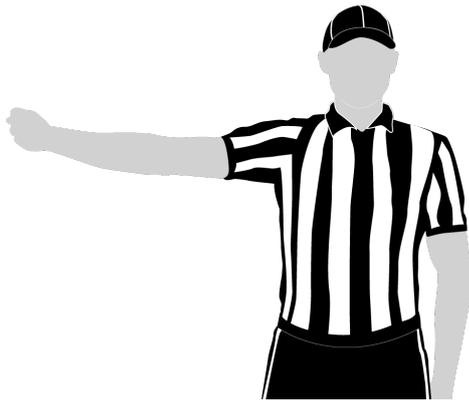
Das Zeichen wird von dem Moment an gegeben, in dem die Offense ihre Positionen einmal „set“ eingenommen hat. Anschließende Shifts können es erforderlich machen, dass der Flügel-schiedsrichter seinen Arm senkt – und das Zeichen nicht mehr gibt – oder anhebt, um eines der Zeichen zu geben. Das Zeichen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

## 10.2 Definition Strong Side

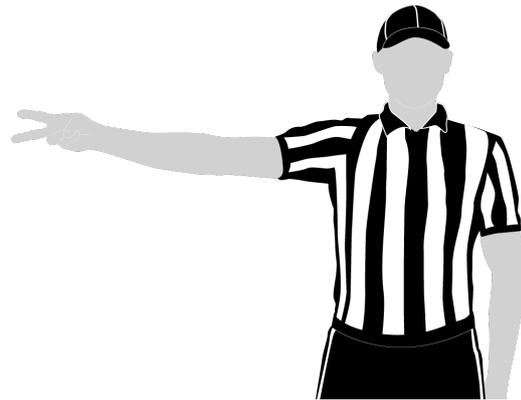
1. Die Strong Side der Formation wird durch die Anzahl der berechtigten Receiver außerhalb der Tackles bestimmt.
2. Die Seite der Formation, die mehr berechnigte Receiver außerhalb der Tackles hat, ist die Strong Side.
3. In einer **ausgeglichenen Formation**, mit der gleichen Anzahl von Receivern außerhalb der Tackles auf jeder Seite des Feldes, ist **die Linejudge Seite die Strong Side!**

---

<sup>1</sup>off line - nicht an der Scrimmage Line



(a) äußerster Receiver im Backfield



(b) weiterer Spieler im Backfield

Abbildung 10.1: Kommunikation über die Receiver

4. Eine Motion kann die Strong Side neu definieren. Die Position des Motion Man **beim Snap** ist entscheidend.

### 10.3 Sets mit drei Receivern

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

1. #1 ist der äußerste Receiver der Formation.  
In der 8er Crew so gut wie immer Keyspieler von Sidejudge oder Fieldjudge.
2. #2 ist der nächstinnere Receiver.  
Dies ist der Key des Flügelschiedsrichters in einer 8er Crew.
3. #3 ist der dritte Receiver, von außen gezählt.  
Gibt es beim Snap einen #3 Receiver, ist dieser anfänglich der Keyspieler des Backjudges.

#### 10.3.1 Beispiel - Trips zur Linesman Seite

Dies bedeutet für eine normale Trips Formation, dass die Anfangskeys die folgenden sind:

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

#### 10.3.2 Beispiel - Trips zur Linejudge Seite

Dies bedeutet für eine normale Trips Formation, dass die Anfangskeys die folgenden sind:

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

## 10.4 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 Tight End (#3) in einer Trips Formation zum Passblocken an der Scrimmage Line bleibt, ist es sinnvoll, den Flügelschiedsrichter wechseln zu lassen, damit er Tight End und Tackle gleichzeitig beobachten kann.

### 10.4.1 Alle gehen auf Passrouten

1. Receiver #3 bewegt sich beim Snap jenseits der Scrimmage Line.
  - a) Der Backjudge bleibt beim #3 Receiver.
  - b) Der Flügelschiedsrichter bleibt beim #2 Receiver.
2. Receiver #3 geht auf eine tiefe Passroute Richtung Backjudge.
  - a) Der Backjudge bleibt beim #3 Receiver.
  - b) Der Flügelschiedsrichter bleibt beim #2 Receiver.
3. Receiver #3 entfernt sich vom Flügelschiedsrichter, auf dessen Feldseite er ist.
  - a) Der Backjudge bleibt beim #3 Receiver.
  - b) Der Flügelschiedsrichter bleibt beim #2 Receiver.

### 10.4.2 Keywechsel

1. Direkt nach dem Snap kommt Receiver #3 deutlich auf den Flügelschiedsrichter zu.
  - a) Der Backjudge liest die Bewegung von #3 und sieht, dass dieser nicht auf eine tiefe Passroute geht. Also wechselt der Backjudge auf den nächstäußeren Receiver. In diesem Fall #2.
  - b) Der Flügelschiedsrichter übernimmt #3.
2. Direkt nach dem Snap bleibt Receiver #3 zum Blocken an der Scrimmage Line (oft Tight End).
  - a) Der Backjudge liest die Bewegung von #3 und sieht, dass dieser blockt und nicht auf eine Passroute geht. Er wechselt auf den nächstäußeren Receiver. In diesem Fall #2.
  - b) Der Flügelschiedsrichter übernimmt #3.

## 10.5 Stacking / „Receiverstapel“

Receiversets, in denen die Receiver als Bunch<sup>2</sup> 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.

## 10.6 Sets mit vier Receivern

In einem Set mit vier Receivern übernimmt der Backjudge zu Beginn zusätzlich den #4 Receiver. Er hat also #3 **und** #4 als Keyspieler. Keywechsel im 4-Receiver-Set funktionieren analog zum 3-Receiver-Set oben.

## 10.7 Red Zone - ab B's 20-Meterlinie

1. Innerhalb von Team B's 20-Meterlinie ist die Gefahr von Pick Plays<sup>3</sup> 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.

## 10.8 Abbildungen - Keys

---

<sup>2</sup>Aufstellung dicht beieinander

<sup>3</sup>Offense Passbehinderung

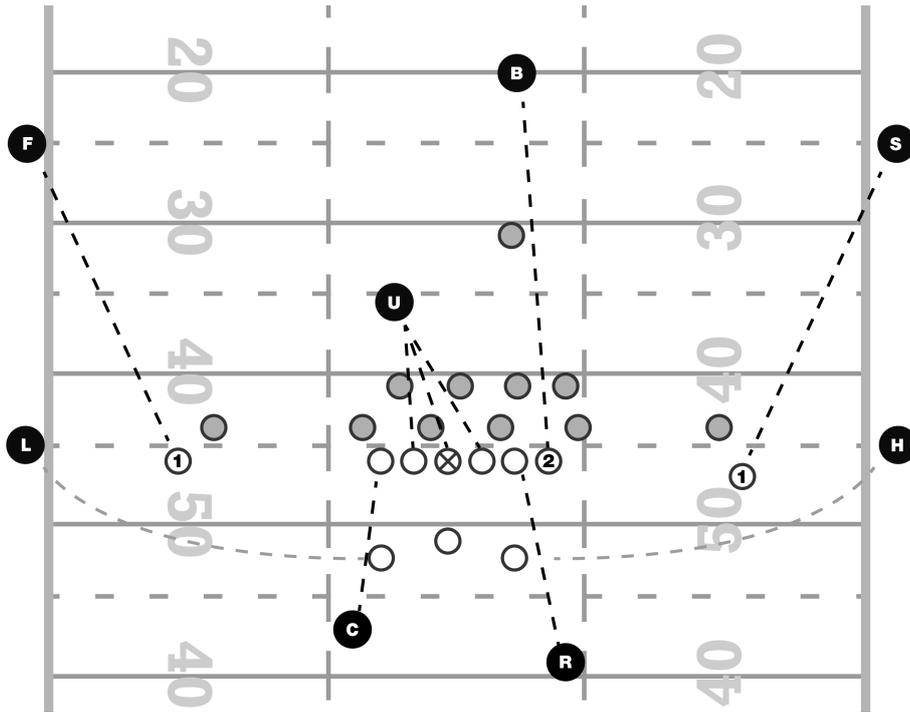


Abbildung 10.2: 8er - Pro Set

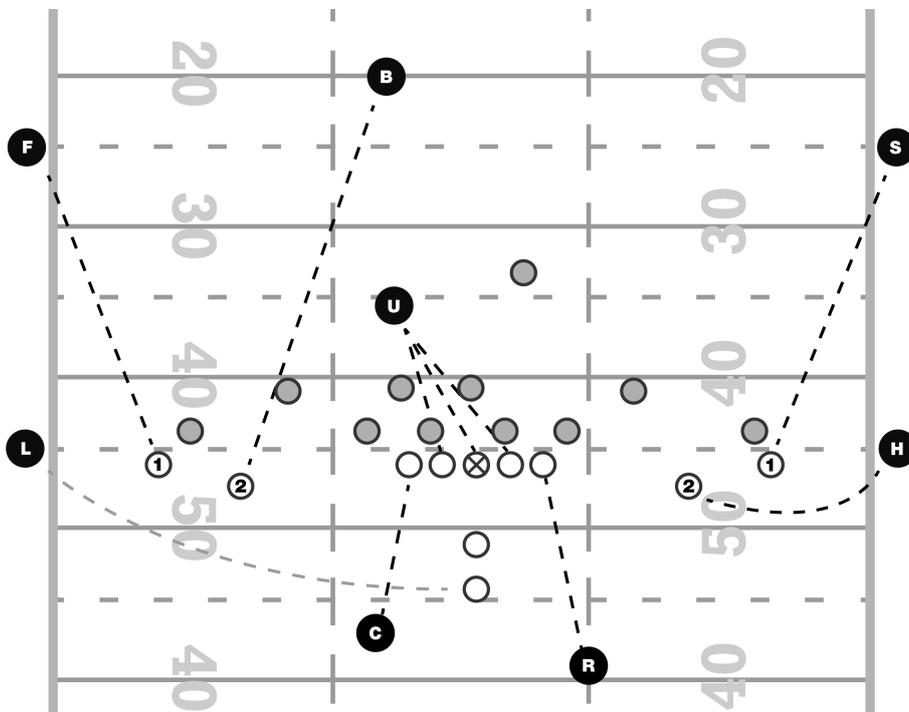


Abbildung 10.3: 8er - Spread Double

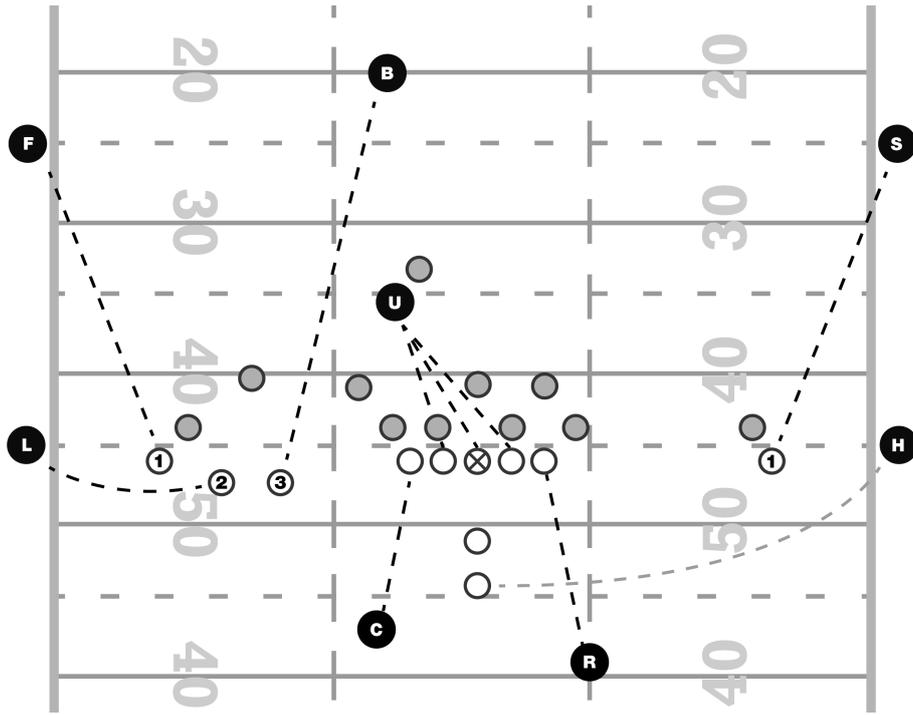


Abbildung 10.4: 8er - Trips LJ

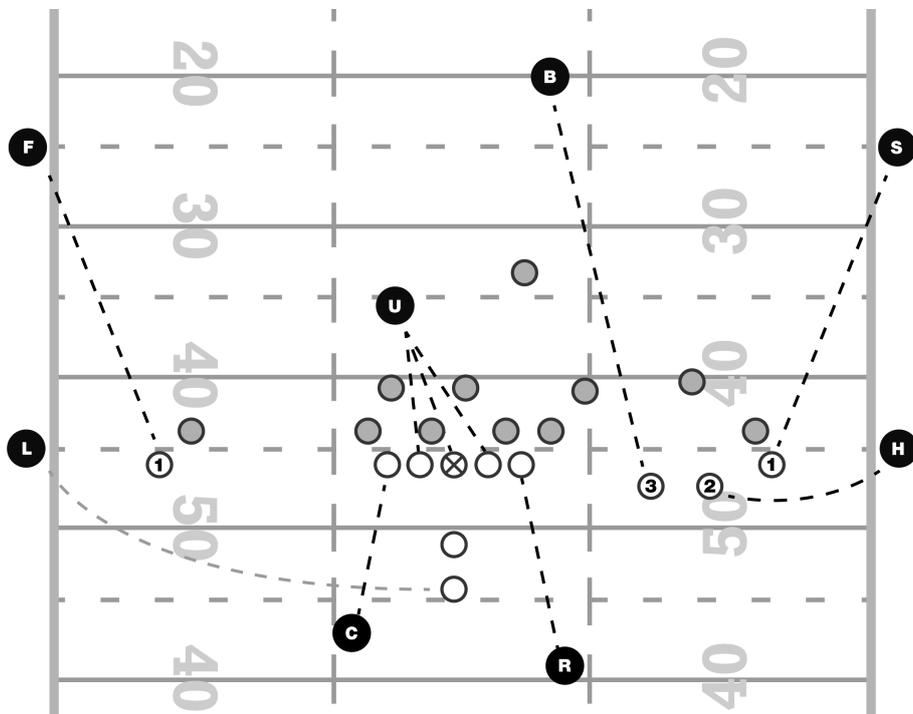


Abbildung 10.5: 8er - Trips LM

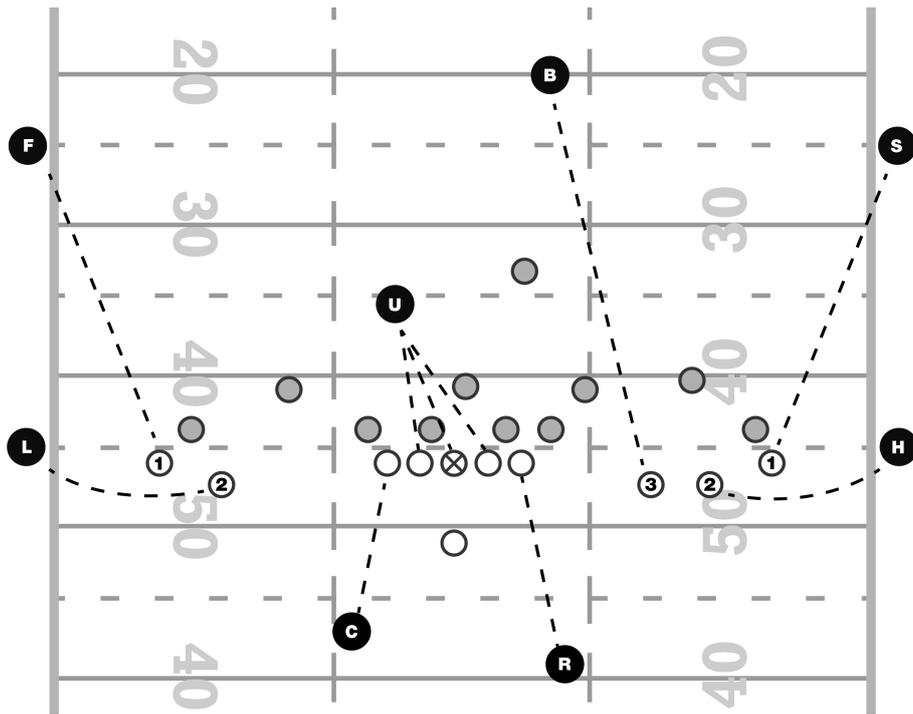


Abbildung 10.6: 8er - Empty Backfield

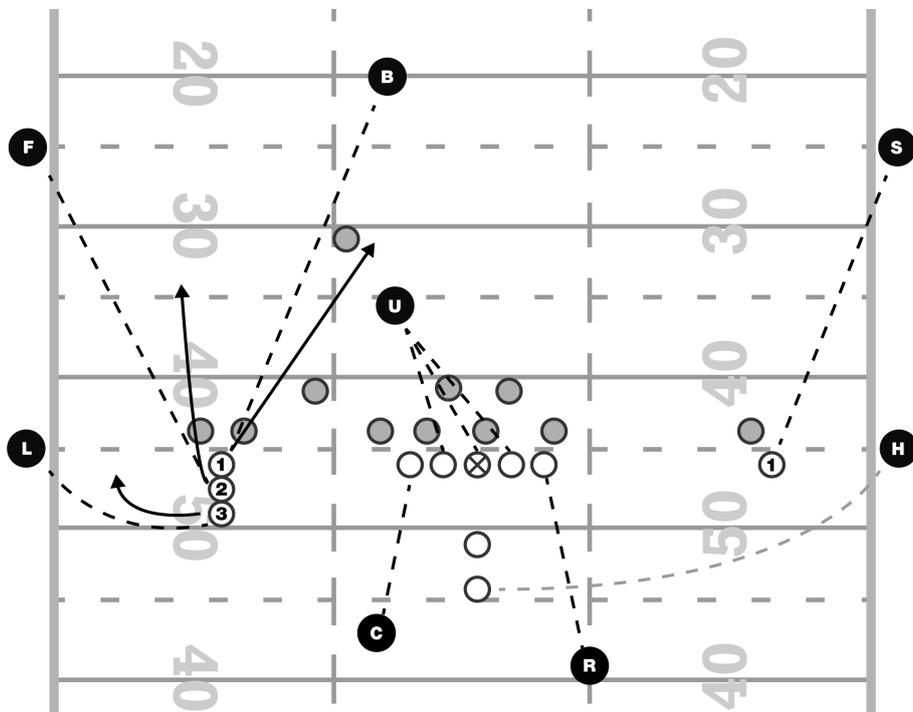


Abbildung 10.7: 8er - Stapel

# 11 Goalline - 8er Crew

## 11.1 Allgemeines

1. Bei einem Snap auf oder innerhalb B's 7-Meterlinie nimmt die Crew die Startpositionen für Goalline Mechanics ein.  
**Ausnahme:** Wenn A einen Try von B's 8 ausspielt, gehen wir auch in die Goalline Mechanics. D.h. Linesman und Linejudge gehen mit dem Snap auf die Goalline. Sidejudge und Fieldjudge stehen schon beim Snap auf Höhe der Endlinie.
2. Abbildung 11.1 zeigt die Positionen und Zonen, wenn Team A sich an B's 7-Meterlinie oder jenseits befindet. Bei Pässen nah der Seitenlinie können Sidejudge und Fieldjudge gemeinsam mit den jeweiligen überwachenden Flügelschiedsrichtern gut als Tandem arbeiten, um über einen Catch zu entscheiden. Dasselbe gilt für Sidejudge, Fieldjudge und Backjudge bei Pässen in die hinteren Ecken der Endzonen.
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 Pile<sup>1</sup> zubewegen, um Late Hits zu unterbinden und die Spieler geordnet wieder voneinander zu trennen.
5. **Fieldjudge** und **Sidejudge** behalten einen weiteren Winkel, um die Spieler zu beobachten, die etwas entfernter stehen.
6. Der Blick für die helfenden Kollegen und die Notwendigkeit gemeinsamer Kommunikation vor schwierigen Entscheidungen kann nicht oft genug betont werden!

