



MECHANICS

— 6er-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 5er Mechanics basieren auf den 5er Mechanics der Colorado Football Officials Association. Sie wurden übersetzt und angepasst von Björn Klaiber und Jens-Uwe Herrmann unter Mitwirkung von Mats Schwieger.

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 April 2025

Sollten Sie Rück- bzw. Regelfragen haben oder auch Informationen über die Schiedsrichteraktivitäten wünschen, wenden Sie sich an den American Football Verband Deutschland e.V. (AFVD), Richard-Herrmann-Platz 1, 60386 Frankfurt, Telefon (069) 87 001 593 oder per E-Mail an office@afvd.de.

Vorwort

Liebe Zebras,

dies ist die Ausgabe des 6er Mechanicsbuchs.

Grundlage für dieses Buch sind die Mechanicsbücher der CCA, der amerikanischen Vereinigung von College Schiedsrichtern, die bisherigen Mechanicsbücher des AFVD, erstellt von Hans Lämmerhirt und Frank Tischlinger, und die Mechanicsanpassungen der letzten Jahre, die im Handbuch der GFL vorgenommen wurden. Sie sollen dazu dienen, allen Schiedsrichtern das Erlernen der Mechanics zu erleichtern.

Die 5er Mechanics sind aus den High School Mechanics der Colorado Football Officials Association entstanden.

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

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

Ab 2025 wird das Mechanicsbuch mit Versionsnummern statt mit Jahreszahlen versehen. So entsteht nicht der Eindruck man habe eine veraltete Version vorliegen.

Struktur

Die vorliegende Version ist in 2017 für die 7er Crew komplett überarbeitet worden und hat seither die heutige Struktur. In 2018 folgte die 5er Crew, in 2019 die 6er Crew und mit 2021 erstmalig die 8er Crew. Ab 2025 finden sich die „Standards der Schiedsrichter“ (ehemals „Philosophie“) im Regelbuch und sind nicht mehr Bestandteil des Mechanicsbuchs. Ansonsten ist weiterhin alles wie gewohnt nach Spielsituationen und dann nach den Aufgaben der Positionen gegliedert.

Philosophie / Standards

Aus den bisher „Philosophie“ genannten Grundsätzen werden die „Standards der Schiedsrichter“. Es bleibt aber nicht bei einer Umbenennung. Viel mehr werden die „Standards der Schiedsrichter“ ab 2025 zum Bestandteil des Regelwerks [Download auf afsvd.de](https://www.afsvd.de). Dadurch wird diesen eine noch höhere Bedeutung gegeben. Inhaltlich hat sich aber nichts geändert. Es gelten die immer noch gültigen Grundsätze. Sie sind allerdings nicht noch einmal in den Mechanics wiedergegeben, sondern werden ab 2025 nur noch jährlich im Regelwerk abgedruckt.

Unverändert gilt, die „Standards der Schiedsrichter“ sind verbindlich. Wir wenden sie einheitlich, bundesweit an.

Hierarchisch schlagen die „Standards der Schiedsrichter“ immer den reinen Regeltext bei der Anwendung auf dem Feld.

Hervorhebungen

Änderungen, Ergänzungen und Fokuspunkte sind **farblich** im Text markiert.

Änderungen

Die Änderungen zur 6er 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 Jessica Ringelstein und Jens-Uwe Herrmann für ihre 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 an mechanics-errata@afsvd.de schicken, damit wir ihn berichtigen können.

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! Passt auf einander und geht mit gutem Beispiel voran!

Wir sehen uns auf dem Feld!
Mats Schwieger
AFVD Bundesschiedsrichterlehrwart
im April 2025

Allgemeine Änderungen Version 1.1.0 (Stand April 2025)

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

Änderung	Beschreibung	Kapitel	Seite
Philosophie / Standards der Schiedsrichter	Die Standards der Schiedsrichter befinden sich ab 2025 im Regelbuch	-	-
Reihenfolge des Gameday Teils	Die Reihenfolge der Abschnitte wurde geändert, der Inhalt blieb gleich	19	86
Ausrüstung erweitert	Funkgerät als Pflicht hinzugefügt, alle Ausrüstungsteile sollen schwarz sein	19.1.1	86
Abschnitt Einladungsmail hinzugefügt	Ein Abschnitt zur Einladungsmail wurde hinzugefügt	19.2.1	88
Pregame Liste in den Anhang	Die Liste mit vorgeschlagenen Pregame Themen wurde in die Anhänge verschoben.	C	113

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Änderungen Version 1.1.0 (Stand April 2025)	vi
--	----

I Allgemein	1
--------------------	----------

1 Standards der Schiedsrichter	2
---------------------------------------	----------

2 Durchführung von Strafen	3
-----------------------------------	----------

2.1 Allgemein	3
2.2 Flagge werfen	3
2.3 Trikotnummer des Verursachers merken	3
2.4 Live Ball Foul / Dead Ball Foul	3
2.5 Wenn der Ball dead wird, abpfeifen	4
2.6 Uhr anhalten	4
2.7 Spot der Flagge prüfen	4
2.8 Weitere Flaggen	4
2.9 Vorzeichen bei nur einer Flagge (alle Positionen)	5
2.10 Körpersprache	5
2.11 Offizielles Vorzeichen	6
2.12 Ansage des Referees	6
2.13 Strafdurchführungsprozedur	7
2.14 Ballfreigabe	8

3 Crossfield Mechanics	9
-------------------------------	----------

3.1 Problem	9
3.2 Internationale und CCA Mechanics	9
3.3 Mechanics für die AFSVD	9

4 Benutzung von Beanbags	12
---------------------------------	-----------

4.1 Allgemein	12
4.2 Wohin gehört ein Beanbag	12

5 Auswechslungen und Zählen	13
------------------------------------	-----------

5.1 Zählen	13
5.2 Auswechslung	13

II Situationen und Positionen 6er Crew	16
---	-----------

Mechanicsänderungen 6er Crew Version 1.1.0 (Stand April 2025)	17
---	----

6	Coin Toss / Münzwurf - 6er Crew	18
6.1	Beginn	18
6.2	Der Münzwurf	18
6.3	Bekanntgabe der Wahl	18
7	Free Kick - 6er Crew	21
7.1	Positionen, Zonen, Keys	21
7.2	Zählen	24
7.3	Überwachung	24
8	Onside Kick - 6er Crew	26
8.1	Positionen	26
8.2	Überwachung	28
9	Scrimmage Plays - 6er Crew	31
9.1	Vor dem Snap	31
9.2	Zählen	33
9.3	Laufspiel - 6er Crew	35
9.4	Vorwärtspassspiel - 6er Crew	37
10	Keys finden und verstehen - 6er Crew	42
10.1	Allgemein	42
10.2	Definition Strong Side	43
10.3	Sets mit drei Receivern	43
10.4	Keywechsel	44
10.5	Stacking / „Receiverstapel“	44
10.6	Sets mit vier Receivern	44
10.7	Red Zone - ab B's 20-Meterlinie	45
10.8	Abbildungen - Keys	45
11	Goalline - 6er Crew	48
11.1	Allgemeines	48
11.2	Positionen	48
11.3	Reverse Goalline - 6er Crew	53
12	Reverse Mechanics - 6er Crew	57
12.1	Referee	57
12.2	Umpire	57
12.3	Linesman / Linejudge	57
12.4	Fieldjudge / Sidejudge	58
13	Punts - 6er Crew	59
13.1	Startpositionen, Zonen, Keys	59
13.2	Überwachung und Verantwortlichkeit	60
13.3	Geblockte Kicks oder Snap über den Kopf des Punters	62
14	Fieldgoal und Try - 6er Crew	66
14.1	Positionen und Zonen	66

14.2 Broken Plays / Fakes / Geblockte Kicks	70
14.3 Swinging Gate	72
15 Quarterwechsel - 6er Crew	74
15.1 Verantwortlichkeit	74
16 Team Timeout - 6er Crew	76
16.1 Allgemeines	76
16.2 Referee	76
16.3 Umpire	76
16.4 Linesman und Linejudge	76
16.5 Sidejudge und Fieldjudge	77
16.6 Timeouts verbraucht	77
17 Measurement / Nachmessen - 6er Crew	78
17.1 Situation klären	78
17.2 Verantwortlichkeit / Aufgaben	78
18 Extraperioden - 6er Crew	81
18.1 Wann Extraperioden	81
18.2 Ende der regulären Spielzeit	81
18.3 Beginn	82
18.4 Der Münzwurf	82
18.5 Bekanntgabe der Wahl	83
III Gameday	85
19 Gameday	86
19.1 Ausrüstung / Uniform / Auftreten	86
19.2 Vorm Gameday	88
19.3 Anreise	88
19.4 Eintreffen am Spielort	89
19.5 Treffen mit den Head Coaches	91
19.6 Pregame	92
19.7 Ballpersonal	94
19.8 Checkliste für Game Clock Operator und Backjudge (in 6er-Crews Fieldjudge) . .	95
19.9 Einweisung von Kettencrews	96
IV Anhang	98
A Funk	99
B Schiedsrichter-Zusatzzeichen	104
C Pregame Themen	113

D	Abkürzungen der Strafen	117
E	Alternate Mechanics	118

Teil I

Allgemein

1 Standards der Schiedsrichter

Ab 2025 finden sich die „Standards der Schiedsrichter“ (ehemals „Philosophie“) im Regelbuch. An dieser Stelle verbleiben ein paar etablierte Grundsätze der Mechanics, die unabhängig von der Regel sind.

2 Durchführung von Strafen

2.1 Allgemein

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

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

2.2 Flagge werfen

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

2.3 Trikotnummer des Verursachers merken

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

2.4 Live Ball Foul / Dead Ball Foul

1. Im Falle eines **Dead Ball Fouls**, sofort **abpfeifen**. Speziell bei Dead Ball Fouls an der neutralen Zone (Fehlstart, Offside mit Kontakt) müssen die Schiedsrichter sofort alle weiteren Aktionen unterbinden, um unnötige Verletzungen zu vermeiden. Dazu sollten die beiden Flügelschiedsrichter schnell nach innen ins Offense Backfield (auf den Quarterback zu) kommen und den Spielern auch verbal deutlich machen, dass der Ball noch dead ist!

2. Im Falle eines **Live Ball Fouls nicht abpfeifen**, sondern das Play weiter beobachten/Spiel laufen lassen! Es kann noch alles Mögliche passieren, 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.

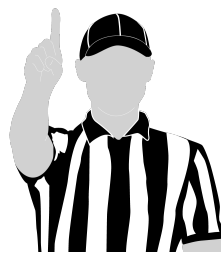
2.12 Ansage des Referees

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 einzugreifen, 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.