## 11.2 Positionen

### 11.2.1 Backjudge

#### Snap außerhalb Team B's 25-Meterlinie

##### Startposition

1. Unverändert

#### Snap auf oder innerhalb Team B's 25-Meterlinie

---

<sup>1</sup>Pile - die Spieler am Point of Attack

### Startposition

1. Zentral auf B's Endlinie.

### Verantwortlichkeit

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

## 11.2.2 Linesman / Linejudge

### Startposition

1. Wie bei anderen Scrimmage Downs auch.

### Snap auf oder innerhalb B's 7-Meterlinie

### Verantwortlichkeit

1. Das Signal für Goalline Mechanics („Stripes“) soll vor jedem Down wiederholt werden.  
**Erinnerung:** Bei 1-Punkt-Trys werden Goalline Mechanics nicht angewendet.
2. Kommunikation mit Sidejudge / Fieldjudge „Meine Goalline - Deine Endlinie“.
3. Hauptverantwortlich für die Goalline.
4. **Direkt nach dem Snap** auf die Goalline gehen.
5. Keys weiter beobachten.
6. Auf Passspiel vorbereitet sein.

## 11.2.3 Referee

### Startposition

1. Wie bei anderen Scrimmage Downs auch.

### Snap auf oder innerhalb B's 7m Linie

1. Referee muss über Rückwärtspass oder Vorwärtspass entscheiden können. (Dadurch, dass Linesman und Linejudge 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.

## 11.2.4 Centerjudge

### Startposition

1. Wie bei anderen Scrimmage Downs auch.

### Snap auf oder innerhalb B's 7m Linie

1. Centerjudge muss über Rückwärtspass oder Vorwärtspass entscheiden können. (Durch, dass Linesman und Linejudge 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.

## 11.2.5 Sidejudge und Fieldjudge

### Generell

1. Startposition sollte nicht zwischen 5-Meterlinie und Goalline sein.
2. Entweder 5 m Rückwärtsbewegung oder Start und Verharren auf der Goalline.

### Snap außerhalb Team B's 25-Meterlinie

### Startposition

1. Unverändert

### Snap zwischen Team B's 25-Meterlinie und 7-Meterlinie

### Startposition

1. B's Goalline am Pylon.

### Verantwortlichkeit

1. Kommunikation mit Linesman / Linejudge „Meine Goalline - Deine 3(-Meterlinie)“.
2. Ausreichender Abstand zur Seitenlinie, um außer Gefahr zu sein.
3. Kommt das Play direkt auf den Pylon zu:
  - a) Auf der verlängerten Goalline 4-5 m nach hinten ausweichen.
  - b) Besserer Blickwinkel
  - c) Geringere Gefahr
  - d) Goalline nicht aufgeben!

### **Snap auf oder innerhalb Team B's 7-Meterlinie**

#### **Startposition**

1. Endlinie.
2. 45 Grad Winkel zwischen Endlinie und Seitenlinie.
3. 1 m Abstand zum Pylon.

#### **Verantwortlichkeit**

1. Kommunikation mit Linesman/Linejudge „Meine Endlinie - Deine Goalline“.

Nach dem Snap:

1. Reaktion auf Entwicklung und Überwachung der bedrohten Außenlinie

### **11.2.6 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.

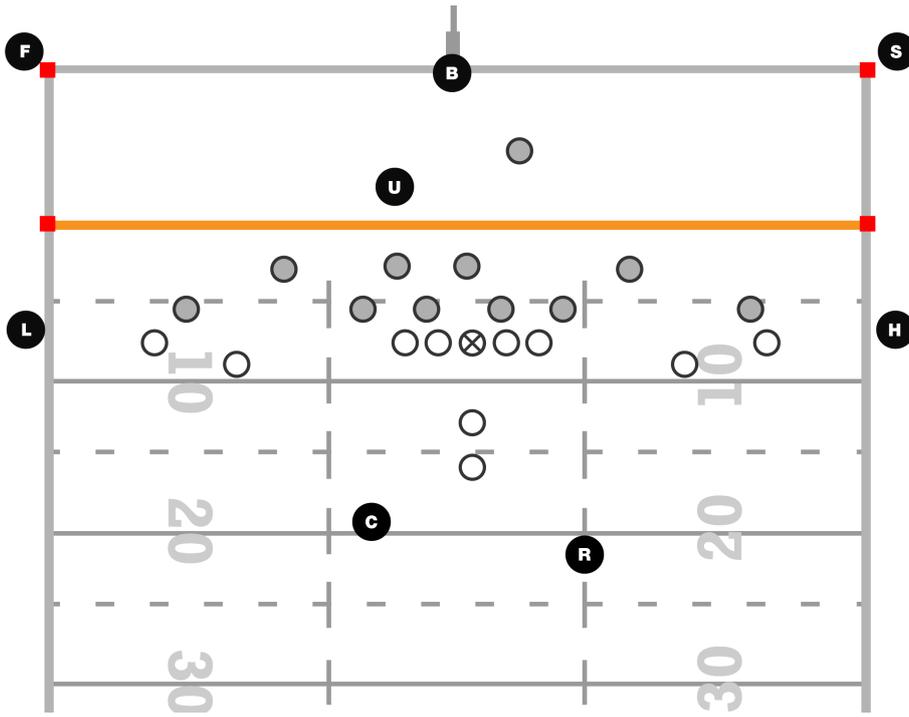


Abbildung 11.1: 8er – Goalline

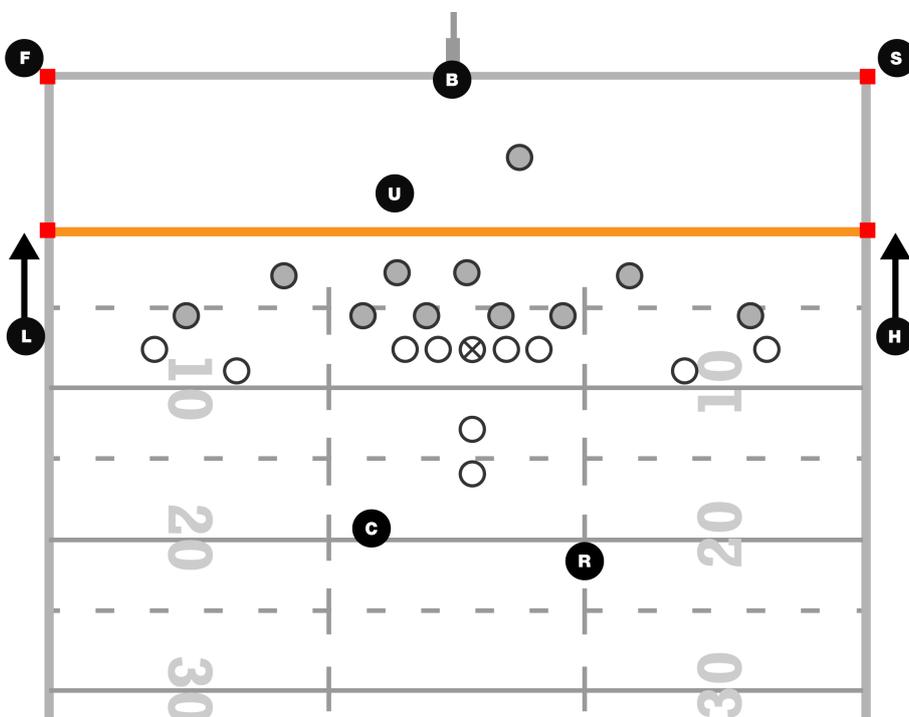


Abbildung 11.2: 8er – Goalline Bewegung

## 11.3 Reverse Goalline - 8er Crew

### 11.3.1 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.

### 11.3.2 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.

### 11.3.3 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.

### 11.3.4 Referee

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

1. Position auf der Endlinie
2. Entscheidungen an der Goalline **auf der linken Seite** gehören primär dem Flügelschiedsrichter auf dieser Seite und ggf. Centerjudge.

#### Snap auf oder innerhalb Team A's 3-Meterlinie

1. Position auf der Endlinie

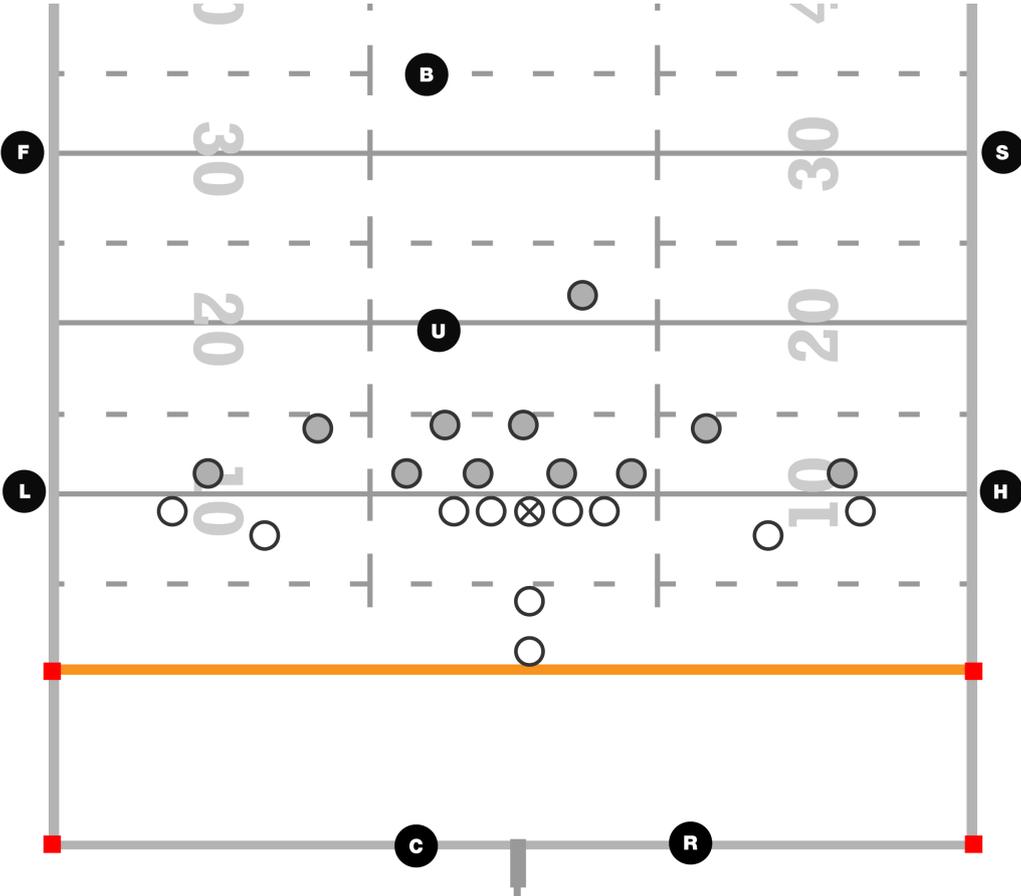
### 11.3.5 Centerjudge

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

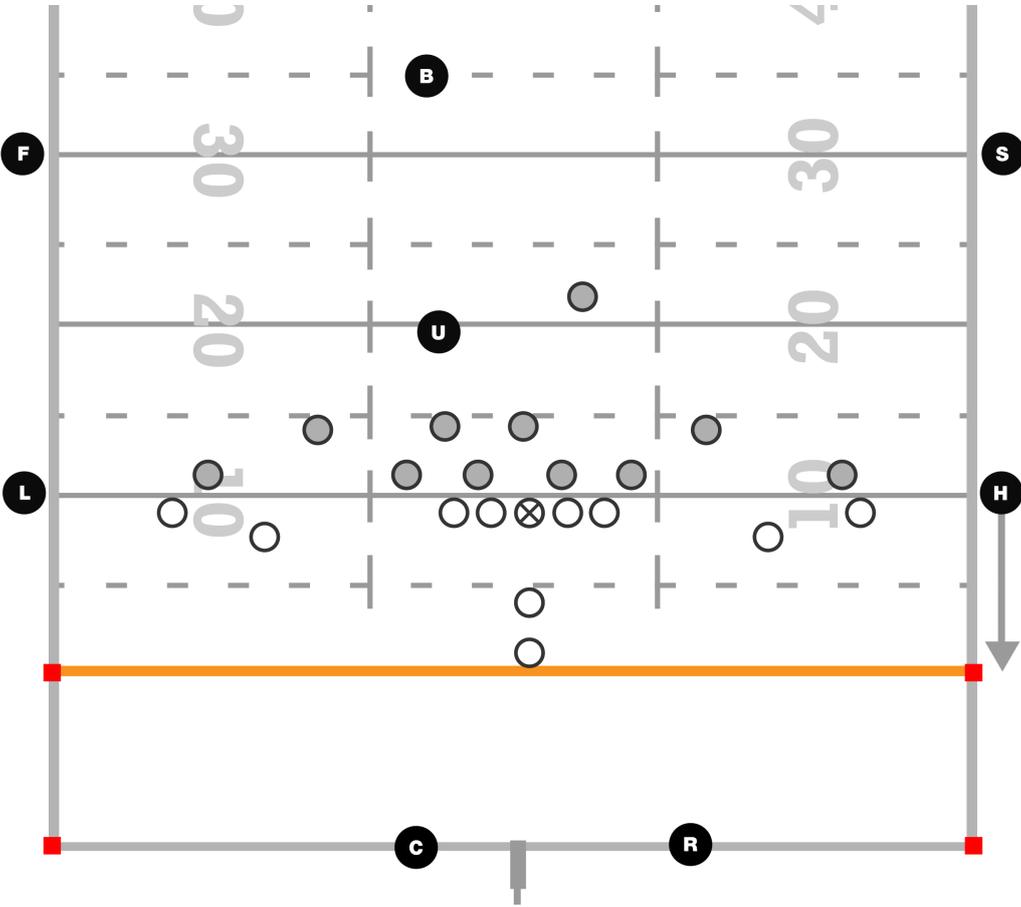
1. Position auf der Endlinie
2. Entscheidungen an der Goalline **auf der rechten Seite** gehören primär dem Flügelschiedsrichter auf dieser Seite und ggf. Referee.

#### Snap auf oder innerhalb Team A's 3-Meterlinie

1. Position auf der Endlinie

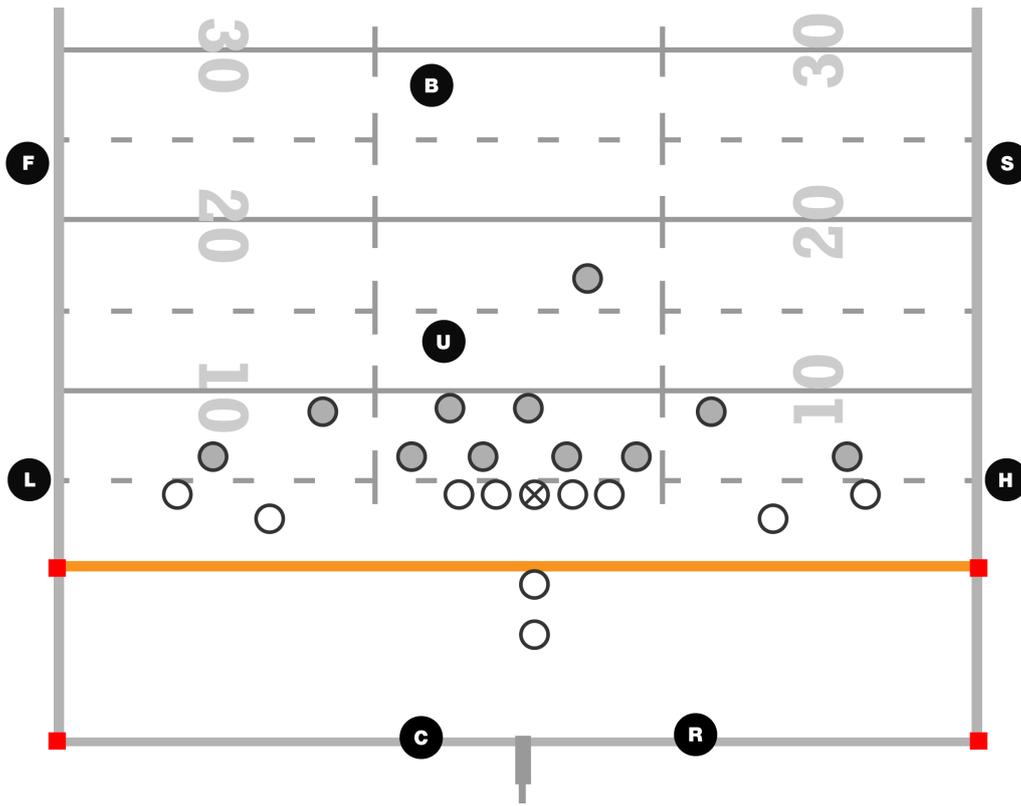


(a) 8er - Reverse A's 10

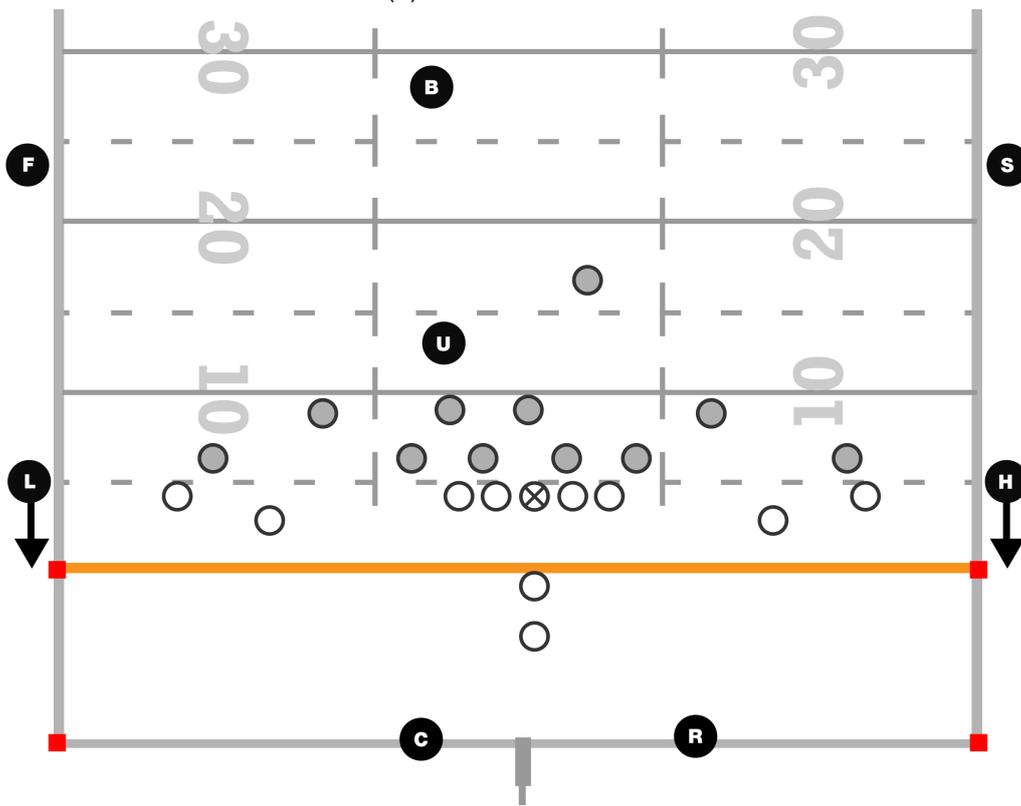


(b) 8er - Reverse Bewegung A's 10

Abbildung 11.3: Reverse Goalline von A's 10



(a) 8er - Reverse A's 3



(b) 8er - Reverse Bewegung A's 3

Abbildung 11.4: Reverse Goalline von A's 3

# 12 Reverse Mechanics - 8er Crew

Im Falle, dass durch Team B ein freier Ball (Fumble oder Rückpass) abgefangen oder reconvert wird oder ein Vorwärtspass abgefangen wird, ändern sich die Verantwortlichkeiten.

## 12.1 Referee

1. Aktionen gegen den Quarterback beobachten, da dieser verteidigungslos ist, sofern er nicht am Spielgeschehen teilnimmt.
2. Besonderes Augenmerk gilt Targeting Fouls und Aktionen gegen Spieler, die deutlich nicht mehr am Spielgeschehen teilnehmen.

## 12.2 Centerjudge

1. Aktionen gegen den Quarterback beobachten, da dieser verteidigungslos ist, sofern er nicht am Spielgeschehen teilnimmt.
2. Besonderes Augenmerk gilt Targeting Fouls und Aktionen gegen Spieler, die deutlich nicht mehr am Spielgeschehen teilnehmen.
3. Verantwortung für Team A's Goalline.

## 12.3 Umpire

1. Blocks beobachten.
2. Weiter dem Geschehen folgen und Position auf dem Feld entsprechend anpassen.
3. Besonderes Augenmerk gilt Targeting Fouls und Aktionen gegen Spieler, die deutlich nicht mehr am Spielgeschehen teilnehmen.

## 12.4 Linesman / Linejudge

1. Im Falle, dass der Ball unmittelbar nach dem Team Ballbesitzwechsel dead ist, Dead Ball Spot nehmen.
2. Ansonsten versuchen schnellstmöglich 15 - 20 Meter Puffer zum Ballträger zu bekommen.
3. Dem Play wenn möglich nicht den Rücken zu drehen. Bei Körperdrehungen darauf achten, sich über „innen“ zu drehen.

4. Endet das Play auf der eigenen Spielfeldseite und Sidejudge / Fieldjudge nehmen den Out-of-bounds-Spot, dann müssen Linesman / Linejudge die Aktionen um den Ballträger überwachen und ggf. den Ballträger aus der gegnerischen Teamzone hinaus geleiten.
5. Verantwortung für Team A's Goalline und Spots innerhalb Team A's 3 Meterlinie.

## 12.5 Fieldjudge / Sidejudge

1. Im Falle, dass der Ball nach Team Ballbesitzwechsel nicht sofort dead ist, wechselt die Verantwortung von Forward Progress von Linesman / Linejudge zu Fieldjudge / Sidejudge.
2. Forward Progress bestimmen wenn nötig.
3. Den Ballträger bis an A's 3 Meterlinie beobachten, wenn er sich in der eigenen Seitenzone befindet - dabei ist ein Abstand von 5 - 10 Metern ideal
4. Sollte es zu weiteren Ballübergaben kommen, entscheiden ob vorwärts oder rückwärts übergeben bzw. gepasst wurde.
5. Geht der Lauf über die entfernte Spielfeldseite, ist die Überwachung der Backside (der Bereich hinter und abseits des Ballträgers) erste Priorität.
6. Es kann notwendig sein die Crossfield Mechanics anzuwenden, siehe Kapitel 3 Crossfield Mechanics.

## 12.6 Backjudge

1. Blocks beobachten.
2. Weiter dem Geschehen folgen und den Abstand je nach Feldposition nicht über 25 Meter anwachsen lassen.
3. Besonderes Augenmerk gilt Targeting Fouls und Aktionen gegen Spieler, die deutlich nicht mehr am Spielgeschehen teilnehmen.

# 13 Punts - 8er Crew

## 13.1 Startpositionen, Zonen, Keys

### 13.1.1 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 Endlinie auf, steht der Referee über der Endlinie. Der Kicker wird vor dem Snap auf die Endlinie hingewiesen, damit er nicht versehentlich ins Aus tritt.

### 13.1.2 Umpire

1. Etwa 15 m von der neutralen Zone entfernt.
2. Von einem Punkt aus, von dem der Snapper und die Aktionen um ihn herum beobachtet werden können.
3. Bei normalen Punts mit gewöhnlichen Auswechslungen (keine verzögerte Auswechslung von Team A oder eine Änderung in letzter Sekunde von einer Scrimmage Formation in eine Punt Formation), kann der Umpire beim Snapper bleiben und den Referee anschauen, um den Snap zu verhindern. Bekommt der Umpire vom Referee das Signal, begibt sich dieser auf seine normale Position.
4. Wird die Punt Formation erst spät gebildet oder wenn Team A erst in einer Scrimmage Formation steht und diese in eine Punt Formation ändert, übernimmt der Centerjudge seine normalen Aufgaben, spottet den Ball und verhindert den Snap, bis dieser vom Referee freigegeben wird.

### 13.1.3 Centerjudge

1. Koordiniert sich im Auswechselfprozess mit dem Referee.
2. Die Anweisungen an Team A, wann der Snap erfolgen darf, müssen durch die Position des Centerjudge und ggf. Ansprache klar kommuniziert werden.
3. Aufstellung zwischen Snapper und Punt Shield bzw. Personal Protector in einer Linie mit dem Punter.

4. Auf Signal des Referees rückwärts, d.h. mit Blick auf Snapper und Referee, auf eine Position außerhalb des Tight Ends und auf gleicher Höhe wie der Punter begeben.
5. Kenne die Aufgaben des U (siehe oben) bei normalen Punts mit gewöhnlichen Auswechslungen.

### **13.1.4 Linesman und Linejudge**

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

### **13.1.5 Fieldjudge und Sidejudge**

1. Position an der Seitenlinie, etwa 5 m hinter dem tiefsten Returner.
2. Wetterbedingungen und das Kickvermögen des Punters geben Hinweise darauf, ab wann es sinnvoll ist, sich auf der Goalline zu postieren.
3. Bei einem Snap ab der Mittellinie stellen sich Fieldjudge und Sidejudge zu Beginn auf der Goalline von Team B auf.

### **13.1.6 Backjudge**

1. Mindestens 7 m hinter und seitlich vom tiefsten Returner. Möglichst auf der weiten Seite des Feldes.
2. Stellt sich der tiefste Returner innerhalb von B's 10 Meterlinie auf, ist die Goalline die Startposition.
3. Ein 45 Grad Winkel soll eingehalten werden. Die Position wird während der Flugphase des Balles entsprechend angepasst.

## **13.2 Überwachung und Verantwortlichkeit**

### **13.2.1 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“<sup>1</sup> beobachten.
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.

---

<sup>1</sup>meist drei Spieler direkt vor dem Punter

- 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.

### 13.2.2 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.

### 13.2.3 Centerjudge

- 1. Primäre Verantwortung für die Blocks am und durch das „Punt Shield“.
- 2. Sekundär für Aktionen am Kicker verantwortlich. Unterstütze den Referee bei der Entscheidung, ob ein Kontakt gegen den Kicker illegal war.
- 3. Verantwortung für Team A's Goalline bei langen Returns.

### 13.2.4 Linesman

- 1. Nach dem Snap die Position an der Line of Scrimmage halten und ggf. signalisieren, 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. 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 von Team A bei langen Returns.

### 13.2.5 Linejudge

- 1. Downfield bewegen, wenn der Kick die neutrale Zone überquert hat.
- 2. Beim Return die Blocks vor dem Ballträger beobachten – auf ein ausreichendes Polster vor dem Ballträger achten!
- 3. Goallineverantwortung von Team A bei langen Returns.

### 13.2.6 Fieldjudge und Sidejudge

1. Keys sind die „Gunner“. #1 Key in der Zählung von außen.
2. Hier muss besonders auf Halten der Defense geachtet werden.
3. Wenn es offensichtlich ist, dass der Kick auf der entfernten Seite des Feldes landet, Blocks vor dem Returner überwachen.
4. Bei einem Return auf der eigenen Feldseite wird der Returner übernommen, sobald er Ballbesitz erlangt und beginnt zu avancieren.
5. Mögliche Fair Catch Signale und Aktionen der Spieler beobachten.
6. Der Schiedsrichter auf der entfernten Seite ist für die Überwachung von Blocks des Spielers verantwortlich, der Fair Catch signalisiert hat.
7. Aktionen des eigenen Gunners bewerten in Bezug auf „Behinderung beim Fangen des Kicks“.
8. Wenn der Kick direkt ins Seitenaus geht auf den Referee achten, ob er mit einem erhobenen Arm versucht, dem überwachenden Schiedsrichter den Spot anzuzeigen. Vergleiche Kapitel 13.2.1.
9. Mögliche Handoffs beobachten. Beanbag!
10. Dem Ball folgen, falls der vorgesehene Returner ihn nicht in Besitz nimmt oder nur mufft.
11. Wenn die Goalline von Team B die Startposition ist, verharren Fieldjudge und Sidejudge dort, bis die Goalline nicht mehr bedroht ist.
12. Wenn die Startposition nicht die Goalline ist, diese während des Downs jedoch bedroht wird, müssen Fieldjudge und Sidejudge sich so schnell wie möglich dorthin bewegen.

### 13.2.7 Backjudge

1. Beanbag in die Hand. Siehe auch Kapitel 4.
2. Es soll ein 45 Grad Winkel hinter und zum Returner beibehalten werden. Auch dann, wenn der Returner seine Position gemäß der Flugbahn des Kicks ändert.
3. Geht der Kick offensichtlich nicht ins Aus, muss über den Status des Balles entschieden werden, besonders in Endzonennähe.
4. Gültigkeit von Fair Catch Signalen.
5. Erste Verantwortung für mögliche Behinderungen beim Fangen des Kicks und mögliche Ballübergaben.
6. Der Backjudge markiert das Ende des Kicks mit dem Beanbag. Überall auf dem Feld. Von Seitenlinie zu Seitenlinie.
7. Dem Ball folgen, falls der vorgesehene Returner ihn nicht in Besitz nimmt oder nur mufft.
8. Beginnt der Return, wechselt die Verantwortung für den Returner auf Sidejudge und Fieldjudge.
9. Der Backjudge überwacht die Blocks vor dem Returner und folgt dem Spielgeschehen.
10. 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. Die Position auf dem Feld muss hierfür angepasst werden.
11. Auch wenn alle tiefen Schiedsrichter sich auf der Goalline befinden, hat der Backjudge die Verantwortung für den Ball und das Ende des Kicks. Hierfür kann und soll die Goalline aufgegeben werden.

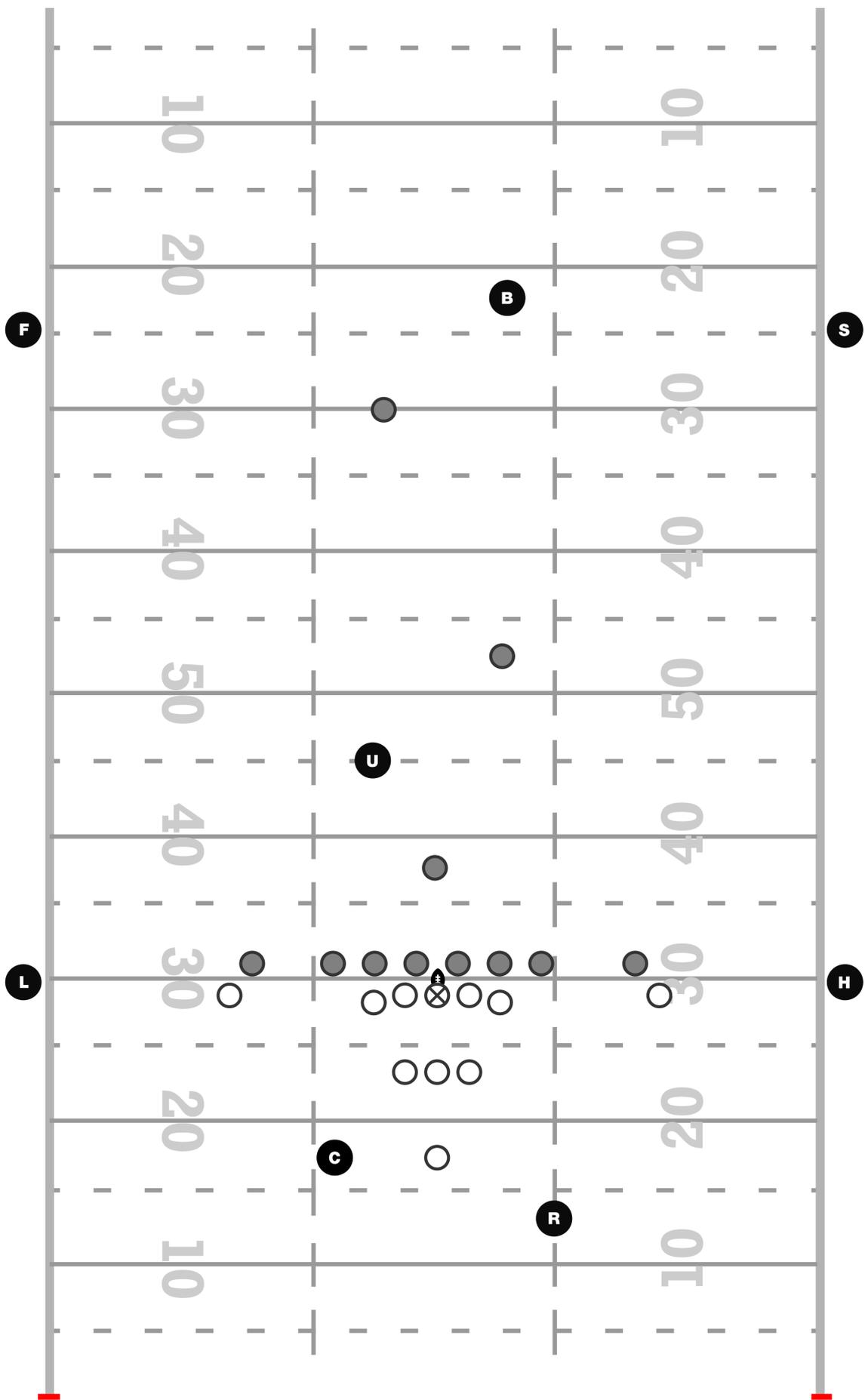
### 13.2.8 Alle

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!**

## 13.3 Geblockte Kicks oder Snap über den Kopf des Punters

1. Der Centerjudge und der Flügelschiedsrichter, der dem Centerjudge ins Gesicht sehen kann, bewegen sich in Richtung Offense Backfield und beobachten so das Geschehen zwischen sich (Boxing in).
2. Der Flügelschiedsrichter, der sich auf der Seite des Centerjudge befindet (in den Rücken des Centerjudge sieht), hält die Line of Scrimmage, bis offensichtlich ist, dass diese nicht mehr bedroht ist. Dann wird die eigene Position angepasst.



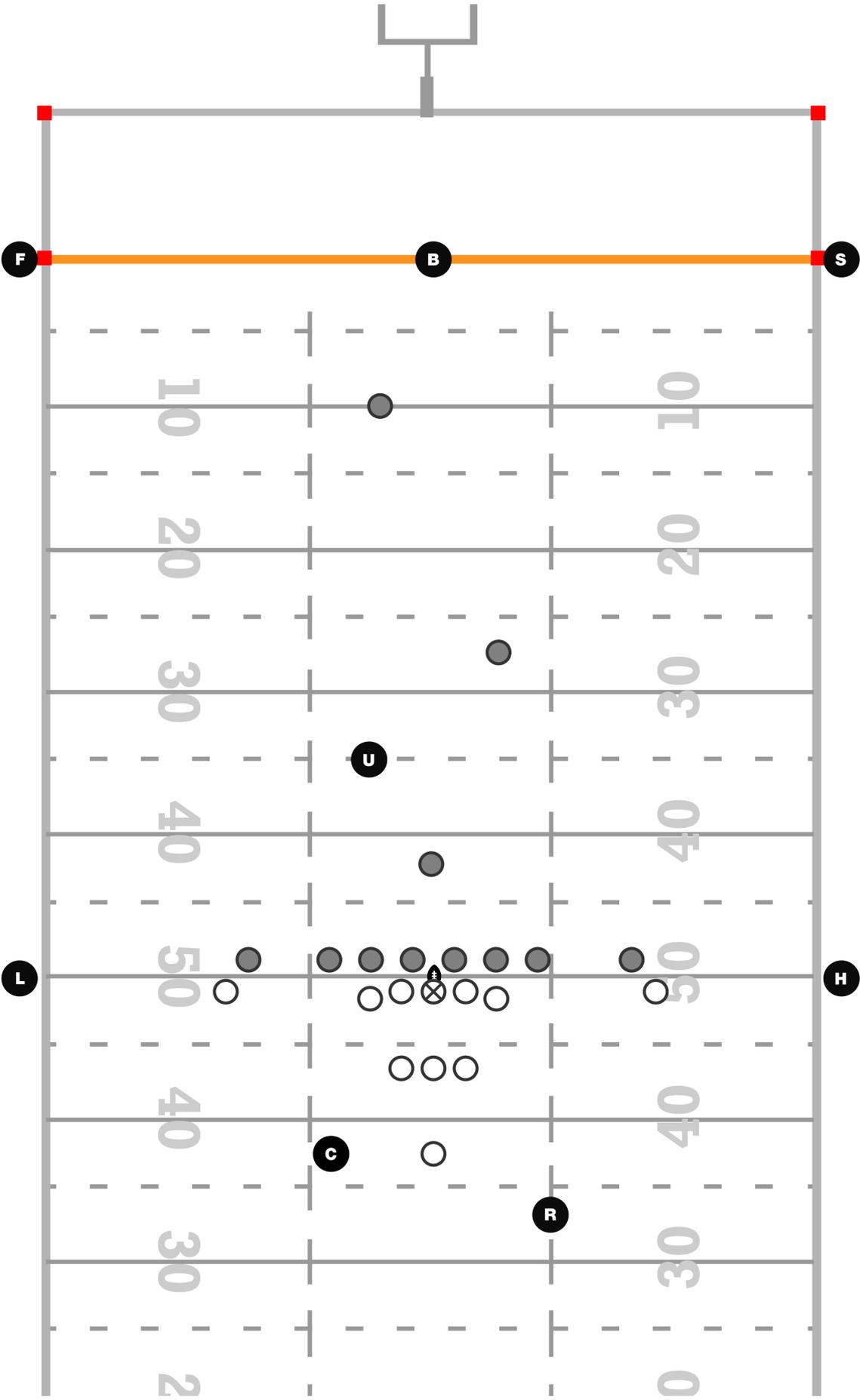
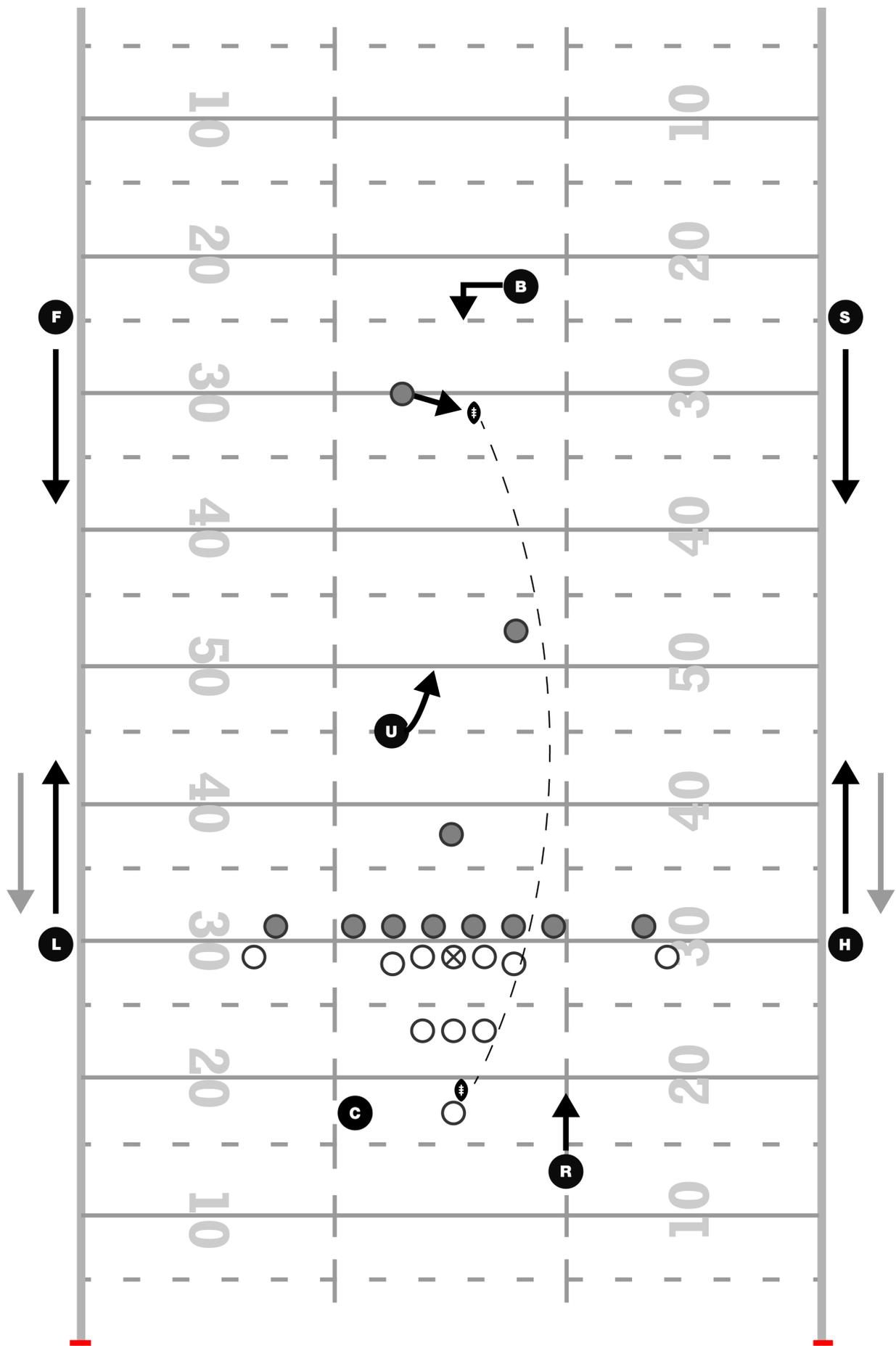