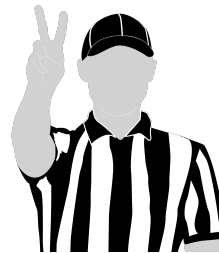
4. Gleichzeitig zur Ansage des Referees führt der Umpire (Centerjudge in einer 8er Crew) die Strafe durch.
5. Damit der Referee den Ball nicht zu früh frei gibt, ist es sinnvoll, dass ein Schiedsrichter, der noch mit Schreiben beschäftigt ist, nicht auf seiner normalen Position steht. Damit ist offensichtlich,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

2.13 Strafdurchführungsprozedur

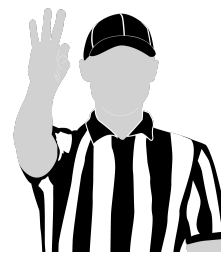
1. Der Linesman geht gleichzeitig mit dem Umpire (Centerjudge in einer 8er Crew) vom Enforcement Spot in die entsprechende Richtung.
2. Linesman und Umpire (Centerjudge in einer 8er Crew) kommunizieren per Handzeichen, welche Entfernung sie zurücklegen.
 - 1 Finger für 5 Meterstrafen (siehe Abbildung 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)



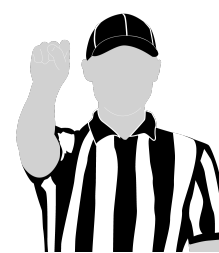
(a) 5 Meter



(b) 10 Meter



(c) 15 Meter



(d) halbe Distanz

Abbildung 2.1: Kommunikation über durchzuführende Meterstrafe

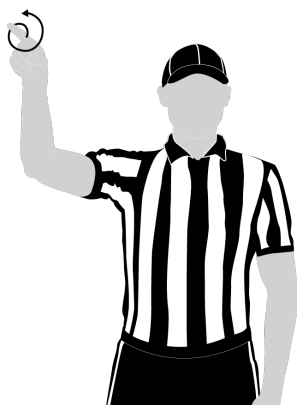
3. Der Linejudge bleibt zunächst am Enforcement Spot stehen. Dabei achtet er darauf, dass Umpire (Centerjudge in einer 8er Crew) und Linesman die richtige Entfernung zurücklegen.
4. Ist ein Fehler in der Durchführung passiert, ist dies der Moment, in dem der Linejudge eingreift! Er soll deutlich und 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 abgesprochen werden kann.

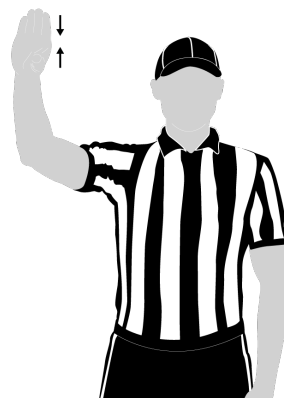
5. Bevor der Umpire (Centerjudge in einer 8er Crew) den Ball ablegt nimmt er Blickkontakt zum Linejudge auf, ob dieser Einwände hat.
6. Der Linejudge bewegt sich zum Succeeding Spot, wenn die Strafe korrekt durchgeführt wurde.
7. Falls eine Strafe auf einen Free Kick übertragen wird, gibt der Umpire (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 (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:

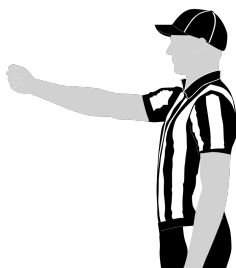
1. Punkt, an dem ein Vorwärtspass abgefangen wird.
2. Punkt, an dem ein Free Kick endet.
3. Punkt, an dem ein Fumble recovers wird, außer im vierten Versuch oder beim Try.
4. Punkt, an dem ein Kick oder ein Pass den Boden berührt.

5 Auswechslungen und Zählen

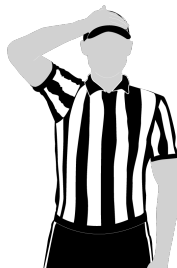
5.1 Zählen

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

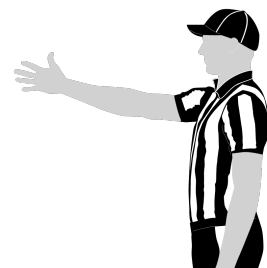
In gewissen Situationen gibt die Regel vor, wie lang ein Team Zeit hat ein Problem mit einer Überzahl an Spielern auf dem Feld oder im Huddle umzugehen. In anderen Situationen wird eine Überzahl erst mit dem Snap oder dem Kick zum Foul. Schiedsrichter haben je nach Crewstärke Aufgaben die Teams zu zählen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



(a) 11 Spieler



(b) mehr als 11 Spieler



(c) weniger als 11 Spieler

Abbildung 5.1: Zählen

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

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:

		5er	6er	7er	8er
Scrimmage	Team A	R			
		U			
	Team B	BJ	FJ	BJ	
		LJ ¹	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?

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 (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.

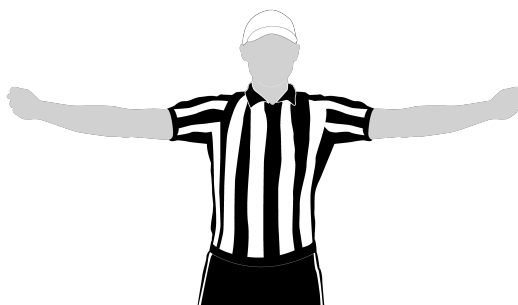
Sofern Team A zwar im „hurry-up“ Modus ist, aber nicht auswechselt, muss Team B jederzeit bereit sein; eine Verhinderung des Snaps durch die Schiedsrichter wird hier nicht gewährt.

Die folgenden Mechanics sind anzuwenden:

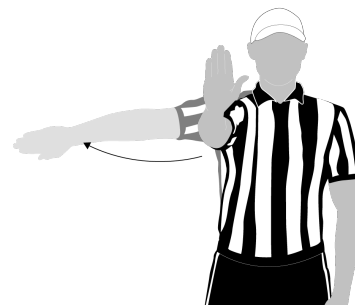
1. Der Referee ist primär verantwortlich mit dem Signal Abbildung 5.2a zu signalisieren, dass Team A auswechselt und Team B eine korrespondierende Auswechslung zu gewähren ist.
2. Auch die Schiedsrichter an der Seitenlinie von Team A sind mit verantwortlich das Signal in Abbildung 5.2a zu geben, wenn Team A auswechselt. Die gegenüber stehenden Schiedsrichter und auch der Backjudge sollen bedarfsweise den Referee darauf aufmerksam machen.

¹Nur, falls der BJ Unterstützung braucht. Ansonsten kann der BJ auch alleine zählen.

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 6er Crew

Mechanicsänderungen 6er Crew Version 1.1.0 (Stand April 2025)

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

Änderung	Beschreibung	Kapitel	Seite
Coin Toss	Coin Toss nur mit R und U	6.1	18
Kommunikation an der Goal-line	Um Verwechslungen zu vermeiden, nennt jeder seine eigene Aufgabe, nicht die des anderen.	11.2.1	49
Klarstellung für Referee zum Sperren des Balls bei FG/Try	Bei FG/Try ist der Referee weiter mit verantwortlich für das Sperren des Balls.	14.1.1	67
Ergänzung für Umpire zum Sperren des Balls bei FG/Try	Genaue Aufgabenbeschreibung hinzugefügt.	14.1.2	67

6 Coin Toss / Münzwurf - 6er 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 Captains¹ 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 in Richtung ihrer Seitenlinien zurück.
6. Die Captains sollen einander anschauen und 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 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.
4. Referee **und** Umpire wiederholen laut und deutlich die Wahl, **bevor** die Münze geworfen wird.
5. 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. Während die Münze noch am Boden liegt, wird der Gewinner des Coin Toss ermittelt.
7. Danach soll der **Umpire** die Münze aufheben.
8. Auf Nachfrage zeigt der **Umpire** die Münze und die Gewinnerseite noch einmal.
9. Sollte die Münze senkrecht zwischen Grashalmen steckenbleiben, wird keine Entscheidung getroffen, sondern der Münzwurf wiederholt.

6.3 Bekanntgabe der Wahl

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

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

²Regel 3.1.1.g

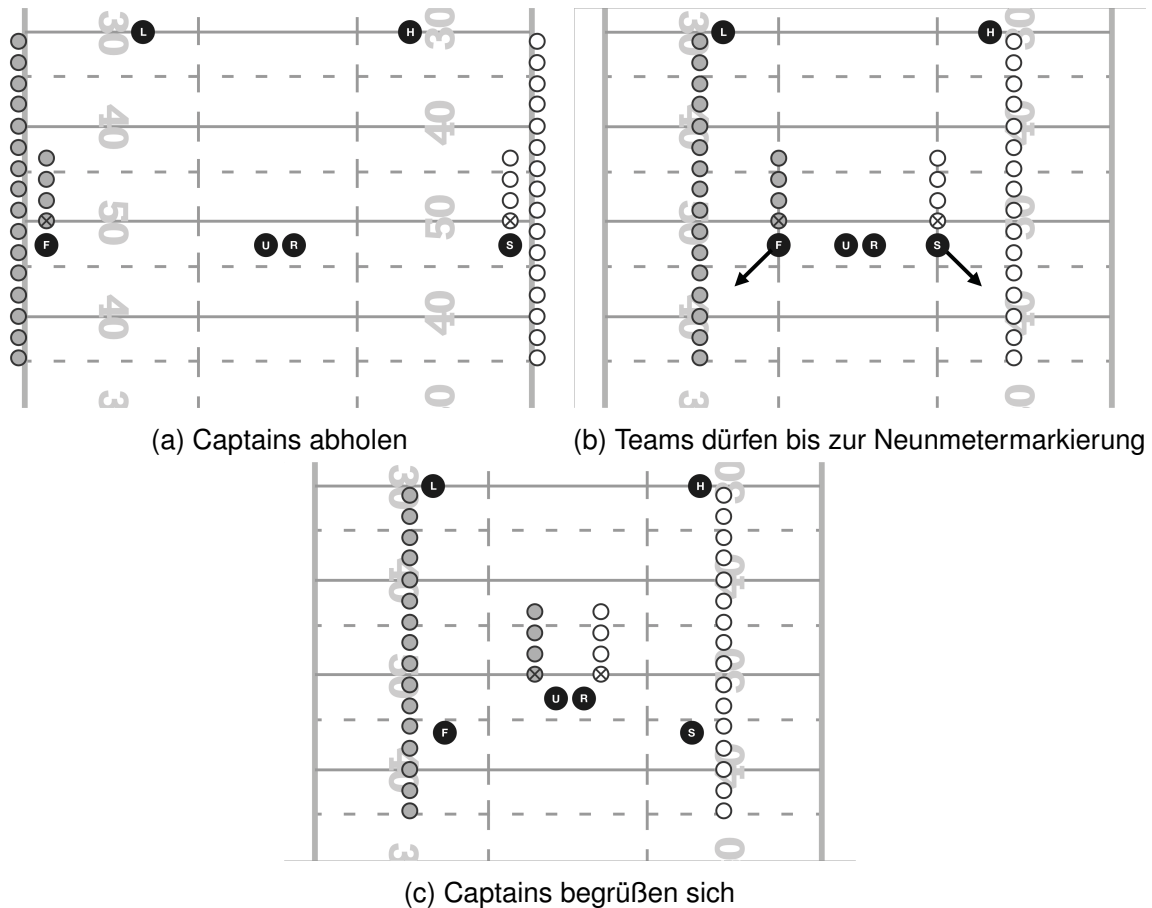


Abbildung 6.1: Coin Toss

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.