Abbildung 13.2: 8er - Punt ab der 50



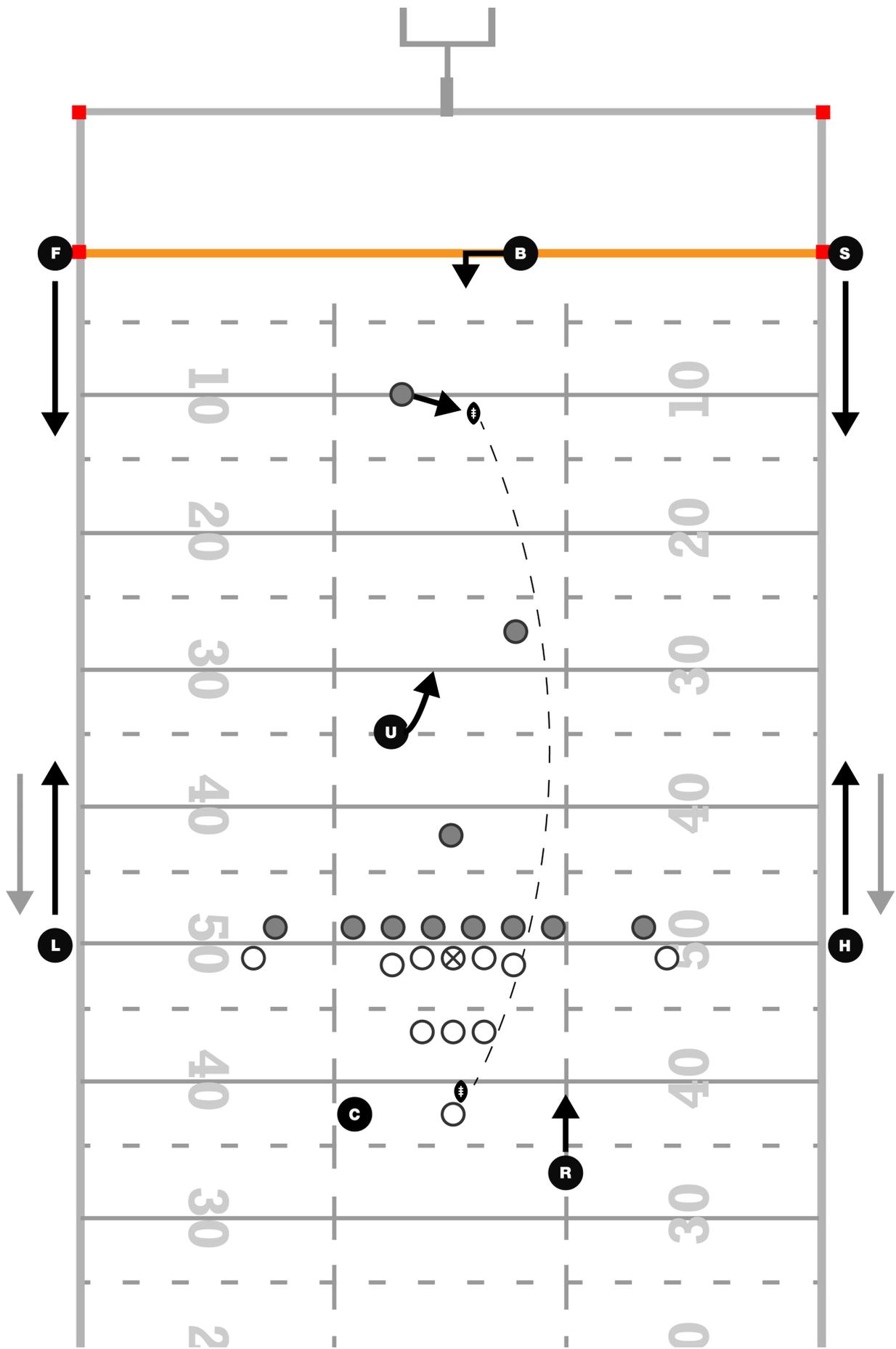


Abbildung 13.4: Punt Bewegung - 8er Crew ab 50

# 14 Fieldgoal und Try - 8er Crew

## Allgemein

Bei Trys und Fieldgoalversuchen nutzen wir in der 8er Crew den Sidejudge als zweiten Umpire. Dies gilt sowohl für den Fieldgoalversuch aus dem normalen Scrimmage heraus als auch für Fieldgoalversuche beim Try.

Wenn beim Try ein Versuch für einen *zwei Punkte* Touchdown offensichtlich ist, begeben wir uns auf unsere *normalen Scrimmage Positionen*.

## Erläuterung

Wir haben in einer Fieldgoalsituation oft eine komplett andere Formation als im restlichen Spiel. Die Line steht eng zusammen und besteht letztlich aus neun Spielern – inklusive der Wingbacks – statt der üblichen fünf bis sieben. Aus diesem Grund ist es sehr nützlich für uns, ein weiteres Paar Augen näher an die Action zu bringen, statt die Endlinie zu überwachen, die in weit über 90 % der Situationen irrelevant ist.

**Es gibt keine Beschränkung, was die Meterlinien betrifft.** Selbst wenn Team A einen Fieldgoalversuch von der Mittellinie durchführen möchte, begibt sich der Sidejudge in die Position des zweiten Umpire.

## 14.1 Positionen und Zonen

### 14.1.1 Referee

#### Startposition

1. Eine Position auf der Seite des Kickers einnehmen,
  - a) auf der Höhe des Kickers und in Richtung des Holders blickend,
  - b) deutlich außerhalb der Formation.
2. Ball freigeben.
3. Hat ein Team beim Try keinen Kicker auf dem Feld, nehmen wir unsere normalen Scrimmage Positionen ein.
4. Sofern es erforderlich ist, sperrt der Centerjudge den Snap und der Referee gibt dann dem Centerjudge das Signal sich auf seine Position zu begeben.

## 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.

### 14.1.2 Centerjudge

#### Startposition

1. Eine Position auf der Seite des Holders einnehmen,
  - a) auf der Höhe des Kickers und in Richtung des Holders blickend, (gegenüber dem Referee)
  - b) deutlich außerhalb der Formation.
2. Auswechslungen gemeinsam mit dem Referee koordinieren.

#### Verantwortlichkeit

1. Nach dem Spotten des Balls oder Übernahme des vom Umpire gespotteten Balls in eine Position hinter und seitlich des Snappers.
2. Diese Position ist so zu wählen, dass der Centerjudge „aus den Füßen der inneren Linienspieler raus ist“ während sich diese auf Position begeben und nicht durch die Lücke zwischen Center und Guard gehen muss.
3. In dieser Position befindet sich der Centerjudge auch deutlich im Sichtfeld des Kickers / Holders, so dass diese erkennen können, dass der Snap unterbunden ist, solange sich der Centerjudge dort befindet.
4. In dieser Position Blickkontakt mit dem Referee aufnehmen.
5. Die Position halten, solange der Referee Signal dazu gibt. Siehe Abbildung 14.1
6. Ansonsten begibt sich der Centerjudge schnell auf seine Position.
7. Primär verantwortlich für den Tackle und Tight End auf dieser Seite.
8. Goallineverantwortung für Team A bei langen Returns.

### 14.1.3 Umpire und Sidejudge

#### Startposition

1. Der Umpire bleibt zu Beginn jedes Fieldgoalversuchs oder Try Downs über dem Ball stehen, bis der Referee ihm ein Zeichen gibt, auf seine Position zu gehen.

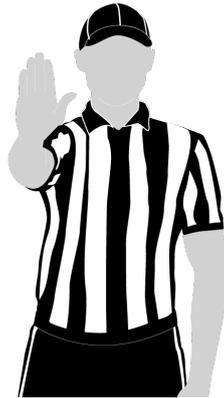


Abbildung 14.1: U / CJ auf Position am Ball bleiben

2. Sidejudge bestimmt in der Zeit bis zum Signal des Referees die Overload Seite der Defense Formation und stellt sich entsprechend auf. Er stimmt sich verbal dazu mit dem Umpire ab.
3. Sidejudge und Umpire stellen sich 5-7 m von der Line of Scrimmage auf.

## Verantwortlichkeit

1. Kicking Team zählen und mit Referee abgleichen.
2. Der Sidejudge verständigt sich vor dem Play mit dem Umpire, dass er die Überwachung seiner Seite der Line übernimmt, z. B. mit einem lauten „Double Umpire“, damit der Umpire weiß, dass ihm Arbeit abgenommen wird und die Zuständigkeiten neu verteilt werden.
  - a) Umpire:
    - i. Eigene Seite der Line überwachen, inklusive Center / Snapper.
    - ii. Bei einem Overload die kurze Seite und den Snapper übernehmen. Siehe Kapitel [14.2](#).
  - b) Sidejudge:
    - i. Eigene Seite der Line überwachen.
    - ii. Bei einem Overload die überladene Seite übernehmen. Siehe Kapitel [14.2](#).
  - c) Die Verantwortungsbereiche werden nicht über Kreuz beobachtet, damit die Sicht nicht durch blockende Spieler verdeckt wird.
3. Auf Leverage<sup>1</sup>, Leaping<sup>2</sup> und „Pull and Shoot<sup>3</sup>“-Fouls achten.

---

<sup>1</sup>Regel 9-1-11-a

<sup>2</sup>Regel 9-1-11-b

<sup>3</sup>Ein Team B Spieler zieht einen A Spieler aus dem Weg, um einen anderen Team B Spieler den Weg zum Ball frei zu machen.

### 14.1.4 Linesman und Linejudge

#### 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.
3. Überwachung der Seitenlinie bis zur Endlinie.
4. Wenn der Kick deutlich ungeblockt aufs Tor geht, nach dem Play reinkommen und auf die Linespieler zubewegen, um weitere Aktionen zu unterbinden.

### 14.1.5 Backjudge und Fieldjudge

#### Startposition

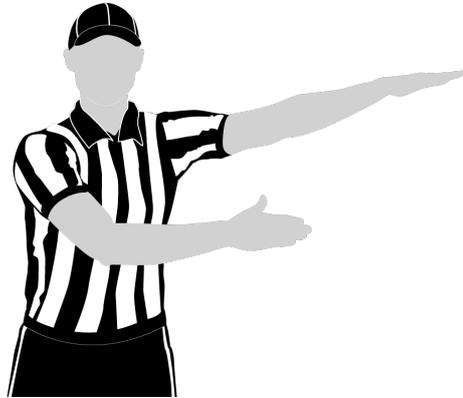
1. Direkt unter der jeweiligen Torstange des Fieldgoals.
2. Wenn man sich nicht *unter* den Torpfosten stellen kann, etwa einen Meter dahinter positionieren.

#### Verantwortlichkeit

1. Receiving Team zählen und miteinander abgleichen. Ggf. verbal kommunizieren.
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 (S5).
  - b) Kick seitlich vorbei: Schiedsrichter an diesem Pfosten zeigt dies mit dem Schiedsrichter-Signal S10 an. Zusätzlich kann das Signal für „Kick seitlich vorbei“ [14.2b](#) gegeben werden.
  - c) Kick zu kurz: beide zeigen an (S10).
5. Mit einem missglückten Versuch oder Fake rechnen und sich dann in die entsprechende Position bewegen. Siehe auch Kapitel [14.3](#) auf Seite [94](#).
6. Der **Backjudge** pfeift ab.
7. Auf illegale Berührungen oder Schlagen des Balls, geblockte Kicks oder Kicks, die die Querlatte oder den Goalpost treffen achten.
8. Der Backjudge entscheidet dann über die Gültigkeit des FG-Versuchs.



(a) Fieldgoal gut (S5)



(b) Kick seitlich vorbei

Abbildung 14.2: Anzeige beim Fieldgoalversuch

## 14.2 Overload

Sollte die Formation der Defense klar zu einer Seite überladen sein, wechselt der **Sidejudge** auf jene Seite, damit der Umpire nicht eine Überzahl und den Snapper überwachen muss.

## 14.3 Broken Plays / Fakes / Geblockte Kicks

### 14.3.1 Broken Plays / Fakes

#### Bis B's 10

Geht – aus Sicht der Offense – etwas schief oder handelt es sich um einen Fieldgoal Fake, müssen primär Goalline und Endzone überwacht werden. Aus diesem Grund zieht sich der **Sidejudge – bei einem Try von B's 3 bis zu einem Try / FG Versuch von B's 10 – von der Double Umpire Position auf die Endlinie zurück**. Er begibt sich also quasi in die Backjudge-Position.

Backjudge und Fieldjudge verlassen ihre Position unter den Goalposts und weichen nach außen zu den Endlinienpylonen aus, um die Crew in die beste Position für ein „boxing in“ zu bringen. Der Backjudge bewegt sich in Richtung Sidejudge Position, der Fieldjudge in Richtung seiner Standardposition bei Scrimmage Plays. Die Bewegung zum Pylon ist wichtiger als das Erreichen dessen! Die Beobachtung des Spielgeschehens soll unter dieser Mechanic nicht leiden!

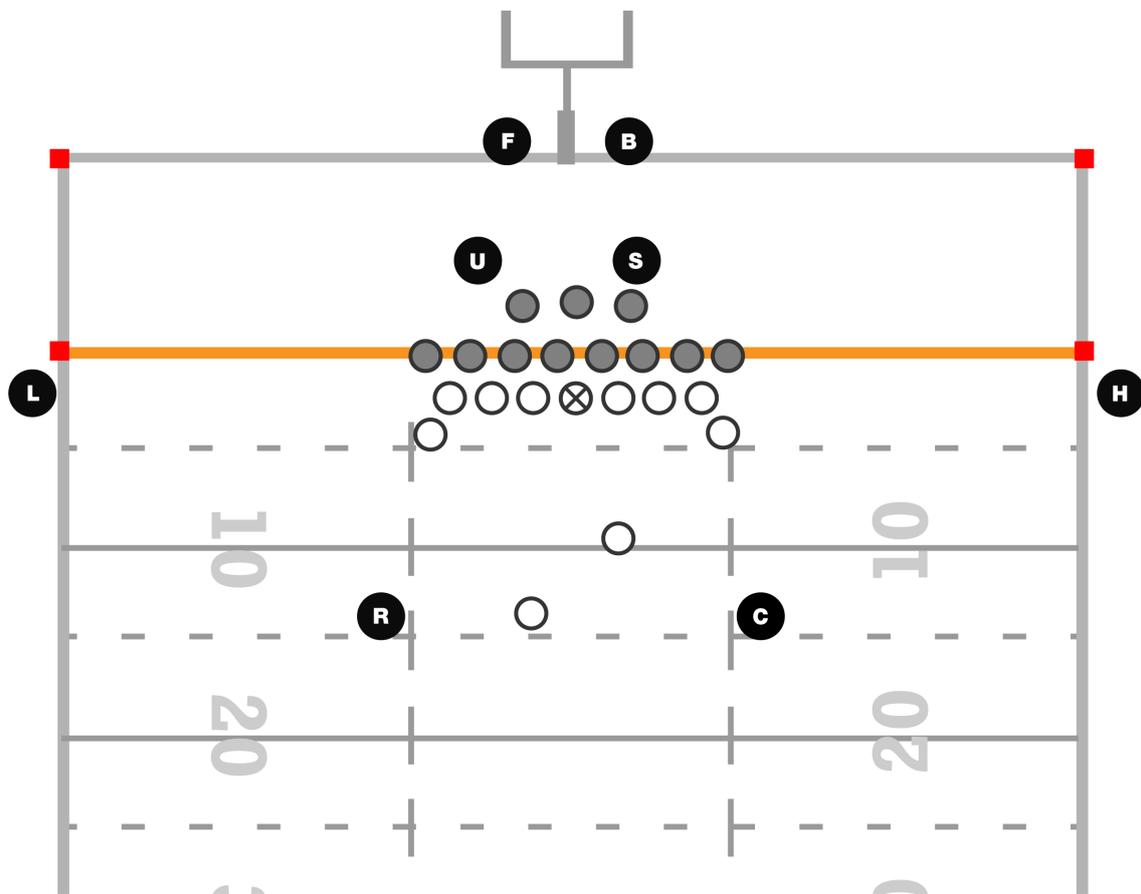


Abbildung 14.3: Double Umpire - FG / Try von B's 3

### B's 10 bis B's 20

Wenn bei einem Snap zwischen B's 10 und B's 20 etwas schief geht, ist der Weg für den Sidejudge zu weit, um die Endlinie zu erreichen. In diesen Fällen wird er in der Double Umpire Position bleiben. Backjudge und Fieldjudge bewegen sich wie in der Situation oben in Richtung Endlinienpylonen.

Linesman und Linejudge lesen die Situation und sind für beide Goallines verantwortlich. Je nachdem, in welche Richtung der Ball ggf. advanct wird.

### Snap außerhalb B's 20

Wenn bei einem Snap von außerhalb B's 20 etwas schief geht, ist auch hier der Weg für den Sidejudge zu weit, um die Endlinie zu erreichen. In diesen Fällen wird er in der Double Umpire Position bleiben.