6.3.1 Das wahre Leben

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

1. Der Captain wählt, dass sein Team „receive“ wird.
 - a) Damit hat er Option 1 oben gewählt und entschieden, dass der **Gegner** den Kickoff ausführt. Mehr nicht. Wir wissen ja nicht, ob der Gegner evtl. einen Onside Kick durchführt.
 - b) Ein Team, das „den Ball“ wählt, möchte receive und **nicht** den Ball kicken!
 - c) Sollte der Captain „Kick“ wählen, wird er so gut wie immer wollen, dass sein Team in der zweiten Halbzeit den Kick empfängt. Wir erklären in diesem Fall die Auswirkungen seiner Wahl. Und zwar ruhig und gelassen. *Sofern möglich, vermeiden wir eine Situation, in der ein Team zu Beginn beider Halbzeiten kickt!* Er wird in nahezu *allen* Fällen die Wahl verschieben wollen und nicht „kicken“.
2. Der Captain verschiebt seine Wahl auf die zweite Halbzeit.

- a) Damit hat er Option 3 oben gewählt.
- b) In diesem Fall legt ihm der Referee – gut sichtbar für Coaches und Publikum – unverzüglich eine Hand auf die Schulter und zeigt mit Zeichen (Ablehnen / Incomplete) die Wahl des Captains an.
- c) Wenn ein Mikrofon vorhanden ist, soll der Referee das Verschieben der Wahl ansagen.
- d) *Der andere Captain* hat nun die Wahl, das kickende (und somit auch das receive) Team auszuwählen (wie oben). *Sofern sein Coach vor dem Spiel nichts anderes angekündigt hat, will er receive! Eine kurze Bestätigung, dass sein Team receive will, ist vollkommen ausreichend.*

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 den Kickoff **receive**n wird, legt dem Captain die Hand auf die Schulter und zeigt danach durch eine Fangbewegung an, dass dessen Team den Kickoff empfangen wird.
3. Hat er ein Mikrofon, macht er gleichzeitig die entsprechende Ansage.

Nach dem Coin Toss

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

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.

7.1.2 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 Umpire.

7.1.3 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 Umpire.

7.1.4 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.

7.1.5 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.

7.1.6 Referee

Startposition

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

Nach der Ballübergabe durch den Umpire an den Kicker

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

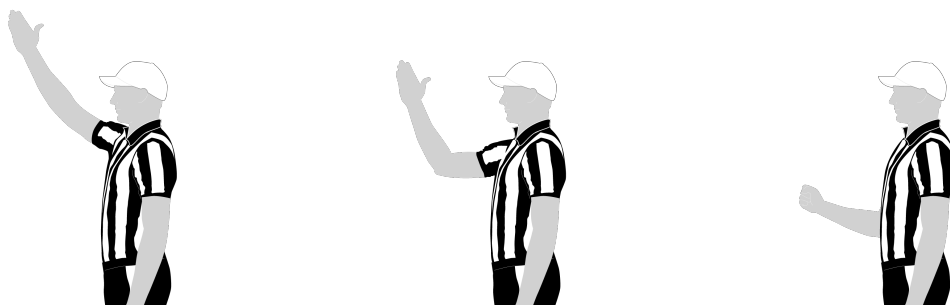


Abbildung 7.2: Ready-For-Play-Signal

Verantwortlichkeit

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

7.2 Zählen

1. Umpire, 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 Umpire

1. Überwachung von Team A bzgl. Offside beim Free Kick
2. Bewegung direkt nach dem Kick in einem 45 Grad Winkel zwischen die Hashmarks.
3. Umpire überwacht Aktionen vom und gegen den Kicker.
4. Etwa 8-10 m downfield. (Bei einem Kick von A's 35 sollte die Mittellinie nicht überschritten werden, solange der Ball live ist.)
5. Überwachung von Aktionen zwischen den Hashmarks von innen nach außen sowie abseits von Ball und Point-of-Attack.
6. Sollte der Ballträger durchbrechen, das Spielgeschehen vorbeilassen.

7.3.3 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 gehen, solange der Ball live ist. (Bei einem Kick von A's 35 sollte B's 45 nicht überschritten werden.)
2. Überwachung des Bereichs vor dem Ballträger von außen nach innen.
3. Sollte der Ballträger durchbrechen, sind sie für Team A's Goalline verantwortlich.
4. Achten auf illegale Blocks und andere Fouls

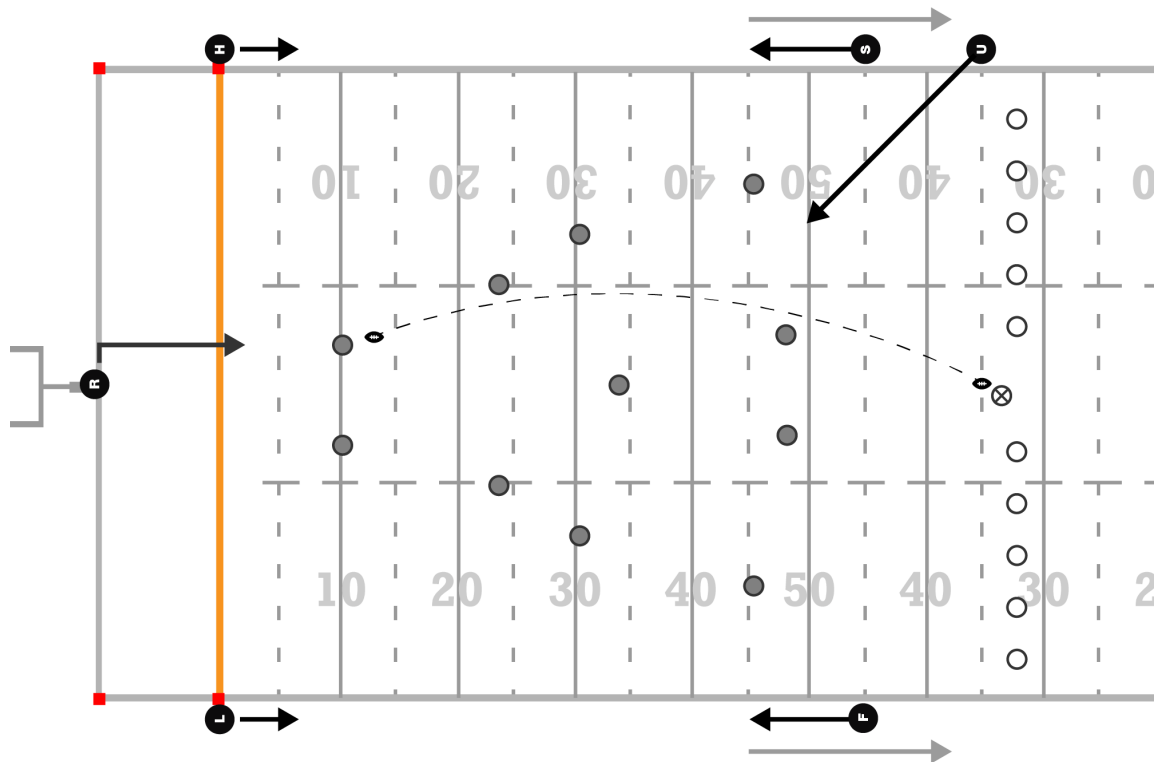


Abbildung 7.3: Bewegung 6er Crew

7.3.4 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 recoverd 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.

7.3.5 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.

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

1. Ballübergabe an den Kicker.

Startposition

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

8.1.3 Sidejudge

Startposition

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

8.1.4 Fieldjudge

Startposition

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

8.1.5 Linesman

Startposition

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

8.1.6 Linejudge

Startposition

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

8.1.7 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 Umpire die Seitenlinie erreicht hat (nach der Ballübergabe an den Kicker), gibt der Referee den Ball frei.

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

8.1.8 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.

8.1.9 Linejudge und Fieldjudge

Bevor die Positionen eingenommen werden, ist es sinnvoll, sich zu zweit 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 und der Umpire die Seitenlinie erreicht hat (nach der Ballübergabe an den Kicker), 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.

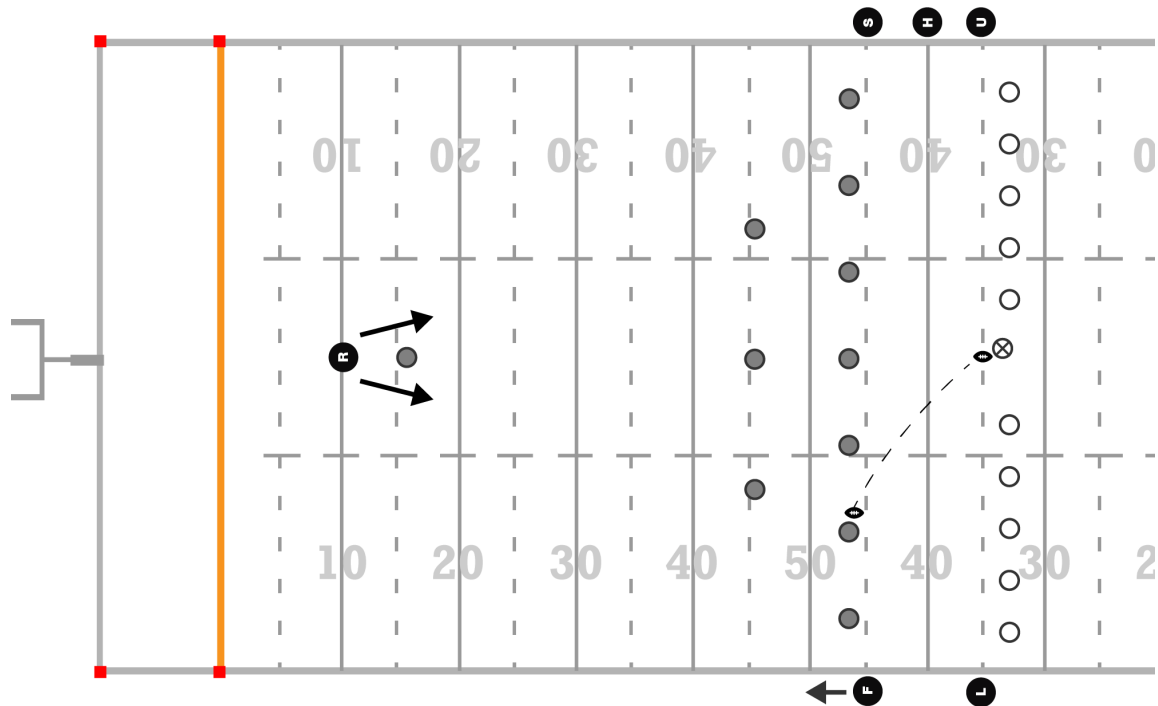


Abbildung 8.2: Onside Kick Überwachung 6er Crew

8.2.2 Umpire und Linejudge

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 Linejudge bleiben beim Onside Kick an der Seitenlinie und gehen nicht ins Feld!