Backjudge und Fieldjudge bewegen sich in dieser Situation 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

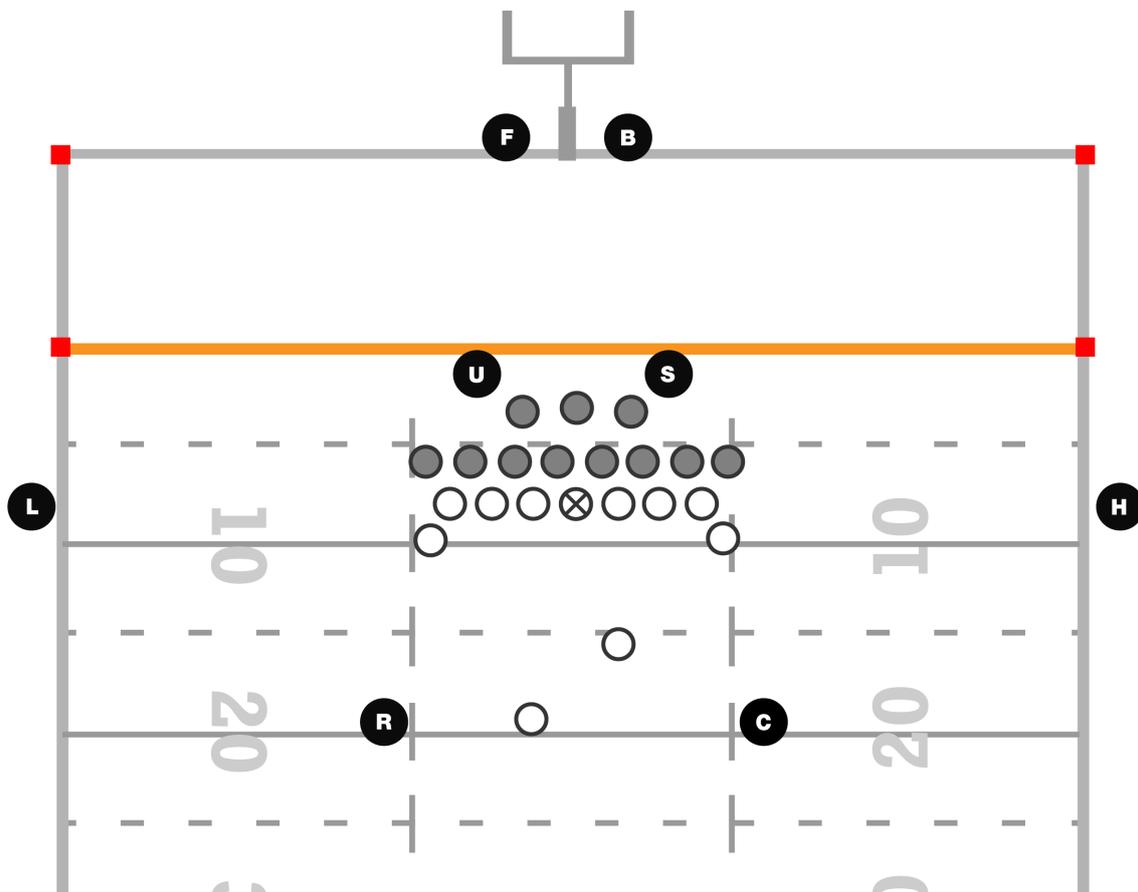


Abbildung 14.4: Double Umpire - FG / Try von B's 8

Regel – einen Moment dauert, bis sich diese Situation entwickelt hat, haben Backjudge und Fieldjudge ausreichend Zeit, um die nötige Entfernung zurückzulegen und in Position zu sein.

### 14.3.2 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 Centerjudge, Linesman und Linejudge Verantwortung für A's Goalline.

Vor dem Play müssen sich Linesman und Linejudge darüber klar sein, auf welcher Feldseite der Centerjudge steht. Wer das Gesicht des Centerjudge sehen kann, geht mit ins Offensive Backfield um zu unterstützen und über Ballbesitz etc. zu entscheiden. Wer den Rücken des Centerjudge sieht, bleibt an der Scrimmage Line und überwacht diese.

Geblockte Kicks werden selten von Team A avanciert. Obwohl wir darauf vorbereitet sein müssen, dass A avancieren wird, ist eine Recovery durch B sehr viel wahrscheinlicher. Bei einem beginnenden Return durch B sollten Centerjudge, Linesman und Linejudge vor allem an eines denken: „A's Goalline!“.

Dies ist die hohe Schule der Reverse Mechanics.

Tabelle 14.1: Bis B's 10

SR	neue Position	überwacht
U	bleibt	LOS / Blocks
SJ	Endlinie	Passspiel
BJ	SJ Pylon	Passspiel
FJ	FJ Pylon	Passspiel
LM	Read / React	Goalline
LJ	Read / React	Goalline

Tabelle 14.2: B's 10 bis B's 20

SR	neue Position	überwacht
U	bleibt	LOS / Blocks
SJ	bleibt	LOS / Blocks
BJ	SJ Pylon	Passspiel
FJ	FJ Pylon	Passspiel
LM	Read / React	Goalline
LJ	Read / React	Goalline

### 14.3.3 Alle

Sollte sich ein Team B-Spieler in einer Position befinden, einen zu kurz geratenen Fieldgoalversuch zurückzutragen, gilt ihm und der Situation eine besondere Aufmerksamkeit.

## 14.4 Swinging Gate

Steht Team A in einer Swinging Gate Formation stehen Linejudge und Linesman wie gewohnt auf ihren normalen Positionen. Der Referee steht ebenfalls wie immer rechts hinter dem potenziellen Passer. Der Umpire begibt sich hinter die Linespieler ungefähr mittig zwischen Snapper und mittlerem Lineman. Sofern sich kein offensichtlicher Holder & Kicker hinter dem Snapper befindet, stehen Side- und Fieldjudge auf dem Pylon am Schnittpunkt von End- und Außenlinie. Der Backjudge steht unter dem Goalpost. Der Linesman hat den Snapper als Key und der Sidejudge den äußersten Receiver auf seiner Seite. Referee achtet auf die Spieler hinter dem Snapper. Der Linejudge überwacht mögliche Passempfänger hinter den Linespielern. Umpire achtet auf Blocks an der Linie und der Fieldjudge identifiziert ggf. berechnigte Receiver an der Line. Der Backjudge achtet auf berechnigte Passempfänger über die Mitte. Shiftet Team A aus dem Swinging Gate in eine normale FG- oder auch normale Scrimmage-Formation, nehmen alle Schiedsrichter ihre gewöhnlichen Positionen ein.



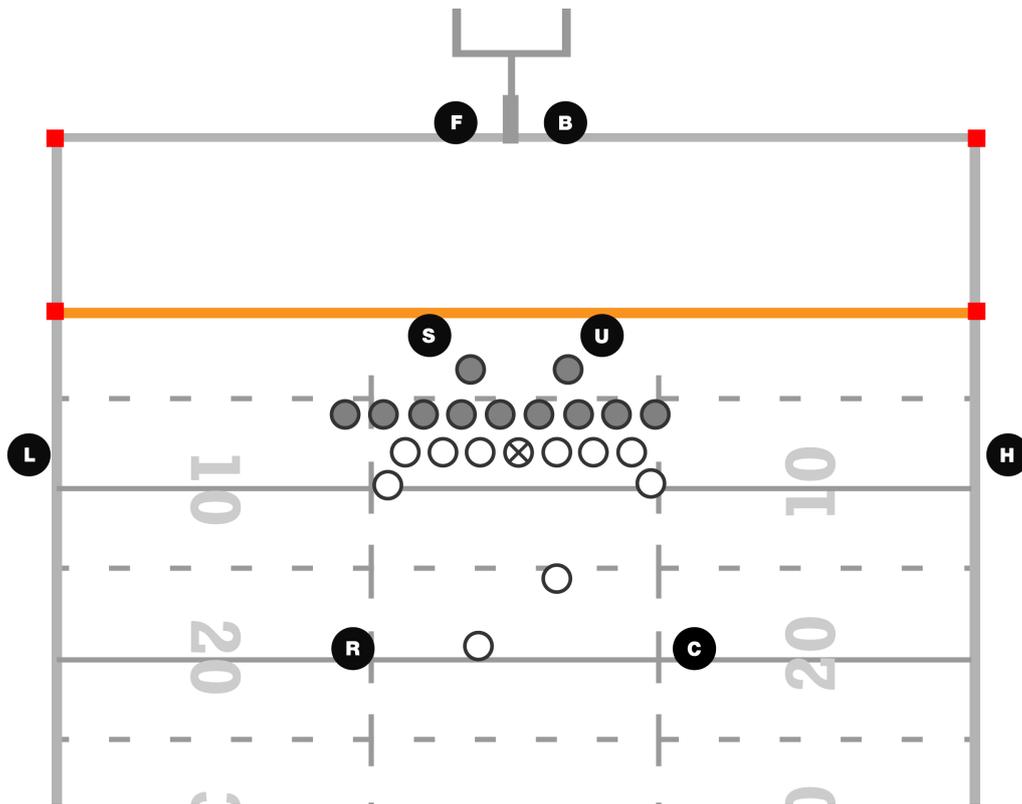


Abbildung 14.6: Double Umpire - Overload

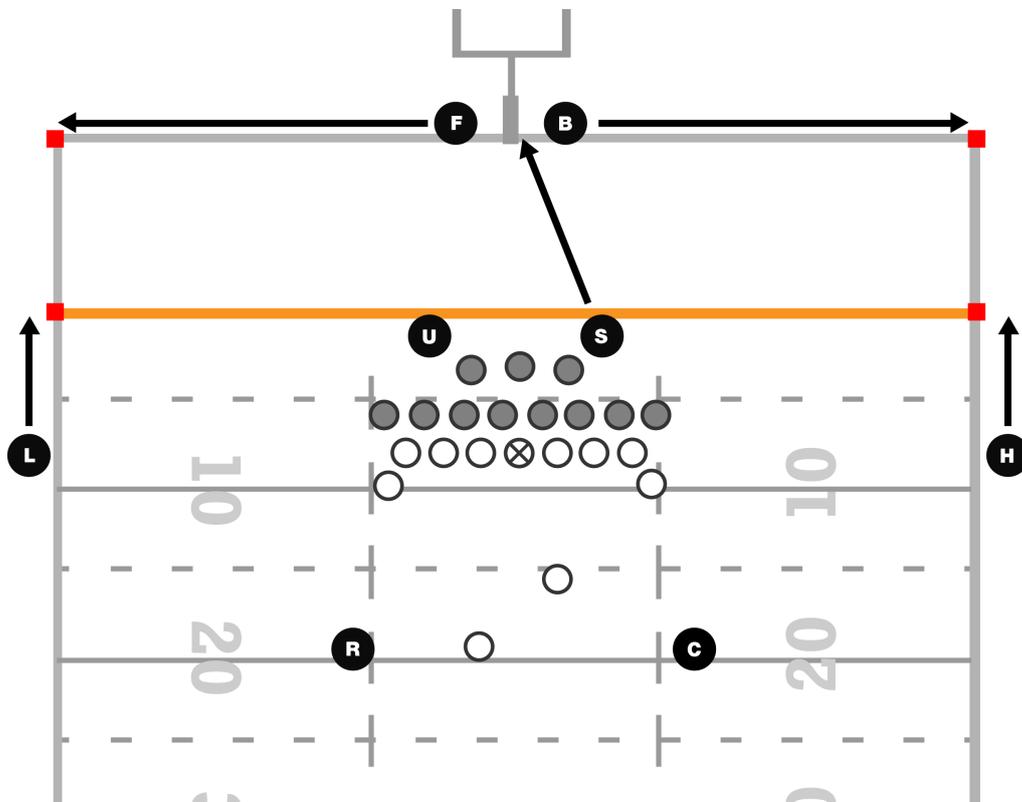


Abbildung 14.7: Double Umpire - Fake bis B's 10

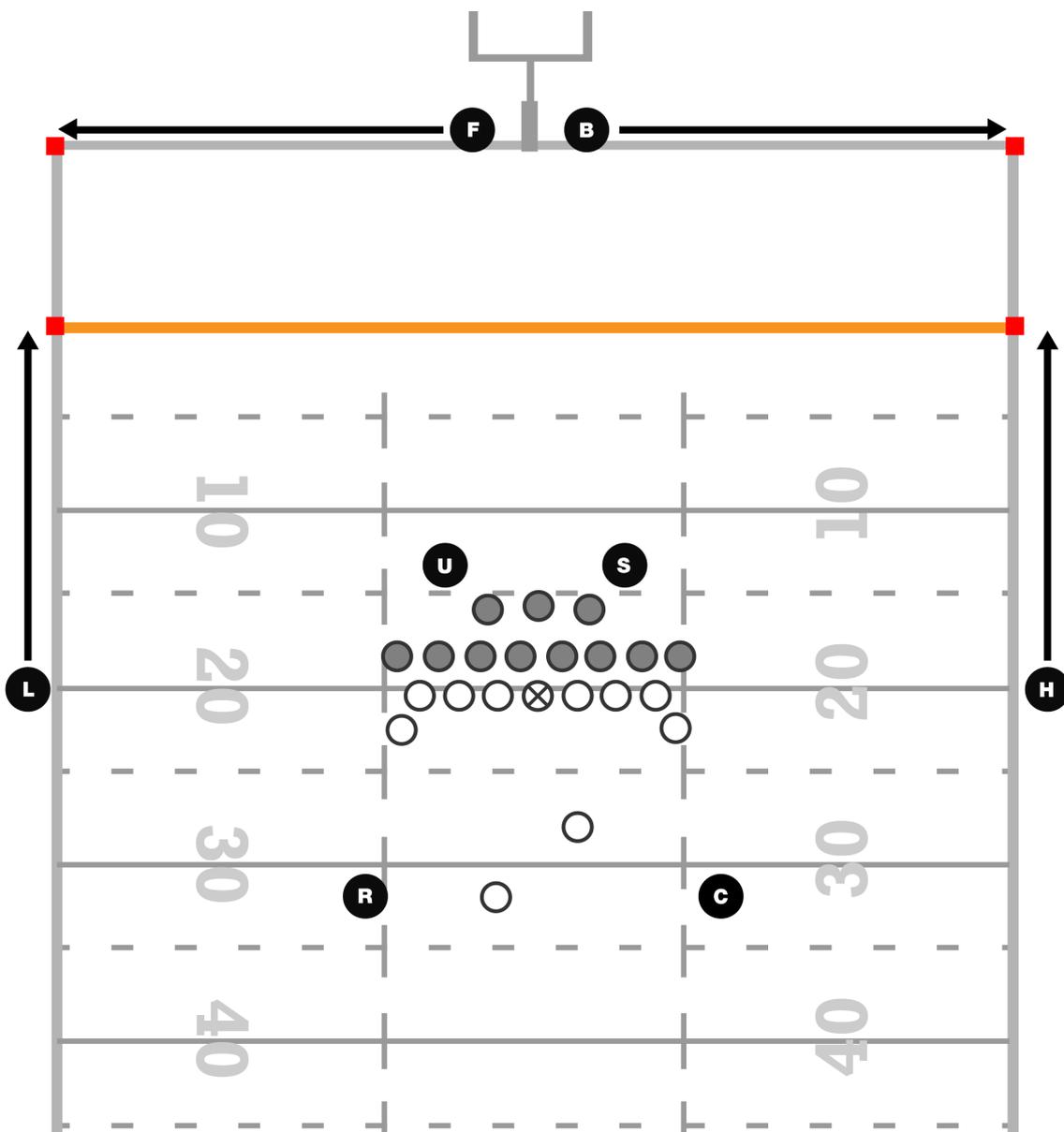


Abbildung 14.8: Double Umpire - Fake bis B's 20

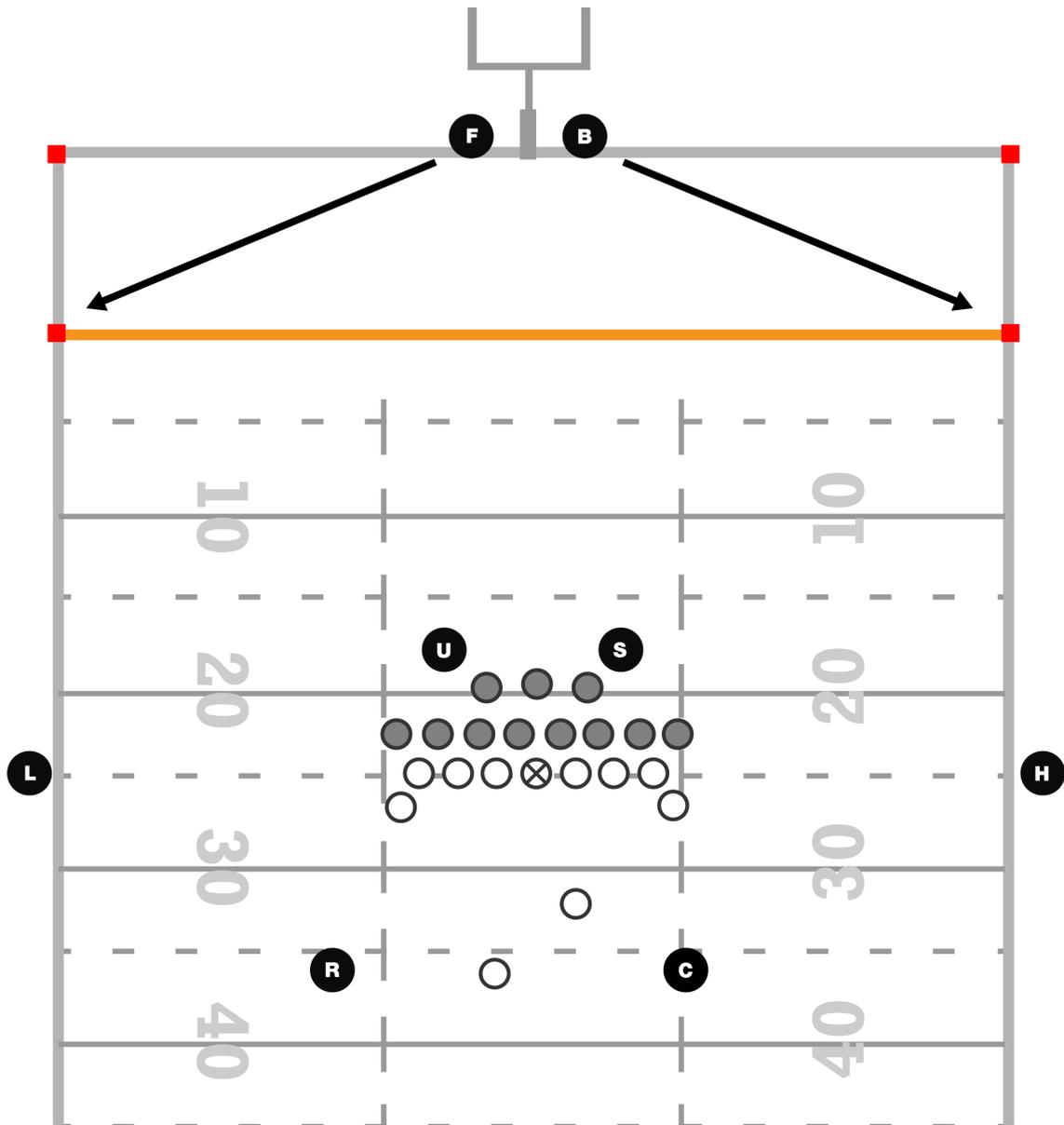


Abbildung 14.9: Double Umpire - Fake ab B's 20

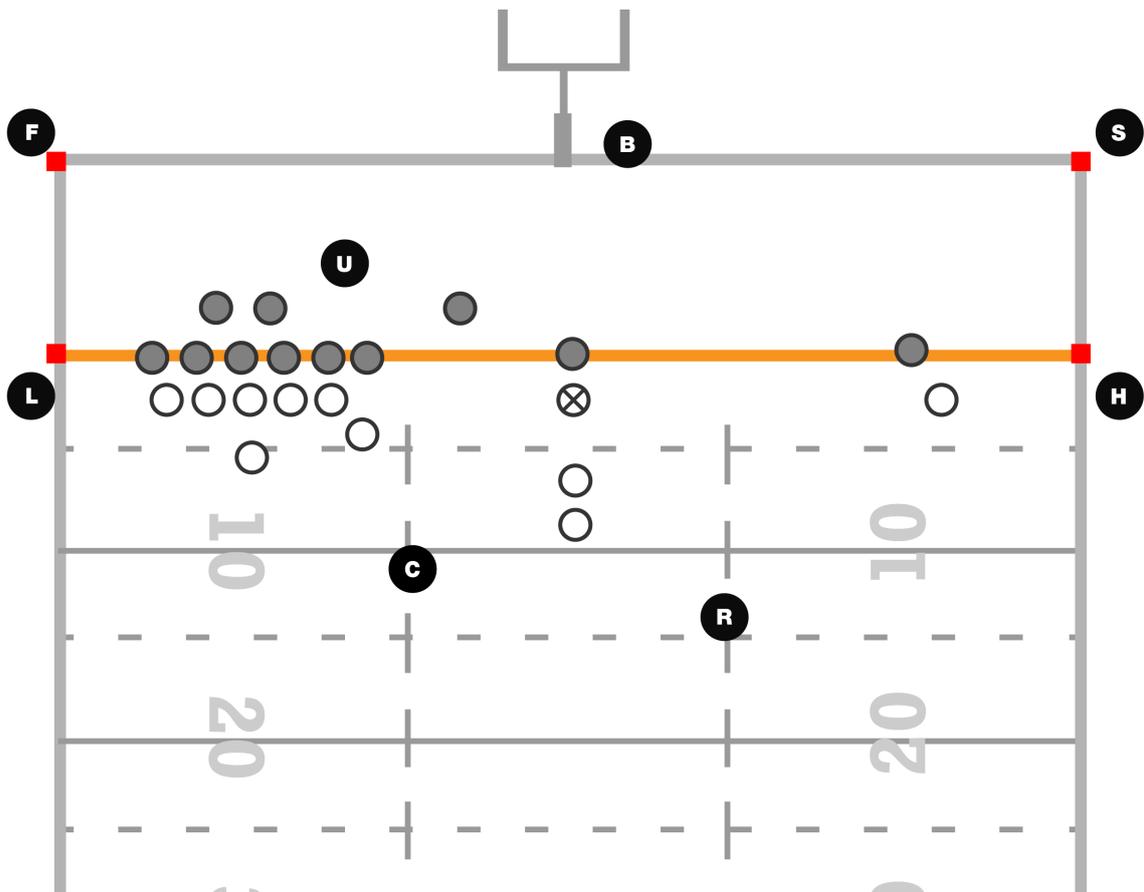


Abbildung 14.10: Swinging Gate von B's 3

# 15 Seitenwechsel - 8er 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.

## 15.1 Verantwortlichkeit

### 15.1.1 Referee

1. Das Ende der Periode anzeigen, vgl. Schiedsrichter-Signal (S14) in Abbildung [15.1](#).
2. Notieren von Nummer des Downs, Meterlinie, auf der der Ball liegt, Meterlinie, an der der Kettenclip befestigt ist und Line to Gain.