8.2.3 Linesman

1. Beanbag in die Hand.
2. Blocks beider Teams überwachen.
3. Muss 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!

8.2.4 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 recover, 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.

8.2.5 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!

9 Scrimmage Plays - 6er Crew

9.1 Vor dem Snap

9.1.1 Referee

Startposition

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

Verantwortlichkeit

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

9.1.2 Umpire

Startposition

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

9.1.3 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](#) Keys.
3. Ruckartige Bewegungen der Tackles überwachen. Zusätzlich alle offensichtlichen, schnellen Bewegungen der inneren Linespieler, die von anderen Schiedsrichtern nicht erkannt werden können.
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.

9.1.4 Sidejudge und Fieldjudge

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. Formation lesen und die passberechtigten Keyspieler erkennen.
3. Schiedsrichterzone bei Bedarf räumen lassen, damit Flügel- und tiefe Flügelschiedsrichter ungehindert arbeiten können.
4. 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.

5. Der Fieldjudge hat die Game Clock und nimmt die Spielzeit. *Dazu bitte auch den Standard im Regelbuch beachten!*
6. Bei einer sichtbaren Game Clock ist der Fieldjudge für die Überwachung dieser zuständig.
 - a) Sollte die sichtbare Game Clock laufen, obwohl sie der Regel nach stehen sollte, gibt der Fieldjudge das entsprechende Signal zum Stoppen der Uhr.
 - b) Sollten mehrfach Fehler bei der Zeitnahme festgestellt werden, nimmt der Fieldjudge eine Schiedsrichterauszeit und informiert den Referee, damit dieser ggf. die sichtbare Game Clock abschalten lassen kann.

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.

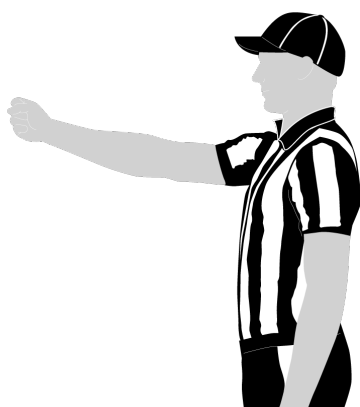
1. 11 Spieler – Ausgestreckter Arm mit Faust v. d. Oberkörper [9.1a](#)
2. Mehr als 11 Spieler – Flache Hand an der Mütze. [9.1b](#)

3. Weniger als 11 Spieler – Ausgestreckter Arm mit offener Hand und gespreizten Fingern.

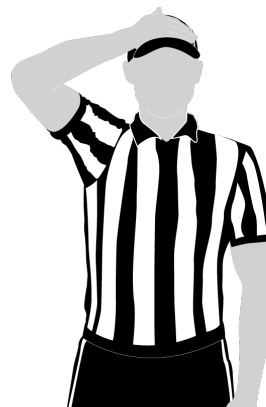
9.1c

Alle anderen Situationen

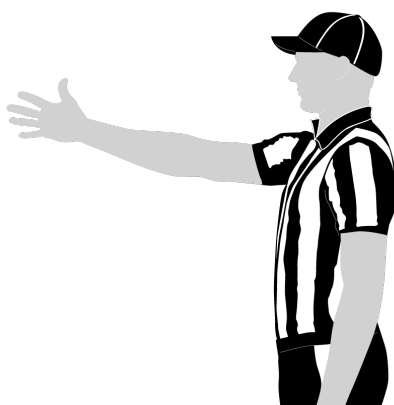
1. Referee und Umpire haben Primärverantwortung Team A zu zählen.
2. Linesman und Linejudge haben Sekundärverantwortung Team A zu zählen – sie zählen insbesondere dann Team A und überwachen dessen Auswechslungen, wenn Team A das Team an ihrer eigenen Seitenlinie ist.
3. Fieldjudge und Sidejudge zählen Team B.



(a) 11 Spieler



(b) mehr als 11 Spieler



(c) weniger als 11 Spieler

Abbildung 9.1: Zählen

9.3 Laufspiel - 6er Crew

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

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

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 Backside¹ überwachen.
4. Gerade hinter dem Play kommt es oft zu Clipping Fouls.
5. Nachdem der Ball dead ist, wird er in Abstimmung mit den Flügelschiedsrichtern gespottet.

9.3.3 Linesman und Linejudge

Verantwortlichkeit

1. Nach dem Snap die ersten Aktionen vom und gegen den eigenen Keyspieler beobachten.

¹der Bereich hinter und abseits vom Ballträger

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.

9.3.4 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.

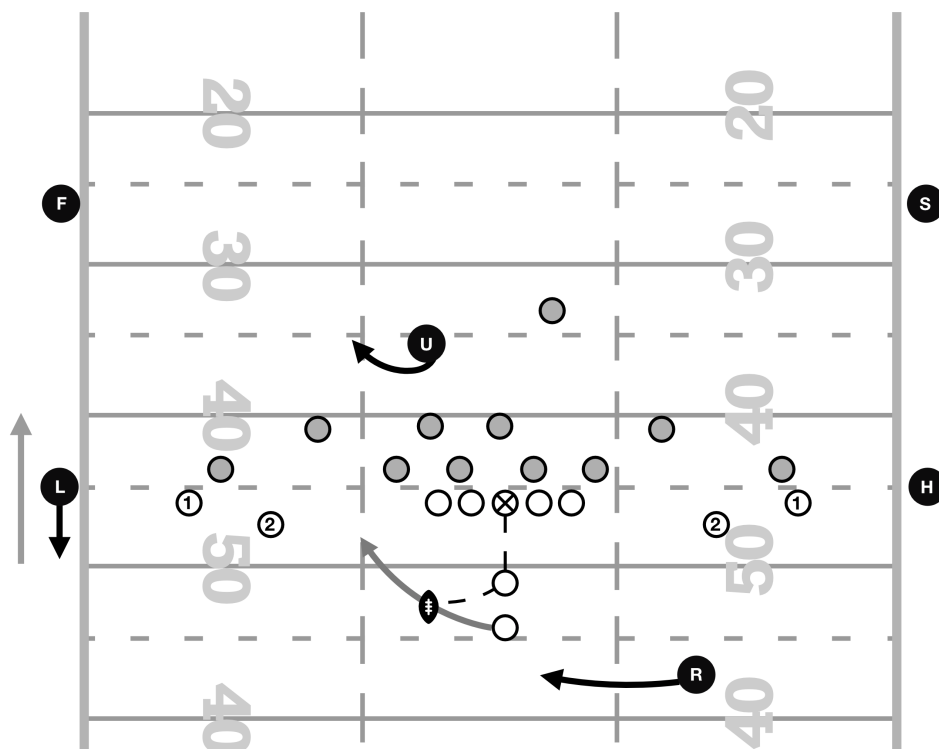


Abbildung 9.2: Lauf - Bewegung und Überwachung in 6er Crews

9.4 Vorwärtspassspiel - 6er Crew

9.4.1 Referee

Verantwortlichkeit

1. Reihenfolge der Keyüberwachung:
 - a) Primär Tackle auf der rechten Seite.
 - b) Danach Linespieler, die foulern 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. Wenn der Quarterback zurück geht, in einem 45 Grad Winkel zurückweichen, um einen optimalen Blickwinkel zu haben.
5. Nach Team Ballbesitzwechseln beim Quarterback bleiben. Dieser ist nun verteidigungslos, sofern er nicht am Spielgeschehen teilnimmt!
Wir achten insbesondere auf Targeting und illegale Blocks, im Stile eines persönlichen Fouls, gegen den Quarterback.

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 identifizieren - gemeinsam mit Linesman und Linejudge.
4. Bei Pässen unterstützen, die in Bodennähe gefangen werden.
5. Beim Snap von oder innerhalb B's 7 (Beim Try sogar von B's 8):
 - 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 9.3.

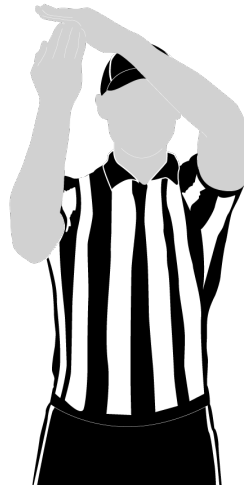


Abbildung 9.3: Vorwärtspass berührt

9.4.3 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. Unberechtigte Receiver downfield identifizieren - gemeinsam mit Umpire.
5. Gibt es einen Receiver Key, dann hat dieser Priorität vor dem Tackle.
6. Wenn der Pass geworfen ist, vor allem, wenn er in den eigenen Verantwortungsbereich geworfen wurde, langsamer bewegen, um die Fangprozedur genauer zu sehen.
7. Wenn der eigene Receiver nicht bedroht ist, Tackle beobachten.
8. Anschließend in die Zonenüberwachung wechseln.
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 durch Ausstrecken des Arms in Richtung der Defense – quasi ein „Rückpasssignal in die andere Richtung und

ohne Pumpen“, um bei knappen Entscheidungen zu kommunizieren.

9.4.4 Sidejudge und Fieldjudge

Verantwortlichkeit

1. Ersten Kontakt zwischen (den) Keyspieler(n) und (den) Defensive Back(s) überwachen. *Sowohl Offense als auch Defense* 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.

9.4.5 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 über catch vs. no catch.
 - 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 (vgl. Abbildung 9.4a) gegeben werden.
 - f) Wird ein Catch nahe der Seitenlinie nur nahezu vervollständigt, *ohne* dass der Spieler *Kontrolle über den Pass* behält, bevor er ins Aus geht, soll das entsprechende Zusatzzeichen (vgl. Abbildung 9.4b) gegeben werden.
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.

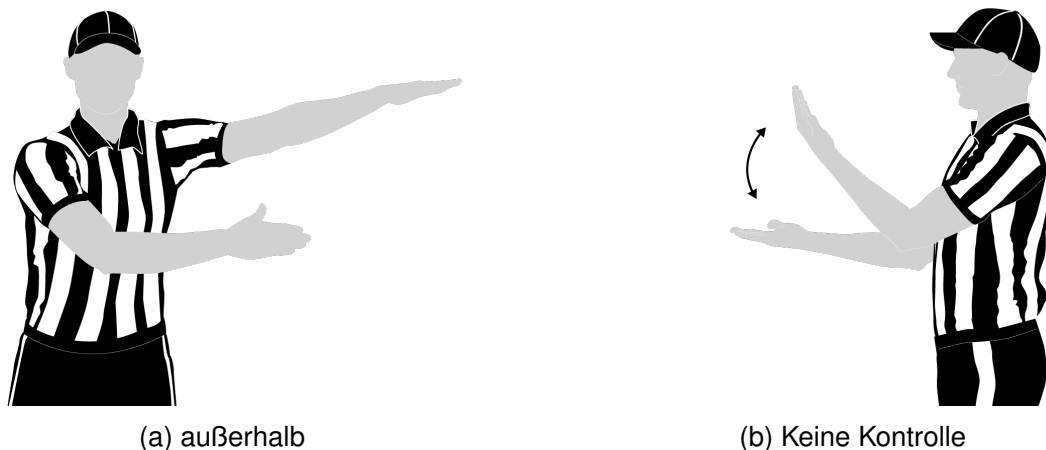


Abbildung 9.4: Gründe für Incomplete

9.4.6 Anmerkungen

Wir bleiben so lange bei unserem anfänglichen Keyspieler wie möglich. Dies ist zeitlich nicht näher zu spezifizieren. Spieler, die gerade keinen direkten Gegenspieler haben, können kaum foulten oder gefoult werden. In solchen Fällen wechseln wir schnell in die Zonenüberwachung und „suchen uns Arbeit“ in der eigenen Zone. Ist der Keyspieler hingegen *pressed*² 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.