### 15.1.2 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.

### 15.1.3 Centerjudge

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.

### 15.1.4 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. Kettenclip in die Hand nehmen und angeben, wann die Kette sich drehen soll.
4. Mit der gedrehten Kette auf die andere Feldhälfte bewegen und dort neu einrichten.

### 15.1.5 Sidejudge

1. Verantwortlich für das **Einrichten der Downbox**.
2. Mit dem Bediener der Downbox die Meterlinie bestimmen, auf der die Box steht und den Succeeding Spot notieren.
3. Den Downbox-Bediener anweisen, die Downbox auf die entsprechende Meterlinie, auf der anderen Feldhälfte zu stellen.
4. Den Downbox-Bediener zum Succeeding Spot begleiten und 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 zusammen mit dem **Sidejudge**.
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.

### 15.1.6 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 **Centerjudge** über den korrekten Spot kommunizieren.



Abbildung 15.1: Ende der Periode (S14)

# 16 Team Timeout - 8er Crew

## 16.1 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 16.1 gezeigt, an und anschließend weist er mit beiden Armen in Richtung Endzone des Teams, welches das Timeout genommen hat.

## 16.2 Referee

Mit dem Signal, wie in Abbildung 16.1, 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 die verbleibende Spielzeit ab. Nachdem der Umpire signalisiert, dass das Timeout beendet ist, gibt er den Ball frei.

## 16.3 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 und Centerjudge gleicht er die Anzahl der verbleibenden Timeouts und die verbleibende Spielzeit ab. Er signalisiert dem Referee ungefähr nach 60 Sekunden, dass das Timeout bald beendet ist. Dieser gibt fünf Sekunden später den Ball frei.

## 16.4 Centerjudge

Während des Timeouts steht der Centerjudge am Ball. Nach dem Timeout nimmt er wieder eine Position ein von der aus ein Snap verhindert werden könnte und wartet auf die Freigabe des Referee.

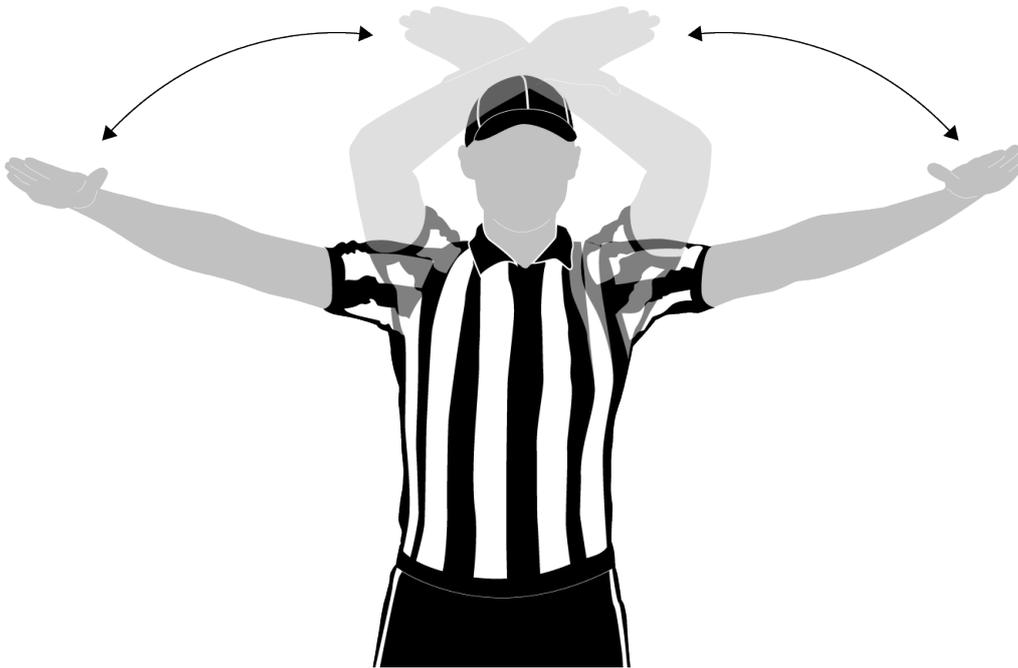


Abbildung 16.1: Uhr Anhalten / TO signalisieren (S3)

## 16.5 Linesman und Linejudge

Die Short Wings informieren das „eigene“ Team über die Anzahl verbleibender Timeouts und die verbleibende Spielzeit. Sie achten darauf, dass das Huddle des Teams mit dem Coach oder den Coaches nicht weiter als die Neunmetermarkierungen 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 das Ende des Timeouts signalisiert hat, wird dem Coach mitgeteilt, dass das Ende des Timeouts bevorsteht.

## 16.6 Sidejudge und Fieldjudge

Mit dem Backjudge, sowie Linesman bzw. Linejudge gleichen Sidejudge und Fieldjudge die Anzahl der verbleibenden Timeouts und die verbleibende Spielzeit ab.

## 16.7 Backjudge

Fieldjudge, Sidejudge und Umpire werden vom Backjudge über die verbleibende Spielzeit informiert und die Anzahl der verbleibenden Timeouts wird abgeglichen.

## 16.8 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.

# 17 Measurement / Nachmessen - 8er Crew

## 17.1 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.

## 17.2 Verantwortlichkeit / Aufgaben

### 17.2.1 Umpire

1. Übernahme der vorderen Stange (in Spielrichtung) von einem Mitglied der Kettencrew.
2. Auf Anweisung des Linesman die Kette spannen und die vordere Stange senkrecht zum Boden aufstellen.

### **17.2.2 Centerjudge**

1. Erhält einen neuen Ball vom Side- oder Fieldjudge.
2. Wird im Seitenbereich nachgemessen, wartet er auf der zum Measurement nahen Hashmark auf den Referee, um ihm den Ball zu übergeben.

### **17.2.3 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. Dies geschieht nur, wenn die Down Box für ein Penalty Enforcement nicht mehr gebraucht wird.
3. Die Kette beidseitig 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.
4. Die Kette anhand des Kettenclips an der Stelle ausrichten, die vom Linejudge angezeigt wird.
5. Nach dem Measurement, wenn die Kettencrew wieder die Position an der Seitenlinie eingenommen hat, dem Referee ein Zeichen geben.

### **17.2.4 Linejudge**

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

### **17.2.5 Sidejudge und Fieldjudge**

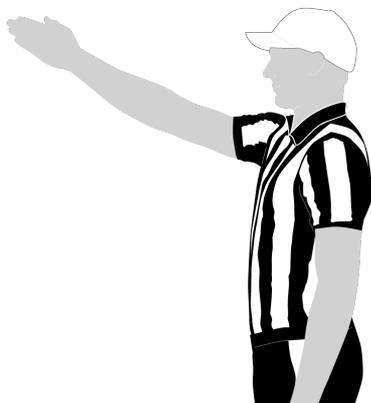
1. Falls der Ball außerhalb der Hash Marks gemessen wird, besorgen Sidejudge oder Fieldjudge einen neuen Ball vom Team in Ballbesitz und übergeben ihn an den Centerjudge.
2. Sofern erforderlich sorgen sie für freies Blickfeld von der Press Box auf den Ball.

### **17.2.6 Backjudge**

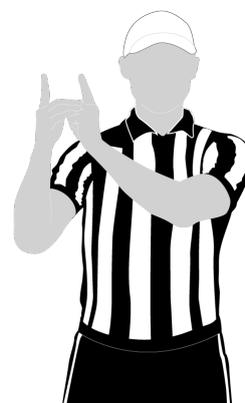
1. Der Backjudge hält den Ball am richtigen Dead Ball Spot am Boden fest.
2. Wurde der Ball außerhalb der Hash Marks gemessen, verbleibt er in dieser Position bis ein neuer Ball auf der Hash Mark korrekt gespottet worden ist.

### 17.2.7 Referee

1. Entscheiden, ob die Line to Gain erreicht wurde und diese Entscheidung offiziell anzeigen.
2. Wurde ein First Down erzielt, mit Zeichen gem. Abbildung 17.1a anzeigen.
3. Wurde kein First Down erzielt, kann der Referee die noch zu überbrückende Distanz mit seinen Händen anzeigen, vgl. Abbildung 17.1b.
4. Wurde bei einem Measurement außerhalb der Hash Marks kein First Down erzielt, ergreift der Referee das Kettenglied an der Ballspitze, bewegt sich mit Linesman, Linejudge und Umpire auf die nächstgelegene Hash Mark und platziert dort den neuen Ball, den er vom Centerjudge erhält. Der Backjudge hält währenddessen den Ball am Dead Ball Spot noch am Boden fest.
5. Der Referee gibt den Ball frei, wenn der Linesman anzeigt, dass die Kette und der Down-anzeiger wieder korrekt stehen.



(a) First Down (S8)



(b) Kurz zu gehen

Abbildung 17.1: Ergebnis des Measurements

# 18 Extraperioden - 8er Crew

Der Coin Toss in **Extraperioden** wird wie der Coin Toss zu **Beginn des Spiels** unter Kapitel 6 auf Seite 28 behandelt. Die Wahlmöglichkeiten sind allerdings modifiziert und sind nachfolgend erläutert.

## 18.1 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.

### 18.1.1 Vorbereitung

Sollten Extraperioden in einem Spiel möglich sein, ist es ratsam, den Ablauf und entsprechende Regeln<sup>1</sup> im Pregame anzusprechen.

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

---

<sup>1</sup>Regel 3-1-3

## 18.2 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.**

## 18.3 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!*

## 18.4 Bekanntgabe der Wahl

Der Gewinner des Coin Toss hat gemäß der Regel<sup>2</sup> 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.**

### 18.4.1 Das wahre Leben

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

---

<sup>2</sup>Regel 3-1-3-b

### 18.4.2 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.

### 18.4.3 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.

### 18.4.4 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**

# 19 Gameday

## 19.1 Eintreffen am Spielort

### 19.1.1 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.

### 19.1.2 Verhalten Spielern und Coaches gegenüber

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

## 19.2 Anreise / nach der Ankunft

### 19.2.1 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.

### 19.2.2 Verkehrsmittel

Die Wahl der Verkehrsmittel und Vorgaben der Anreise regeln die Landesverbände. Die GFL Anreise wird im GFL Handbuch geregelt.

### 19.2.3 Ankunft

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

### 19.2.4 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.

## 19.3 Kontakt zum Heimteammanagement

### 19.3.1 Kontaktaufnahme

Die Schiedsrichter, die als erste eintreffen, nehmen Kontakt mit dem Heimteammanagement auf. Neben der Begrüßung stehen vor allem die Fragen nach den Umkleide-/ Duschmöglichkeiten 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 – vor Spielbeginn an der Kabine
- Sichtbare Uhren
- Ablauf der Teamvorstellung(en)
- Besonderheiten bei Coin Toss und Free Kick (Promis)
- Hymnen u. ä.
- Video

## 19.4 Spielfeldkontrolle

### 19.4.1 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!**

## 19.4.2 Anforderungen

## 19.4.3 Markierungen

### Mindestanforderungen

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

### Optional

- 3-Meterlinie/-Punkt
- Neunmetermarkierungen 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.

## 19.4.4 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?

## 19.5 Treffen mit den Head Coaches

So früh wie möglich 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.

### 19.5.1 Themen

- Regelfragen/-änderungen (vor allem zu Saisonbeginn)
- Besonderheiten / Trickplays
- Erfahrungen aus dem bisherigen Saisonverlauf
- Trikotnummern der Teamcaptains
- Schussbein des Place Kickers
- Zeitpunkt für gemeinsames Warm-Up zwischen Teams und Schiedsrichtern
- 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.**

## 19.6 Pregame

### 19.6.1 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.

### 19.6.2 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.

### 19.6.3 Warm-Ups mit den Teams

Es empfiehlt sich im Gespräch vor dem Kick Off zwischen Head Coach, Referee und Umpire, kurz den Warm-Up Plan durchzugehen und die Teilnahme der Schiedsrichter zu koordinieren (zeitlichen Konflikt der Ketteneinweisung umgehen).

Eine Teilnahme der Schiedsrichter Crew kann. . .

- Teams unsere Professionalität zeigen.
- durch entspannte Kommunikation bereits früh eine lockere Atmosphäre schaffen.
- dazu dienen, bereits früh und in einer lockeren Atmosphäre auf Probleme hinzuweisen (Formationen, Positionierung von Offense oder Defense Line Spielern etc.).
- durch Aufwärmen auch Verletzungen bei den Schiedsrichtern vorbeugen.
- dabei helfen, gerade zu Saisonbeginn, schneller in einen „Game Modus“ zu kommen und / oder neue Kollegen bei Besonderheiten oder Mechanics zu unterstützen.
- Referees können schon Kontakt zu den Quarterbacks aufnehmen und ihre Namen lernen.
- Umpire (und Centerjudges in 8er Crews) können schon Kontakt zu den Snappern aufnehmen und deren Namen lernen.
- Seitenlinienschiedsrichter können sich schon im Vorwege mit den Coaches unterhalten und sich einen Get-Back-Coach benennen lassen.

## 19.7 Pregame Checkliste

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.

### 19.7.1 Aufgaben vor dem Spiel

- Besprechung mit den Head Coaches
- Ball- und Pass-Kontrolle
- Bedingungen für Notfälle gemäß BSO
- Instruktion der Kettencrew
- Instruktion der Ballpersonen
- Zeitlich das Warm Up mit den Teams einplanen
- Feldkontrolle
- Instruktion des Bedieners einer Stadionuhr
- Optional: Funktionsprüfung der Funkgeräte

### 19.7.2 Coin Toss

- Durchführung erste Halbzeit
- Wahlmöglichkeiten zweite Halbzeit

### 19.7.3 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

### 19.7.4 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)

### **19.7.5 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

### **19.7.6 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

### **19.7.7 Generelle Aufgaben**

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

### **19.7.8 Ende einer Periode**

- Erste und dritte Periode
- Halbzeit
- Spielende

### **19.7.9 Timeout**

- Notizen
- Positionen
- Zeitnahme
- Instruktionen an die Teams

### **19.7.10 Nachmessen**

- Downanzeiger
- Kette
- Kettenclip
- Ball
- vordere Stange

### 19.7.11 Foul-Meldungen und Durchführung

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

### 19.7.12 Reserve-Positionen im Falle einer Verletzung

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

## 19.8 Ballpersonal

### 19.8.1 Allgemein

Das Ballpersonal wird vom Fieldjudge (6er Crew: Sidejudge; 5er Crew: Linejudge) 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 Endlinie zuständig.
- Bei der Einweisung soll einer Ballperson eine Endlinie 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 Vorwärtspass 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 Flügelteuten, 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.

## 19.8.2 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.

## 19.9 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:

- Wo befindet sich die Game Clock?
- Wo sitzt der Game Clock Operator / wie kann man miteinander kommunizieren?
- Kann der Operator alle Schiedsrichter auf dem Feld ohne Einschränkung sehen?
- Sind die Uhren synchron – falls es mehrere gibt?
- Wie kann die Game Clock gestellt / korrigiert werden?
- Ist die Uhr heute schon getestet worden? Funktioniert sie einwandfrei?
- Die Signale der Schiedsrichter sind das einzige was zählt – nicht die vermeintliche Bodenberührung, sondern das Zeichen des überwachenden Schiedsrichters stoppt die Uhr!
- Beim Start der Game Clock auf Ballfreigabe auf den **Referee** achten, nicht den Backjudge.
- Gibt es Regeländerungen, welche die Spielzeit betreffen?
- Regeln zur Spielzeit außerhalb der letzten 2 Minuten der Halbzeit besprechen (Fumble, Run out of bounds).
- Regeln zur Spielzeit innerhalb der letzten 2 Minuten der Halbzeit besprechen (Fumble, Run out of bounds).
- 10-Sekunden-Abzug: Uhr nach Möglichkeit stellen, nicht herunterlaufen lassen.
- Halbzeit / Spiel kann durch 10-Sekunden-Abzug enden.
- Keine 2-Minuten-Warnung!
- 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.
- Halbzeit: 15 Minuten beginnen, wenn alle das Spielfeld verlassen haben.
- Andrehen der Uhr durch den Backjudge ausprobieren.

## 19.10 Ausrüstung / Uniform / Auftreten

### 19.10.1 Ausrüstung

Zur Ausrüstung gehören u.a.:

- 2 Schiedsrichterhemden mit 2" Streifen
  - 1 Kurzarmhemd
  - 1 Langarmhemd
- schwarze, lange Schiedsrichterhosen mit weißem Seitenstreifen
- 1 schwarze Mütze mit weißen Paspeln (für Referees 1 weiße Mütze)
- 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 (für Umpire und Centerjudges wird zusätzlich ein zweiter Down-indicator empfohlen)
- 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!

## 19.10.2 Auftreten

Es heißt Uniform, weil wir einheitlich aussehen. Dies bedeutet insbesondere:

- einheitlich kurze oder einheitlich lange Ärmel.
  - Wir mischen nicht.
  - Wir ziehen nichts langärmliges 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.
- Selbstverständlich sind hiervon Warm-Ups mit den Teams, Einweisungen und Pass-Checks nicht betroffen.
- 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.