²Unter „pressed“ versteht man wenn sich Defense Spielern unmittelbar gegenüber einem Widereceiver aufgestellt haben.

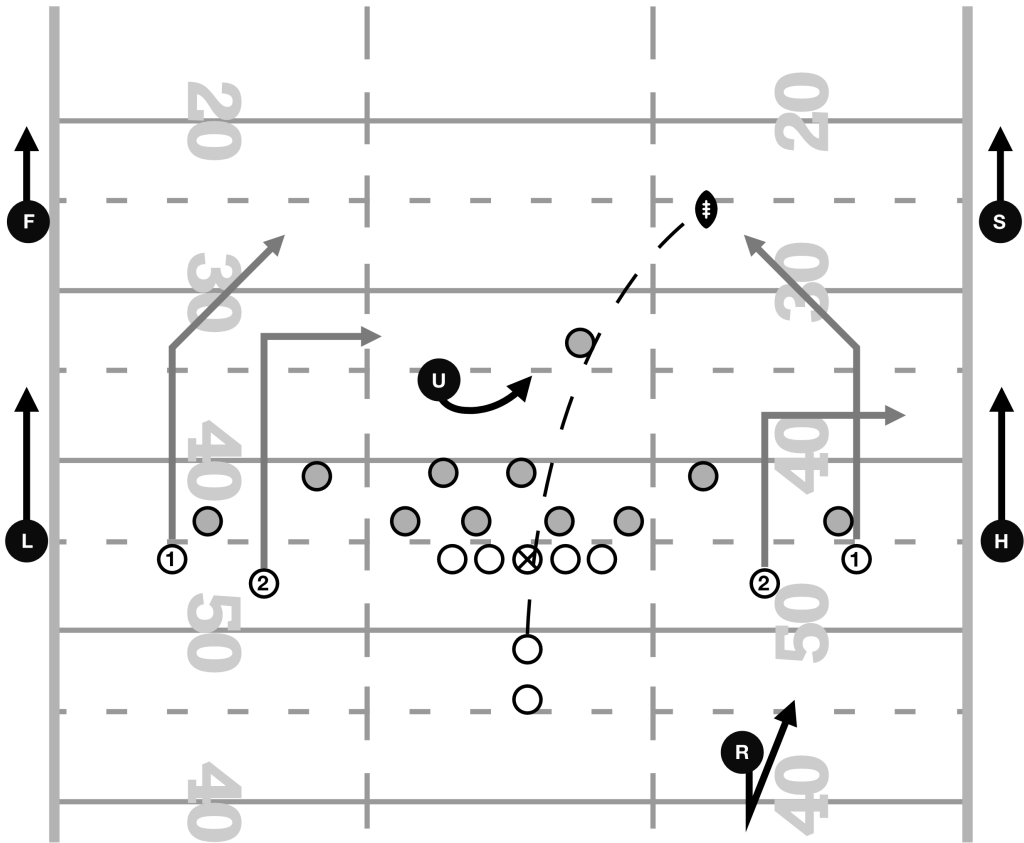


Abbildung 9.5: Pass - Bewegung und Überwachung

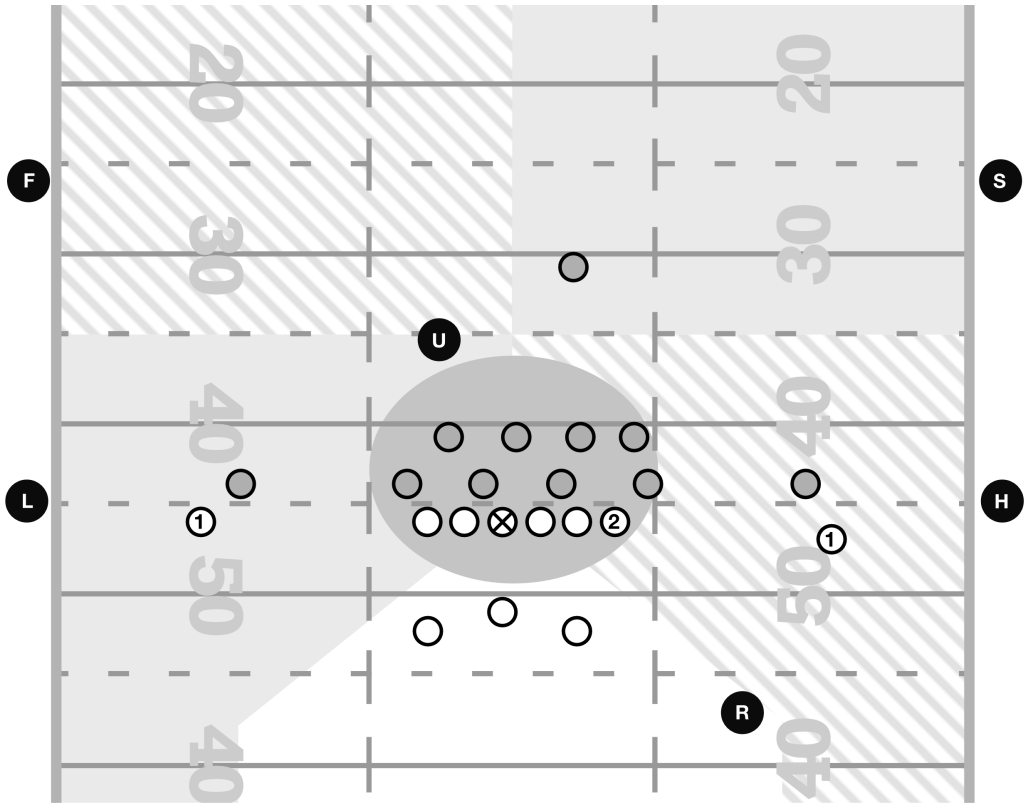


Abbildung 9.6: Pass - Überwachungszonen

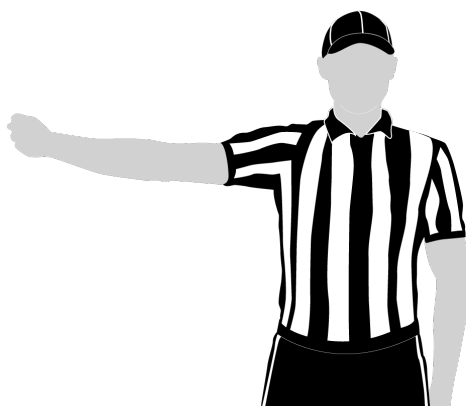
10 Keys finden und verstehen - 6er Crew

10.1 Allgemein

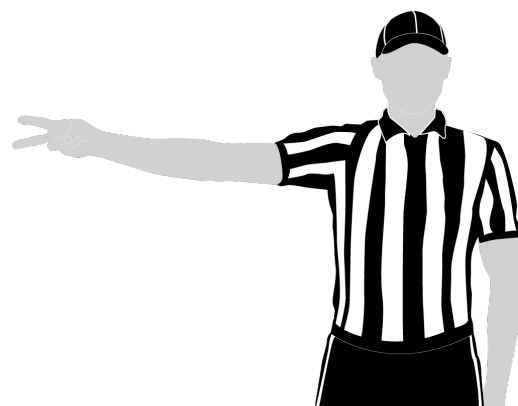
Linesman und Linejudge nutzen derzeit zwei zusätzliche Signale, um miteinander über die Formation zu kommunizieren und so die Zahl der Backfieldspieler zu bestimmen.

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.



(a) äußerster Receiver im Backfield



(b) weiterer Spieler im Backfield

Abbildung 10.1: Kommunikation über die Receiver

Dieses Zeichen bedeutet also: Der äußerste Receiver steht „off line“¹ **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

¹ off line - nicht an der Scrimmage Line

Schiedsrichter den Arm mit den zwei ausgestreckten Fingern kurz senkrecht nach oben über den Kopf 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 Flügelschiedsrichter seinen Arm senkt – und das Zeichen nicht mehr gibt – oder anhebt, um eines der Zeichen zu geben. Das Zeichen wird bis zum Snap gehalten.

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!**
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 6er Crew so gut wie immer Keyspieler von Sidejudge oder Fieldjudge.
2. #2 ist der nächstinnere Receiver.
Auch der #2 Receiver wird von Sidejudge oder Fieldjudge überwacht.
3. #3 ist der dritte Receiver, von außen gezählt.
Dies ist der Key des Fluegelschiedsrichters in einer 6er Crew, also von Linesman oder Linejudge.

10.3.1 Beispiel - Trips zur Linesman Seite

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

1. #1 und #2 Sidejudge
2. #3 Linesman

10.3.2 Beispiel - Trips zur Linejudge Seite

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

1. #1 und #2 Fieldjudge
2. #3 Linejudge

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.

10.4.1 Keywechsel

1. Direkt nach dem Snap kommt Receiver #2 deutlich auf den Flügelschiedsrichter zu.
 - a) Der SJ oder FJ liest die Bewegung von #2 und sieht, dass dieser nicht auf eine tiefe Passroute geht. Also wechselt der SJ / FJ auf den nächstäußeren Receiver. In diesem Fall #3.
 - b) Der Flügelschiedsrichter übernimmt #2.

10.5 Stacking / „Receiverstapel“

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

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

10.6 Sets mit vier Receivern

In einem Set mit vier Receivern übernimmt der Wing zu Beginn die Receiver #3 und #4 Receiver. Side- bzw. Fieldjudge auf der Seite mit vier Receivern übernehmen weiterhin zwei Keys, nämlich Receiver #1 und #2. Keywechsel im 4-Receiver-Set funktionieren analog zum 3-Receiver-Set oben.

²Aufstellung dicht beieinander

10.7 Red Zone - ab B's 20-Meterlinie

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

10.8 Abbildungen - Keys

Abbildung 10.2: 6er - Pro Set

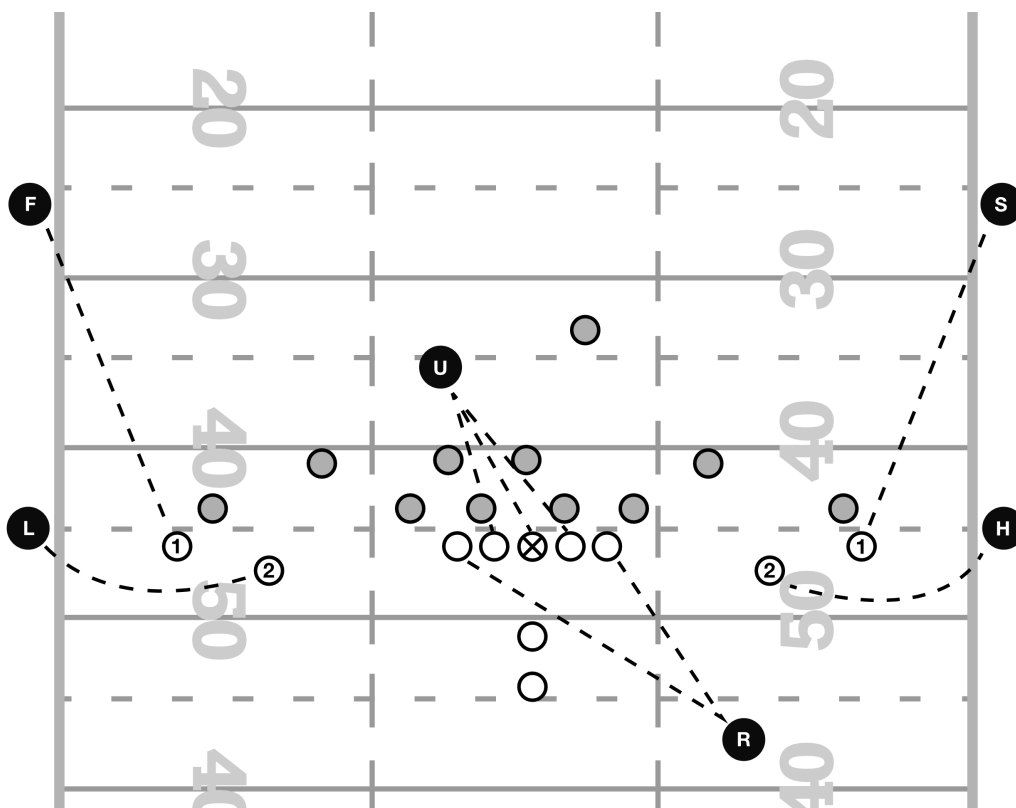


Abbildung 10.3: 6er - Spread Double

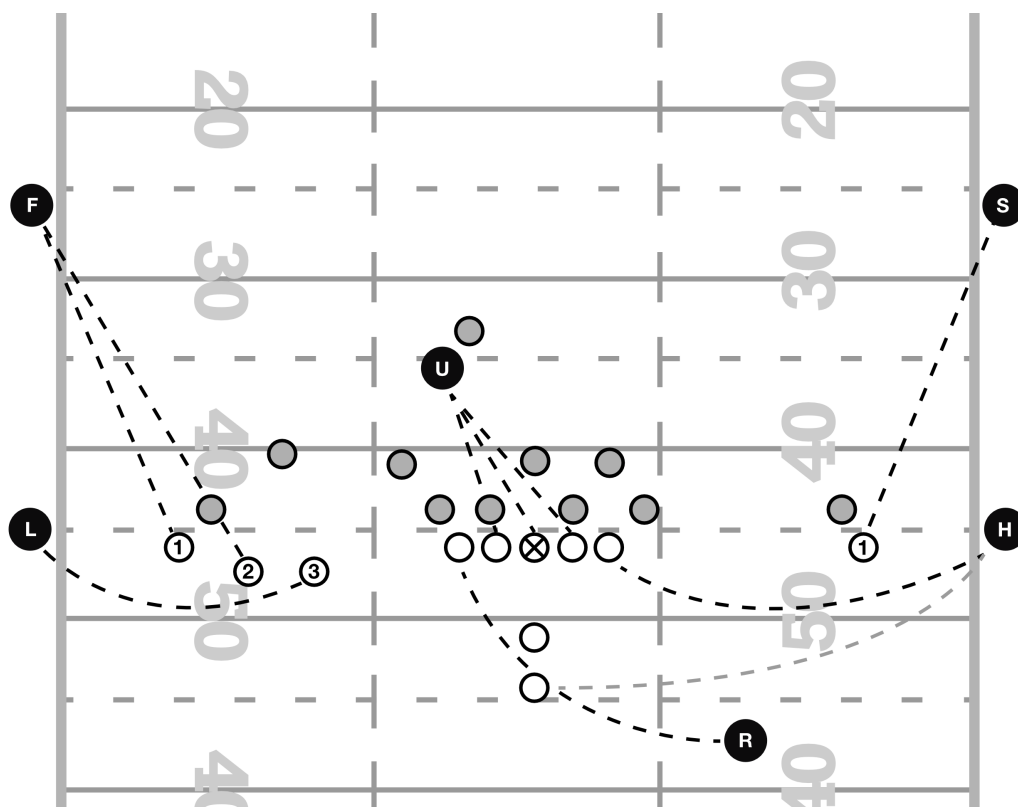


Abbildung 10.4: 6er - Trips LJ

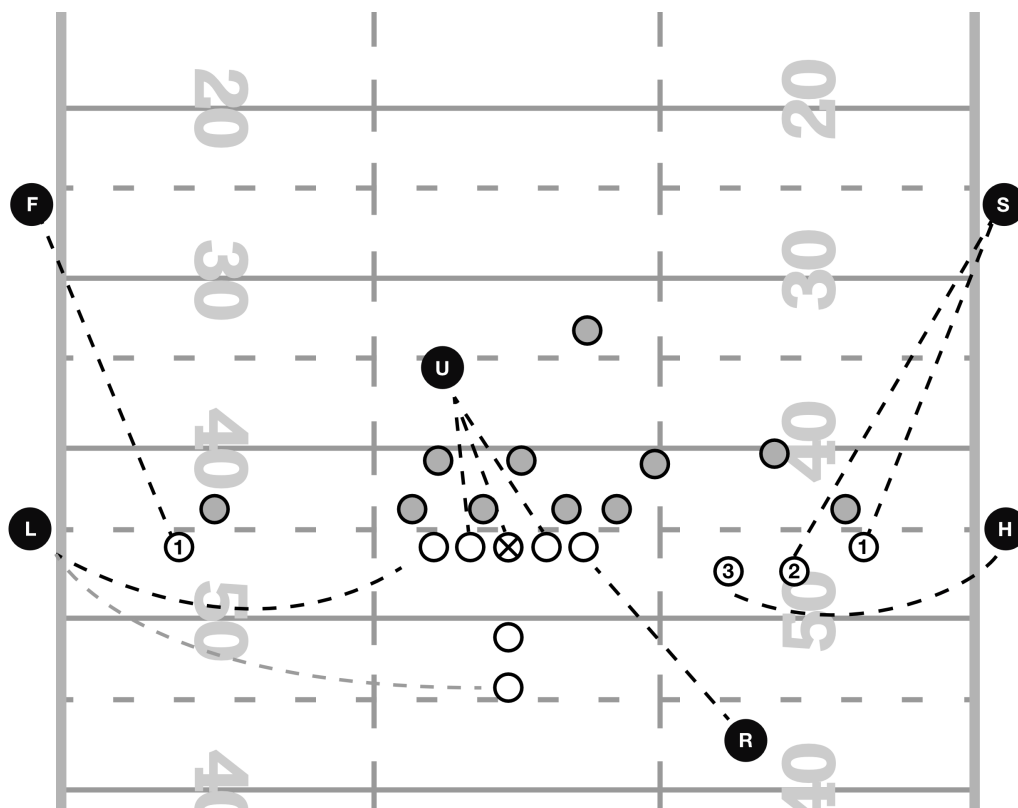


Abbildung 10.5: 6er - Trips LM

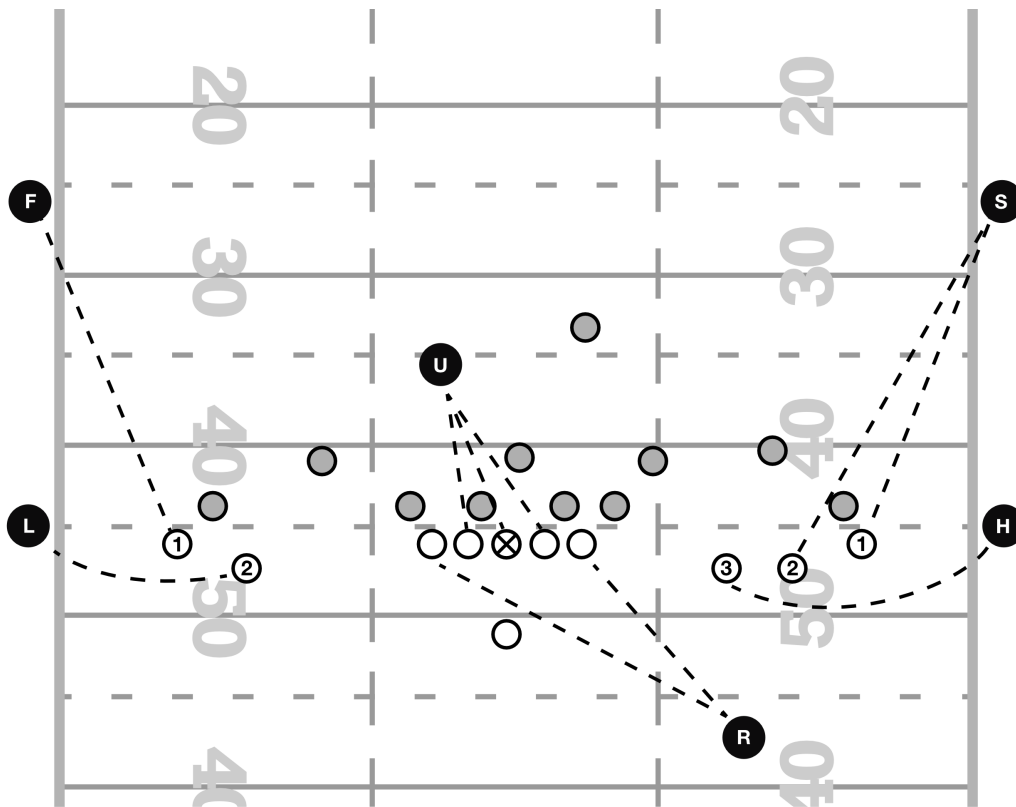


Abbildung 10.6: 6er - Empty Backfield

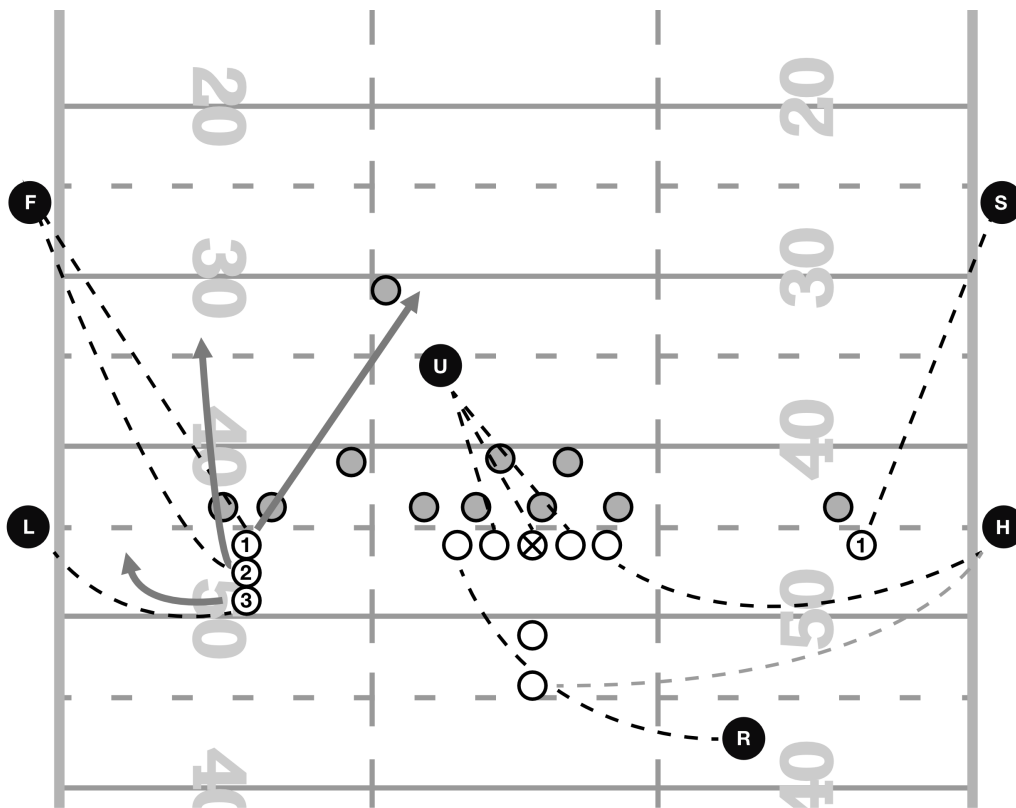


Abbildung 10.7: 6er - Stapel

11 Goalline - 6er 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 nahe der Seitenlinie können Sidejudge und Fieldjudge gemeinsam mit den jeweiligen überwachenden Flügelschiedsrichtern gut als Tandem arbeiten, um über einen Catch zu entscheiden.
3. Alle Team A-Spieler müssen einmal für eine Sekunde still gestanden haben, bevor der Ball legal gesnappt werden kann.
4. Nach dem Play sollen sich alle Schiedsrichter auf das Pile¹ zubewegen, um Late Hits zu unterbinden und die Spieler geordnet wieder voneinander zu trennen.
5. 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 Linesman / Linejudge

Startposition

1. Wie bei anderen Scrimmage Downs auch.
2. Es kann ratsam sein nicht direkt an der Seitenauslinie zu stehen, sondern um einen Meter zurück gezogen.

¹Pile - die Spieler am Point of Attack

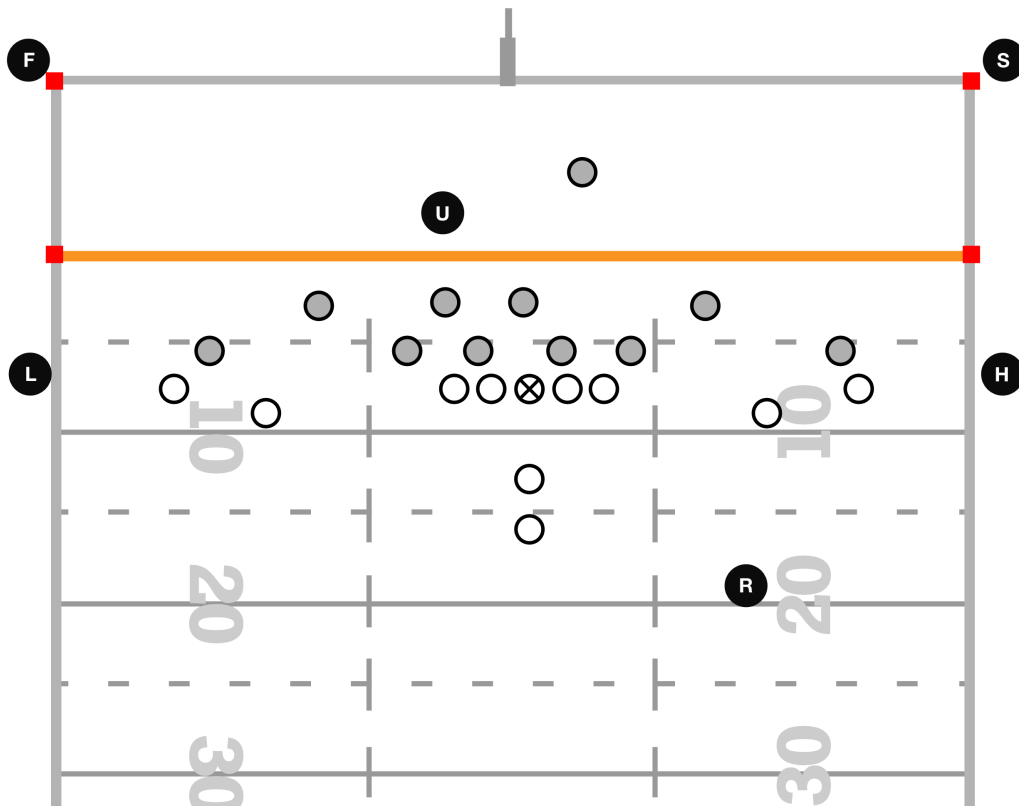


Abbildung 11.1: 6er – Goalline Mechanic

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“. Um Verwechslungen zu vermeiden, nennt jeder nur seine eigene Aufgabe, nicht die des anderen.
3. Hauptverantwortlich für die Goalline.