## 19.11 Einweisung von Kettencrews

Der Linesman ist für die Unterweisung der Kettencrew zuständig. Er kann hierfür einen weiteren Schiedsrichter (Linejudge) heranziehen, wenn ihm das als notwendig erscheint. Es soll bei der Unterweisung nach der nachfolgend aufgeführten Liste vorgegangen werden, damit keine wichtigen Punkte vergessen werden.

### 19.11.1 Grundsätzliches

- Kontrolliere die Kette rechtzeitig darauf, ob alle Verbindungen stabil wirken.
- Prüfe die Länge der Kette auf Konsistenz zur Platzmarkierung und markiere die Mitte der Kette.
- Vor **jedem Spiel** muss die Länge der Kette überprüft und ggf. angepasst werden.
- Eine Kettencrew besteht aus mind. 3 Personen. Eine 4. Person als Clipbediener ist möglich.
- Das Personal der Kettencrew muss in körperlich guter Verfassung sein. Spieler, die am gleichen Tag bereits ein Footballspiel absolviert haben, sind eher ungeeignet.
- Scheue nicht davor zurück, ungeeignete Personen – auch während des Spiels – zurückzuweisen.
- Die Kettencrew ist mit Signalwesten ausgerüstet.
- Die Kettencrew ist Teil der Schiedsrichtercrew und muss sich entsprechend verhalten, d.h. keine Jubelszenen, Handys aus, keine Teambekleidung.
- Die Kommunikation mit der Seitenlinie erfolgt nur durch den Linesman.
- Die Kettencrew bleibt für die Dauer des gesamten Spiels im Einsatz.
- Achte auf geeignetes Schuhwerk.
- Triff dich mit der Kettencrew spätestens 30-45 Minuten vor dem Kick Off.
- Der Selbstschutz hat oberste Priorität. Betone das immer wieder.
- Sei freundlich! Die Kettencrew kann es dir leichter machen. Würdige das.

## 19.11.2 Einweisung

### Allgemein

- Zu Beginn einer Halbzeit mit Ausrüstung auf die Spielfeldseite zu der der Kick Off ausgeführt wird. Dort die Ausrüstung außerhalb der Teamzone (25-Meterlinie) und 4 m von der Seitenauslinie auf dem Boden ablegen und auf Anweisung durch den Linesman warten.
- Bei jedem 1. Versuch soll an der Außenlinie neu ausgerichtet und anschließend in Richtung Seitenaus verlegt werden, um dem Linesman Platz zu machen.
- Erläutere den Seitenwechsel nach 1. und 3. Quarter.
- Erläutere das Measurement (Downbox zur line to gain, wartet draußen; Kette (beide) mit aufs Feld; messen und ggf. neu ausrichten).

### Bewegung

- Bewege dich nicht, außer der Linesman sagt es dir.
- Bewegung kann mit Armsignal angewiesen werden. Linesman zeigt das Armsignal (beispielsweise ein Arm => nur Downbox; zwei Arme => alle).
- Wenn du dich bewegst, bewege dich zügig.
- Wenn du dich bewegst, achte auf Ein- und Auswechselspieler. Insbesondere nach 4. Versuchen.
- Wenn du dich bewegst, versuche immer die Kettenglieder am Boden zu schleifen und mach kein Stolperhindernis für Ein- und Auswechselspieler, indem du die Kette über dem Boden in der Luft hängen lässt.
- Halte Position bei Versuchen und langen Raumgewinnen, bis der Linesman ein (Arm-)Signal gibt.
- Im 4. Versuch: Geduld beweisen und abwarten, bis der Linesman das (Arm-)Signal gibt.
- Mache den Linesman auf Flaggen aufmerksam und bewege dich nicht, auch wenn aufgefordert.
- Läufe zw. den Numbers (9-Meterlinie, auf halbem Weg zw. Außenlinie und Hash Mark) und Außenlinie oder wenn der Linesman ins Backfield geht, sind gefährlich, lege die Kette ab, wenn der Spielzug auf dich zukommt! (Mit Kette ablegen ist auch wirklich Ablegen gemeint. Kein Mitziehen der Kette, sondern ein kontrolliertes Ablegen.)
- Innerhalb der 10-Meterlinie wird die Kette zw. 15- und 20-Meterlinie vier Meter von der Seitenauslinie abgelegt. Es wird nur die Downbox benutzt.

### Downbox

- Bewege erst die Downbox und ändere danach den Down.
- Als Personal an der Downbox sagst du dem Linesman jeden Versuch (1, 2, 3 oder 4) und die Distanz bis zur line to gain an.
- Nenne die Meterlinie des 4. Versuchs dem Linesman.
- Bei Extrapunktversuchen stehst du auf der 3-Meterlinie. Die Downbox stellst du auf den 1. Versuch und drehst sie um 90.
- Bleib bei Fieldgoals (FG) außerhalb der 20-Meterlinie auf jeden Fall auf deiner Position stehen.

- Optional: Erläutere das „5 will get us 1“-Signal (5 Meter zum 1. Down).
- Optional: Weißes Tape an der Downbox befestigen und alle Meterlinien durch den Bediener darauf notieren lassen. Kreise Meterlinien mit 1. Versuch ein. Unterstreiche Meterlinien im 4. Versuch.

### **Kettenclip**

- Der Kettenclip markiert die volle Meterlinie, auf der die Kette aktuell steht. Der Clip wird erst bei einem neuen First Down bewegt.
- Nutzt du zwei Clips: Entferne den 2. Clip nach dem 1. Versuch einer neuen Serie.
- Egal ob 1 oder 2 Clips: Immer die gleiche (!) Außenkante der Linie verwenden.
- Linesman über die Linie in Kenntnis setzen, an der der Clip hängt (jedes Mal).
- Linesman informieren, falls die Kette fallen gelassen und / oder verschoben wurde.

# **Teil IV**

## **Anhang**

# Anhang A

## Funk

### A.1 Einleitung

Die Unterstützung der Schiedsrichtercrew durch Funkgeräte wird ausdrücklich unterstützt. Es ist unbedingt darauf zu achten, dass lizenzierte PMR-Funkgeräte eingesetzt werden.

Funk darf nur von Schiedsrichtern und Offiziellen eingesetzt werden, die direkt mit dem Spiel zu tun haben.

- Crewmitglieder
- Ersatzschiedsrichter / Alternate
- offizielle Spiel-, oder Crewbeobachter
- Zeitnehmer
- offizielle Kettencrew bei Playoffs / Endspielen
- weitere vom Schiedsrichterobmann bestimmte Personen

Der Funkverkehr darf anderen Personen nicht zur Verfügung gestellt werden. Benutzen verschiedene Crews am gleichen Ort Funkgeräte, so müssen die Frequenzen so abgestimmt werden, dass jede Crew eine eigene Frequenz benutzt.

Jeder Schiedsrichter, der einem Spiel beiwohnt, und nicht Teil der Crew ist (Zuschauer, Kettencrew...) darf dem Funkverkehr nicht folgen, es sei denn, die Crew erlaubt dies ausdrücklich. Stellt sich heraus, dass der Funkverkehr der Crew, von Spielern, Coaches oder anderen Dritten mitgehört oder mitgeschnitten wird, ist dies im Spielbericht mit Hinweis auf Regel 1-4-11f einzutragen. (Es muss sicher gestellt werden, falls Coaches mit Funk arbeiten, dass der Crewfunk einen anderen Kanal benutzt. Sollte versehentlich derselbe Kanal benutzt werden, so ist dies zu beheben und stellt keinen Verstoß nach Regel 1-4-11f dar.)

Der Funkverkehr ist nicht verschlüsselt und kann jederzeit mitgehört werden. Dementsprechend muss das Verhalten der Crew jederzeit professionell im Umgang mit dem Funk sein.

### A.2 Vor dem Spiel

In der Woche vor dem Spiel sollte der Hauptschiedsrichter noch einmal eine Erinnerung an die Crew versenden, dass Funk benutzt wird und jedes Crewmitglied sicher zu stellen hat, dass das Gerät vollständig geladen und betriebsbereit ist. Im Pregame wird sich auf einen Funkkanal

verständnis und **auch ein Kanal als Ausweichfrequenz** bestimmt. Bevor das Feld betreten wird, müssen alle Geräte und die Verständigung getestet werden. R und U besprechen im Pre-game Meeting mit den Headcoaches, ob auch die Teams Funk verwenden und falls ja auf welchem Kanal. Es ist ebenfalls zu klären, wie weiter verfahren wird, wenn Funk nicht eingesetzt werden kann (Stadion zu laut, Headset defekt bei Regen, etc.)

**Beim Einsatz eines Stadionmikrofons, für Ansagen des Hauptschiedsrichters, muss eine gegenseitige Störung im Vorfeld ausgeschlossen werden.**

## A.3 Einsatz des Funkgerätes

Die nachfolgende Benutzung des Funk wird der Crew empfohlen:

- Game Clock Informationen
  - verbleibende Spielzeit
  - Status der Game Clock (Ready / Snap)
  - Zap 10 Situationen
  - bei fehlender Stadiuhr können die Wings die verbleibende Spielzeit an die Teamzonen kommunizieren; Wenn möglich können R und U die verbleibende Spielzeit an die Offense und Defense weiter geben (z.B. bei Timeouts).
  - **Ansage bei weniger als 2 Minuten in einer Halbzeit.**
  - **Ansage bei weniger als 1 Minute in einer Halbzeit.**
- Foul Report, Team und Nummer. Der Referee sollte vor der Strafansage kurz das Foul, Team und Nummer **sowie Enforcement** übermitteln.
- Bei schweren Fouls sollte kurz nachgefragt werden, ob ein anderes Crewmitglied etwas zu der Situation und dem Foul sagen kann.
- Die Schiedsrichter an der Seitenlinie sollen die Entscheidung bei Fouls, die nicht offensichtlich sind, mit dem verantwortlichen Coach klären (z.B. ZAP10, oder Flaggen, die zurück genommen wurden).
- Situationen zum Intentional Grounding Call sollen kurz geklärt werden.
- **LJ sagt die Meterlinie beim Quarterwechsel an.**
- **Offense wechselt spät „Sub Sub Sub“.**
- **Durchsage Trikotnummer eines verletzten Spielers.**
- **Durchsage Trikotnummer des Spielers, der seinen Helm verloren hat.**
- Aufmerksam machen auf besondere Spielsituationen z.B.:
  - falscher Down
  - Schiedsrichter nicht bereit
  - Goallinesituation
  - 2 Punkte PAT
  - Onside Kick Formation
  - R informiert, dass ein FG geschossen wird
- Punkteabgleich nach einem Score
- fehlerhafte Mechanics z.B.:
  - keiner am Dead-Ball Spot
  - kein Uhrsignal

- Spielrichtung nicht ersichtlich

## A.4 Ergänzender Einsatz des Funkgerätes

- Hinweis auf Cross-Field Mechanics („Cross-Field Spot“)
- Hinweis an einen anderen Schiedsrichter, um ein Talk-to durchzuführen (U, #65 Offense an die Line)
- Nachfrage des Referee Nummer foulender Spieler
- Ergänzende Kommunikation in Goalline-Situationen
- Short Wings (Deep Wings) Ansage „Snap“ oder „Ballfreigabe“ für den Zeitnehmer zusätzlich zum Signal.
- Succeeding Spot nach einem Kick
  - Bei Free Kicks durch den LJ in 7er Crews
  - Bei Scrimmage Kicks durch den FJ in 7er Crews
- U informiert Crew bei „neuem“ Cointoss über das Ergebnis.

## A.5 Unerwünschter Einsatz des Funkgerätes

- Fluchen, Respektlosigkeiten oder Meinungen zum Spielverlauf oder den Teams. Der Funk kann mitgehört werden.
- Entscheidungen diskutieren. Bei Fragen muss nachwievor zusammengekommen werden, um einen Sachverhalt zu besprechen.
- Es darf niemand unterbrochen werden, z.B.
  - Referee will seine Strafansage machen
  - Referee erklärt eine Situation einem Coach oder Spieler
- Kurz bevor der Ball live wird oder live ist. Abpfeifen und die Situation klären.
- nicht eindeutige Nachrichten. z.B. über ein Team, eine Aktion oder einen Spieler sprechen, ohne dessen Trikotfarbe zu nennen oder Offense / Defense.

## A.6 Ausfall eines Gerätes

Die Crew sollte den Funk aufrecht halten. Der Kollege mit ausgefallenem Funk wird speziell informiert.

## A.7 Generelle Bemerkungen

- Der Funk ist eine Ergänzung zu den bestehenden Mechanics und Zeichen. Es wird dadurch KEIN Zeichen ersetzt.
- Denkt daran, es ist Sprechfunk .... nur einer kann zur gleichen Zeit sprechen und gehört werden.

- „Denken, drücken, schlucken, sprechen.“ Über Funk sollten nur absolut notwendige Informationen möglichst prägnant übertragen werden. Vor dem Gespräch sollte also bereits feststehen, was man eigentlich mitteilen möchte. Dann erst wird die Sprechaste gedrückt. Da PMR Funkgeräte einen kleinen Moment brauchen, um auf Senden zu schalten, wird nach dem Drücken der Sprechaste einmal geschluckt (oder „einundzwanzig“ gezählt). Erst dann ist die Verbindung relativ sicher aufgebaut und es kann gesprochen werden. Sonst droht der erste Teil der Ansage nicht übertragen zu werden.
- Grundsätzlich sollte alles 2x gesagt werden. Dies gilt insbesondere für kurze Ansage, zur Zeit, eine Trikotnummer oder ein Foul
- Funk ist ein Hilfsmittel und Arbeitswerkzeug, wie im professionellen Einsatz ist die sogenannte Funkdisziplin wichtig.
- Fragen sollten so präzise und effizient wie möglich formuliert werden:
  - „Frage Restzeit“ statt „Kannst du mir bitte mal sagen, wie viel Zeit wir noch auf der Uhr haben.“
  - „Frage Nummer“ statt „Ich habe bei der Ansage nicht verstanden, welche Nummer der Spieler hatte, der gefoult hat.“
- Beim Funken muss langsamer und deutlicher gesprochen werden als im normalen Gespräch, damit alle Laute und Silben übertragen werden können.
- Vermeiden von „ein“ und „kein“
- Vermeiden von „Inbounds“, „Im Aus“ und „Out of Bounds“, um Verwechslungen aufgrund der Ähnlichkeit vorzubeugen.
- Zahlen- und Zeitangaben sollten entweder nur durch einzelne Ziffern erfolgen oder erst als Gesamtzahl und dann als Ziffernfolge wiederholt. Die Zwei wird hierbei als „Zwo“ angesagt, um Verwechslung von „Zwei“ und „Drei“ zu verhindern.
  - „Timeout Heimteam, Restspielzeit Zwo Eins Vier, Heim hat noch ein Timeout, Gast hat noch Zwo.“
  - „Halten gegen Heim Nummer 22, Heim Zwo Zwo.“

## A.8 Hinweise zur eingesetzten Hardware

- Fast ausschließlich Geräte der Firma Motorola PMR TLKR werden eingesetzt. TLKR-80/81 und TLKR-82 können gemischt eingesetzt werden, da sie zueinander kompatibel sind.
- Es gibt Beobachtungen, dass bei der Verwendung von Unterkanälen (8-15, hier wäre der Kanal die 8 und die 15 der Unterkanal) die Sprechqualität schlechter ist, als wenn der Unterkanal Null (8-0) verwendet wird.
- Das nur kurze Anschalten zur Überprüfung der Batterieladung ist nicht aussagekräftig. Man muss das Geräte mind. ein paar Minuten anlassen, um über die wenigen Balken der Batteriestandsanzeige überhaupt eine verlässliche Informationen zum Ladestand zu erhalten.
- Die Generation Motorola PMR TLKR-80/81 hatte 4x AAA Batterien zum Akkupack zusammen geschweißt. So kann das Gerät in der Ladeschale oder über ein 9V-Netzgerät geladen werden. Tauscht man den Akkupack gegen 4x AAA Akkus aus, kann die Ladung nur noch via Netzgerät, nicht aber mehr via Ladeschale erfolgen.

- Auch volle zwei Stunden vor einem Spiel reichen nicht aus, um die Akkus für die Dauer eines ganzen Spiel zu laden.
- Da Mitführen von Ersatzakkus empfiehlt sich.
- Die Generation Motorola PMR TLKR-82 verwendet 3x AA Batterien. Auch zum Akkupack zusammengeschweißt. Auch dieses Akkupack kann gegen einzelne 3x AA Akkus ausgetauscht werden.
- Vorteil der Generation PMR TLKR-82 ist, dass sie mit einem Micro-USB Kabel geladen werden können.

# Anhang B

## Alternate Mechanics

Die NCAA Mechanics sehen - je nach Conference und Spielstatus - einen sog. Alternate Schiedsrichter vor. Primär wird der Alternate eingesetzt, um verletzte Schiedsrichter zu ersetzen, ohne dass die geplante Anzahl von Schiedsrichtern für das Spiel unterschritten wird. Das zusätzliche paar Augen kann und soll aber auch gewinnbringend eingesetzt werden, selbst wenn sich niemand der anderen Schiedsrichter verletzt bzw. ausfällt. So gibt es eine Reihe von Aufgaben, die ein Alternate vor und während des Spiels übernehmen kann. Die nachfolgende Aufzählung ist dem Anhang B der CFO Mechanics für 2018 angelehnt. Die Mechanics bestimmt nicht über den Einsatz eines Alternates. Dies obliegt der spielleitenden Stelle in Verbindung mit dem zuständigen Obmann oder entsprechender Instanz.

### B.1 Vorbereitung

Alternates gehören zur Crew und werden entsprechend zu den Spielen eingeladen. Die Anwesenheit und Aufgaben müssen vor dem Spiel in der Besprechung zwischen Referee, Umpire und Head Coaches angesprochen und kurz erläutert werden. Dabei müssen die Befugnisse klar gemacht werden, dass es sich ebenso wie die Kollegen auf dem Feld um Schiedsrichter handelt, sie zu allen Bereichen Zutritt haben und auch Weisungen aussprechen können. Crewintern muss ein Plan aufgestellt werden für welche Crewmitglieder ein Alternate direkt einwechselt bzw. wie die Positionen rotiert werden, falls ein Schiedsrichter ausfällt.

### B.2 Aufgaben

Ein Alternate nimmt am Pregame gemeinsam mit der Schiedsrichter Crew teil. Alternates sind vollständig eingekleidet für das Spiel (inkl. aller Ausrüstung wie Flaggen, Beanbags, Pfeife, etc.). Über dem schwarz-weißen Trikot soll ein schwarzes Polo oder Longsleeve getragen werden, um sich von den Schiedsrichtern auf dem Feld zu unterscheiden. Die Mütze kann getragen werden. Ein Alternate:

- wirft keine Flagge
- pfeift nicht ab
- benutzt keine Beanbags

Im Rahmen seiner Tätigkeiten als Alternate verhält er sich unauffällig und freundlich gegenüber Personen in der Teamzone. Beim Einsatz von nur einem Alternate muss der Eindruck vermieden werden, dass die Seitenlinie von der Präsenz des Alternate profitiert. Während des Spiels:

- Anfängliche Position bei Scrimmage Plays ist auf Höhe der neutralen Zone auf der Press Box Seite hinter dem Linejudge (oder Linesman).
- Überwachung der neutralen Zone als Backup, um bei Entscheidungen zu Ball oder Spieler Status zur neutralen Zone unterschützen zu können. (Vor- oder Rückwärtspass; illegaler Vorwärtspass; UDF).
- Überwachung des Previous Spot solange wie es sinnvoll erscheint. Dann vor dem nächsten Snap rasch zum Succeeding Spot bewegen.
- Wisse den Down bei jedem Snap.
- Referee von der Seitenlinie aus unterstützen, ob die Uhr auf Ready oder Snap startet.
- Bei Free Kicks bei der Überwachung der Restraining Line des Receiving Teams unterstützen (beispielsweise bei überraschenden Onside Kicks).
- Unterstützung bei der Überwachung der Gameclock.
- Fällt die Gameclock aus, übernimmt der Alternate die Gameclock und kommuniziert diese in jedem Down mit dem Referee.
- Unterstützung bei der Anzahl genommener Timeouts je Team.
- Unterstützung bei der Zeitnahme der Halbzeitpause.
- Unterstützung bei der Identifizierung der Nummer des Foulverursachers.