4. **Direkt nach dem Snap** auf die Goalline gehen.
5. Keys weiter beobachten.
6. Auf Passspiel vorbereitet sein.
7. Ausnahme für ausgespielte Trys von B's 8 bedenken.

Wenn der nächste Snap, bspw. nach Raumverlust, außerhalb von B's 7-Meterlinie erfolgt: Kommunikation mit Sidejudge / Fieldjudge. „Meine 3“.

11.2.2 Referee

Startposition

1. Wie bei anderen Scrimmage Downs auch.

Snap auf oder innerhalb B's 7-Meterlinie bis B's 2-Meterlinie

1. Referee muss über Rückwärtspass oder Vorwärtspass entscheiden können. (Dadurch, dass LM und LJ sich mit dem Snap auf die Goalline bewegen, haben sie einen verzerrten Blickwinkel.)
2. Ausnahme dafür für ausgespielte Trys von B's 8 bedenken.
3. Der Quarterback darf sich nicht in den Snap hinein bewegen und somit eine illegale Motion oder einen Fehlstart begehen.

11.2.3 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.
2. Ausnahme für ausgespielte Trys von B's 8 bedenken.

Verantwortlichkeit

1. Kommunikation mit Linesman / Linejudge „Meine Goalline“. Um Verwechslungen zu vermeiden, nennt jeder seine eigene Aufgabe, nicht die des anderen.
2. Ausreichender Abstand zur Seitenlinie, um außer Gefahr zu sein.
3. Kommt das Play direkt auf den Pylon:
 - a) Auf der 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 Endline“. Um Verwechslungen zu vermeiden, nennt jeder seine eigene Aufgabe, nicht die des anderen.
2. Nach dem Snap: Reaktion auf Entwicklung und Überwachung der bedrohten Außenlinie

11.2.4 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 (Bei ausgespielten Trys gilt dies schon ab B's 8).
 - b) Dies gilt sowohl für den Pass als auch für den Passer.