Im Rahmen dieser Aufgaben liegen auch die beratenden Befugnisse des Alternate. Nur wenn er sich ganz sicher ist, dass die Crew einen Fehler beim Penalty Enforcement, der Uhr, Anzahl der Timeouts gemacht hat, soll er unmittelbar ein Crewmitglied diskret und ohne Hektik informieren. Ideal dazu ist der Einsatz von Funk oder eine Prozedur, die die Crew gemeinsam vor dem Spiel festgelegt hat. Alle anderen (möglichen) Unterstützungspunkte müssen in ihrer Behandlung von dem Spiel besprochen werden.

## B.3 Zusätzliche Ausrüstung

Alternates können sowohl für sich als auch für die Crew einige Gegenstände mitführen, die während des Spiels dienlich sein können. Die Liste ist nur ein Vorschlag und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

- In einer optionalen (schwarzen oder unauffälligen) (Umhänge-)Tasche
  - Schreibmaterial, inkl. Ersatz für die Crew
  - Ersatzequipment (Pfeifen, Downindikator, Beanbags, Kabelbinder, etc.)
  - Ersatzuhr
  - Ersatzfunkgerät, -batterien
  - weißes / schwarzes Tape
  - Sonnenschutzcreme
  - Taschentücher
  - Pflaster
  - Zange, Schere, Messer
  - Getränkeflasche

– Snacks

## B.4 Einsatz

Kommt ein Alternate zum Einsatz, hat sich in der Regel ein aktiver Schiedsrichter verletzt oder kann aus anderen Gründen seine Aufgaben nicht weiter wahrnehmen. Die Versorgung des ausscheidenden Schiedsrichters wird vertrauensvoll in die Hände des Heimteammanagements übergeben. Üblicherweise wird das Spiel dafür unterbrochen. Sobald klar ist, dass der Alternate zum Einsatz kommt, passt der entsprechende Alternate seine Ausrüstung für den Einsatz an. Dazu gehört das Kleidungsstück über dem Trikot auszuziehen und die Mütze (falls nicht bereits geschehen) aufzusetzen. Alle anderen Ausrüstungsteile (Flaggen, Beanbags, Downindikator, etc.) sollten bereits ausgerüstet sein. Die ggf. vorhandene Tasche und das Schreibmaterial wird abgelegt. Die gesamte Crew, beide Headcoaches und das Heimteammanagement müssen über die Prozedur informiert werden, insbesondere falls der Vorgang länger dauern sollte. Dafür kommt die Crew kurz zusammen und stimmt sich ab. Die Information an die Headcoaches und das Heimteammanagement kann an die verbleibenden Schiedsrichter delegiert werden. Mindestens ein verbleibender Schiedsrichter unterstützt den Alternate sich für das Spiel vorzubereiten.

## B.5 Sonstiges

Je nach Anzahl der eingesetzten Alternates (1-3) können weitere Aufgaben wahrgenommen werden:

- Als Ansprechpartner für den Headcoach auf der jeweiligen Seitenlinie dienen
- Freihalten der Referee Zone
- Ball für den Free Kick nach Touchdowns bereitstellen
- Bei mind. zwei Alternates, notiert und überprüft einer die Enforcement Spots. Es bietet sich an, dass der Alternate gegenüber der Pressbox Down & Distance, die Meterlinie und soweit vorhanden den Enforcementspot notiert.

# Anhang C

## Abkürzungen der Strafen

Kürzel	Strafe	Kürzel	Strafe
ARA	absichtlicher Rückpass ins Aus	ING	intentional grounding
AUS	Auswechselfehler	ISP	illegaler Snap
BFK	Behinderung beim Fangen eines Kicks	ITB	illegaler tiefer Block
BSB	illegaler Blind Side Block	IVP	illegaler Vorwärtspass
CHB	Chop Block	IWS	illegales Wegschlagen eines freien Balles
CLP	Clipping	NZI	Verletzung der neutralen Zone
DH	Halten Defense	OFK	Offside beim Free Kick
DOF	Defense Offside	OH	Halten Offense
DPB	Defensive Passbehinderung	OPB	offensive Passbehinderung
ENC	Encroachment	PF	persönliches Foul
FKA	Free Kick im Aus	RNH	Running into Holder
FM	Facemask	RNK	Running into Kicker
FST	Fehlstart	RTH	Roughing the Holder
GFB	geplanter freier Ball	RTK	Roughing the Kicker
HCT	Horse Collar Tackle	RTP	Roughing the Passer
HTD	Home Team Delay	SCH	Schlagen / Schlägerei
IBH	illegales Benutzen der Hände	SVZ	Spielverzögerung
IBR	illegaler Block in den Rücken	TGT	Targeting
IBV	illegale Ballübergabe nach vorne	TRP	Tripping
IK	illegaler Kick	UDF	unberechtigter Spieler downfield
ILB	illegales Berühren eines Vorwärtspass	UFT	unfaire Taktik
ILF	illegale Formation	UNV	unsportliches Verhalten
ILK	illegales Kicken eines freien Balles	UTH	übertriebene Härte
ILM	illegale Motion	VPA	Vorwärtspass ill. berührt Spieler im Aus
ILS	illegaler Shift	WDG	illegale Wedgeformation



# Anhang D

## Schiedsrichter-Zusatzzeichen



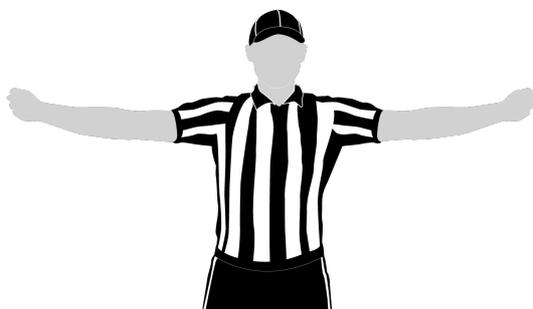
### Auspielen

#### Zeichen

Zeigefinger über dem Kopf gegeneinander drehen.

#### Bedeutung / Anwendung

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



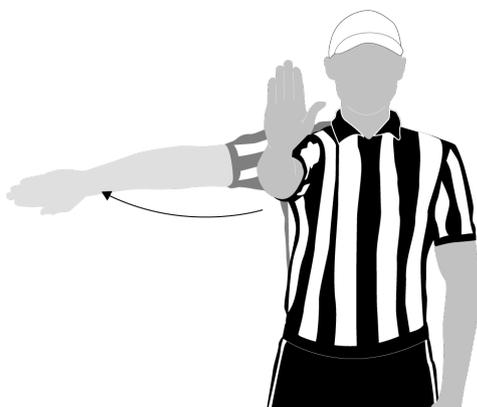
### Auswechslung - Snap unterbinden

#### Zeichen

Beide Arme mit geballten Fäusten zur Seite ausstrecken.

#### Bedeutung / Anwendung

Primär gibt der Referee dieses Zeichen (sekundär alle Flügel), um zu signalisieren, dass Team A auswechselt und U (CJ in der 8er) den Snap unterbinden muss.



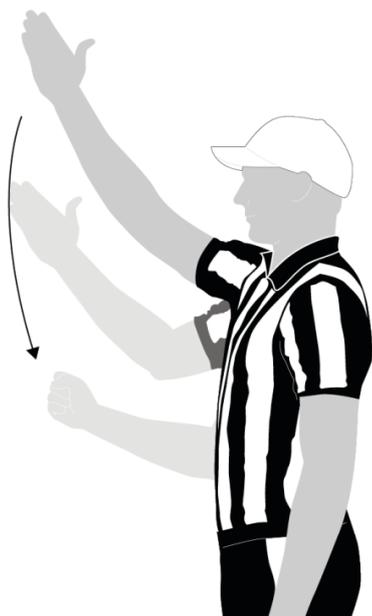
### Auswechslung - U / CJ auf Position bleiben / vom Ball wegbewegen

#### Zeichen

Mit offener Handfläche und zum Ball ausgestreckten Arm. / Arm mit offener Handfläche zur Seite bewegen.

#### Bedeutung / Anwendung

Dieses Zeichen gibt der Referee dem U (CJ in der 8er), um weiterhin den Snap zu unterbinden / bzw. sich vom Ball auf seine Position zu bewegen.



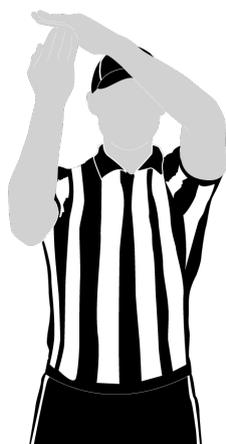
### **Ball freigeben**

#### **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.



### **Dead Ball**

#### **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.



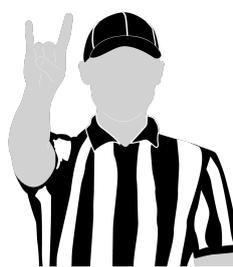
## Downs

### 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.



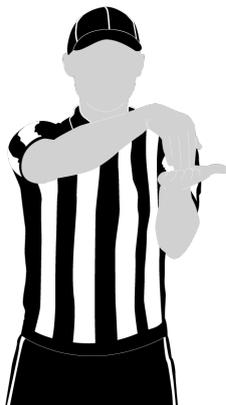
## Fieldgoal Mechanics

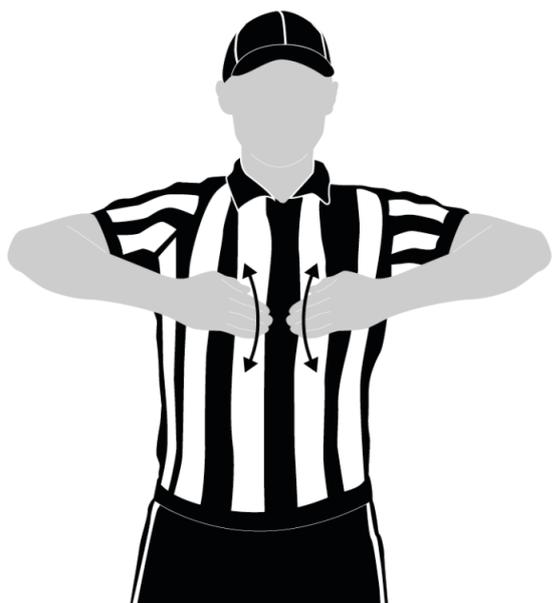
### Zeichen

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.





### 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.



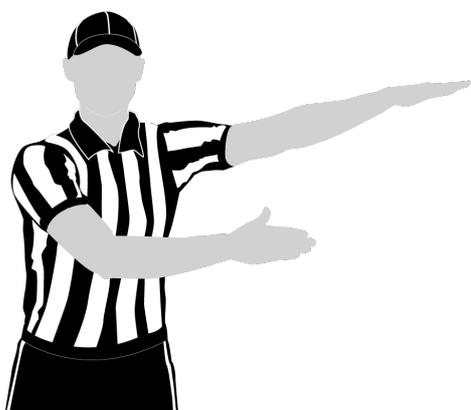
### Keine Ballkontrolle

**Zeichen**

Arme wie beim Jonglieren auf und ab bewegen.

**Bedeutung / Anwendung**

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



### Kick daneben

**Zeichen**

Mit den Armen einmal seitlich parallel winken.

**Bedeutung / Anwendung**

Wenn ein Fieldgoalversuch daneben geschossen wird, kann der Back- oder Fieldjudge (in einer 7er oder 8er Crew) dieses anzeigen. Außerdem wird dieses Signal gegeben, wenn ein Pass im Aus gefangen wird und somit unvollständig ist.



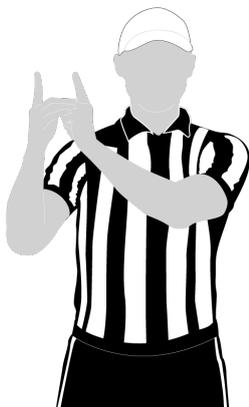
## Kill Clock

### 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 oder weil ein First Down zuerkannt wird. Dieses Zeichen soll nicht zusammen mit „Double Stick“ verwendet werden.



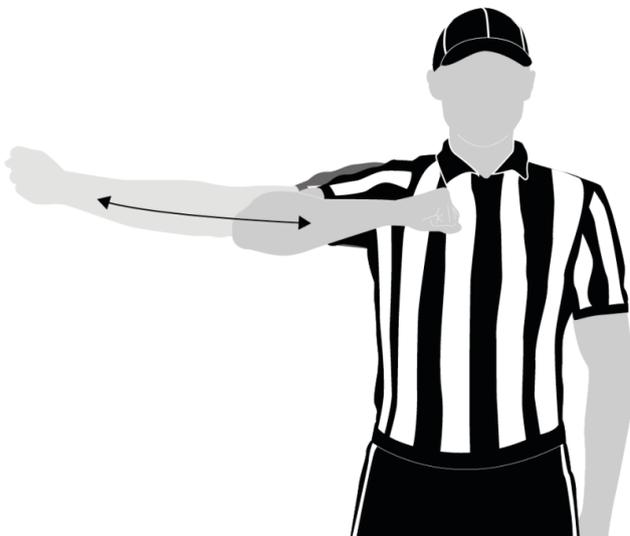
## Measurement - First Down nicht erreicht

### Zeichen

Mit ausgestreckten Fingern anzeigt 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

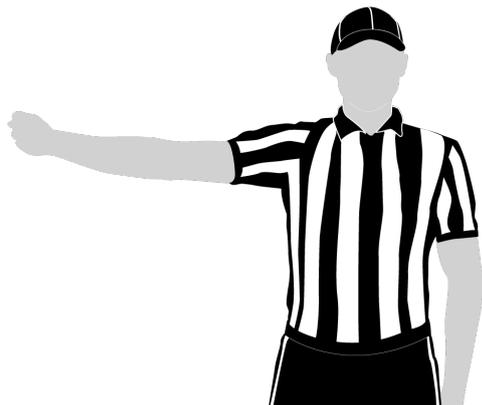
### Zeichen

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)**

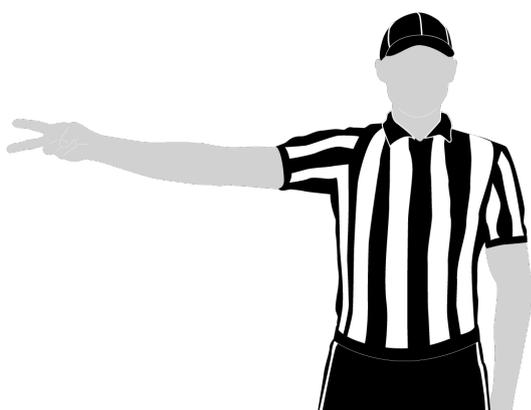
**Zeichen**

Arm ins Backfield ausstrecken.

**Bedeutung / Anwendung**

Der nächste Team A Spieler befindet sich im Backfield.

---



### **Spieler im Backfield (zwei)**

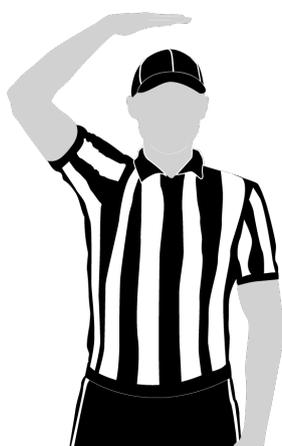
**Zeichen**

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

---



### **Überworfen / Falscher Down auf dem Downanzeiger**

**Zeichen**

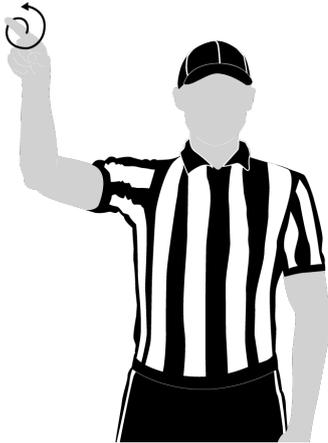
Mit einer Hand von vorne nach hinten über dem Kopf winken.

**Bedeutung / Anwendung**

Der Pass ist überworfen, beispielsweise wichtig bei Passbehinderung.

Der Down auf dem Downanzeiger ist falsch.

---



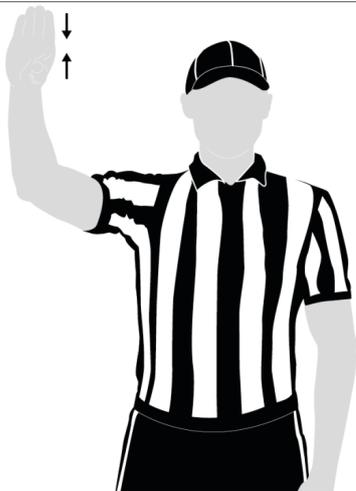
## Uhrstatus - Uhr läuft

### Zeichen

Kreisförmige Bewegung mit ausgestrecktem Zeigefinger.

### Bedeutung / Anwendung

Kommunikation zwischen Backjudge (Fieldjudge in 6er Crews) und Referee zum Status der Uhr. Die Uhr läuft.



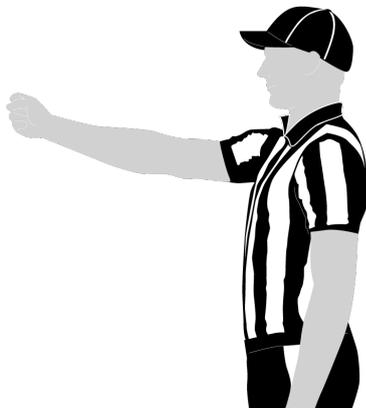
## Uhrstatus - Start mit dem Snap

### Zeichen

Hand mit ausgestreckten Fingern öffnen und schließen. Alternativ mit den Fingern schnippen.

### Bedeutung / Anwendung

Kommunikation zwischen Backjudge (Fieldjudge in 6er Crews) und Referee zum Status der Uhr. Die Uhr startet mit dem Snap.



## Zählen - Richtige Anzahl Spieler

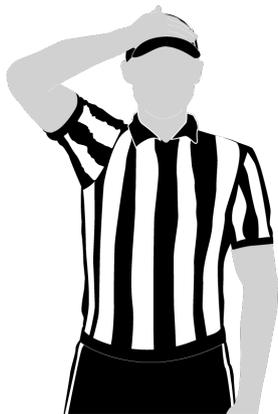
### Zeichen

Geballte Faust auf Schulterhöhe.

### Bedeutung / Anwendung

Das Team, für das der zählende Schiedsrichter zuständig ist, hat die richtige Anzahl von Spielern auf dem Feld.

(Je nach Liga 11, 9, 7 oder 5)



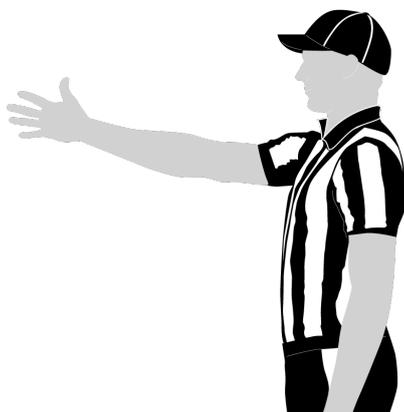
### Zählen - Zu viele Spieler

**Zeichen**

Flache Hand auf die Stirnseite der Mütze legen.

**Bedeutung / Anwendung**

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