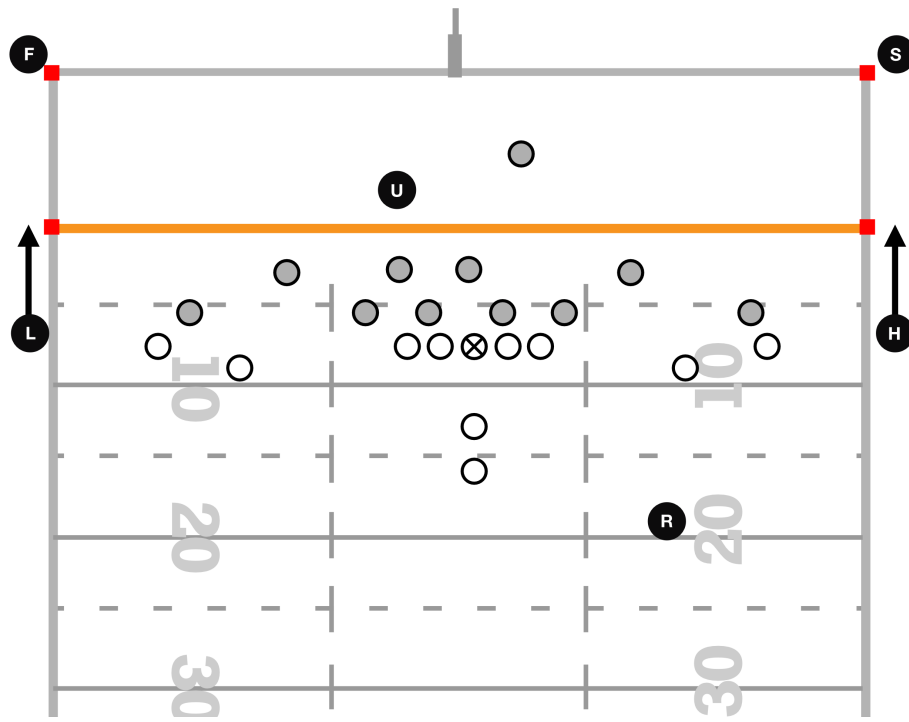


Abbildung 11.2: 6er – Goalline Mechanic Bewegung

11.3 Reverse Goalline - 6er 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.

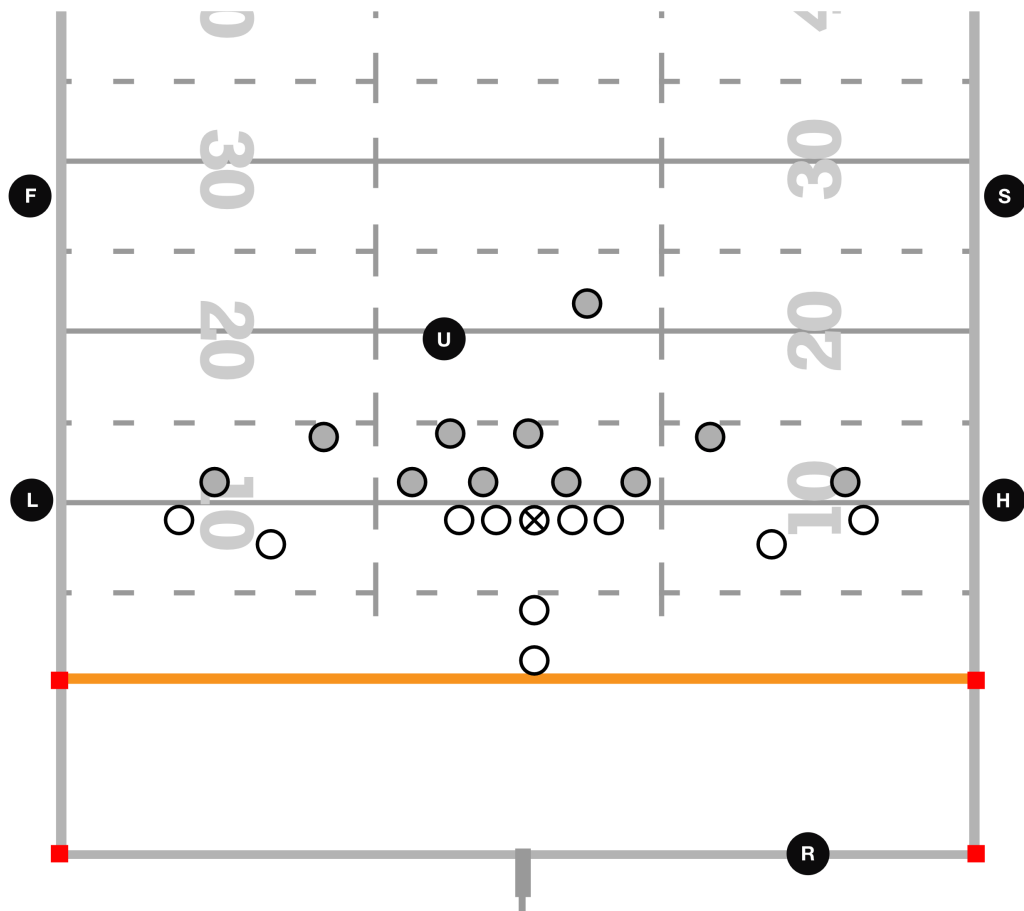
11.3.4 Referee

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

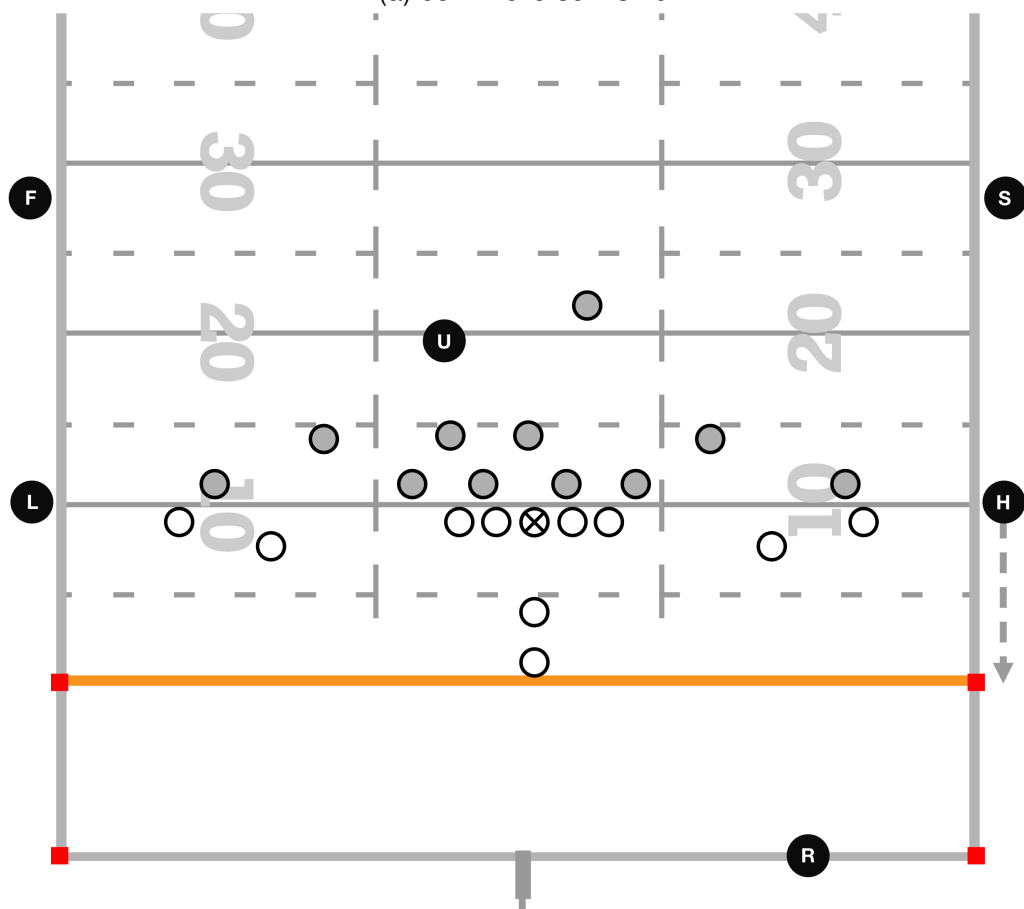
1. Position auf der Endlinie.
2. Entscheidungen an der Goalline gehören primär Linesman und ggf. Referee.

Snap auf oder innerhalb Team A's 3-Meterlinie

1. Position auf der Endlinie.

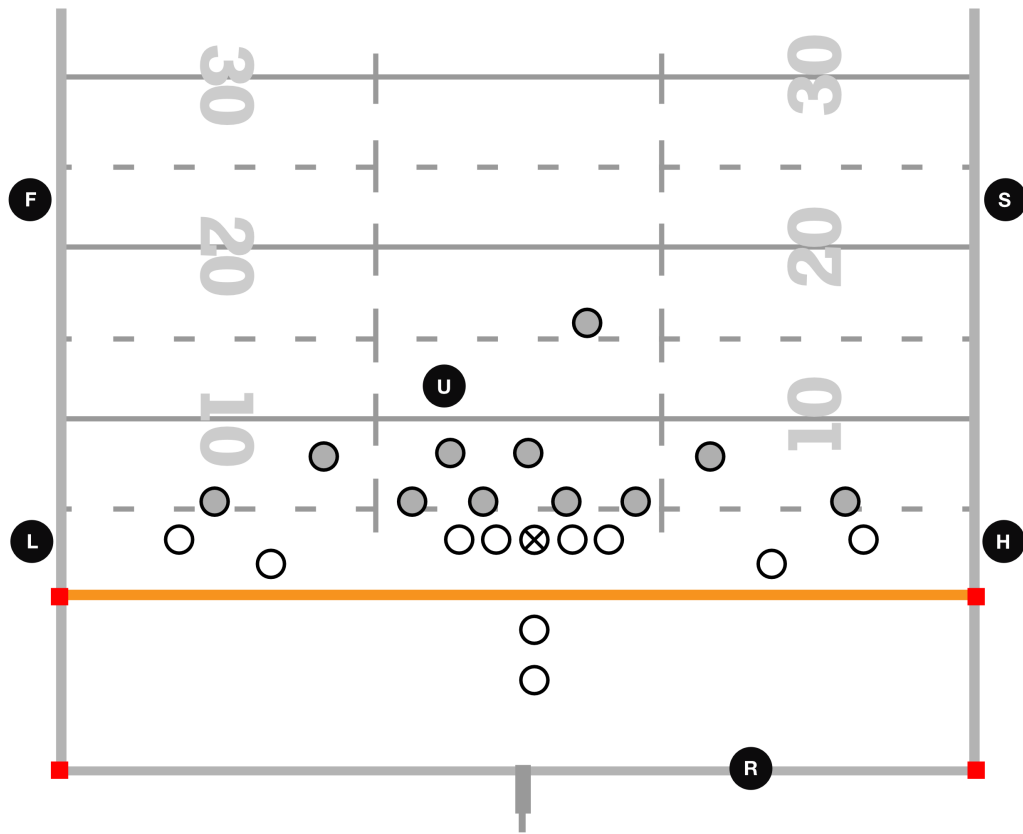


(a) 6er - Reverse A's 10

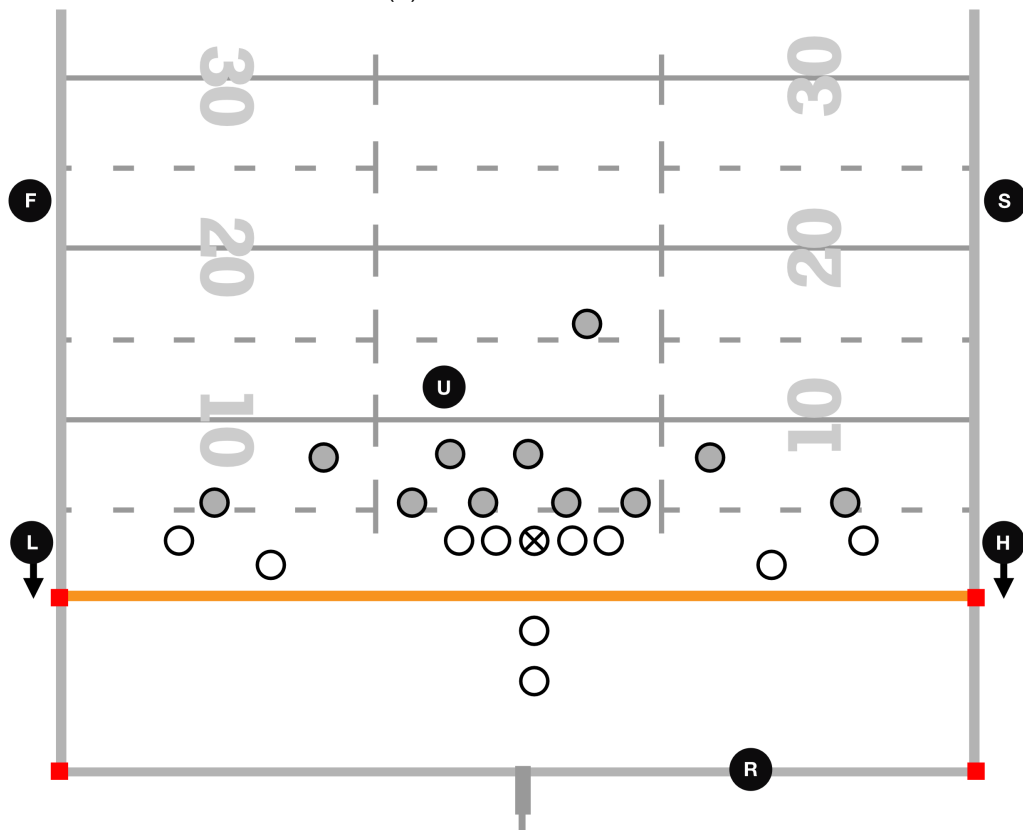


(b) 6er - Reverse Bewegung A's 10

Abbildung 11.3: Reverse Goalline von A's 10



(a) 6er - Reverse A's 3



(b) 6er - Reverse Bewegung A's 3

Abbildung 11.4: Reverse Goalline von A's 3

12 Reverse Mechanics - 6er 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.
3. Verantwortung für Team A's Goalline.

12.2 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.

12.3 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.

12.4 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.

13 Punts - 6er Crew

13.1 Startpositionen, Zonen, Keys

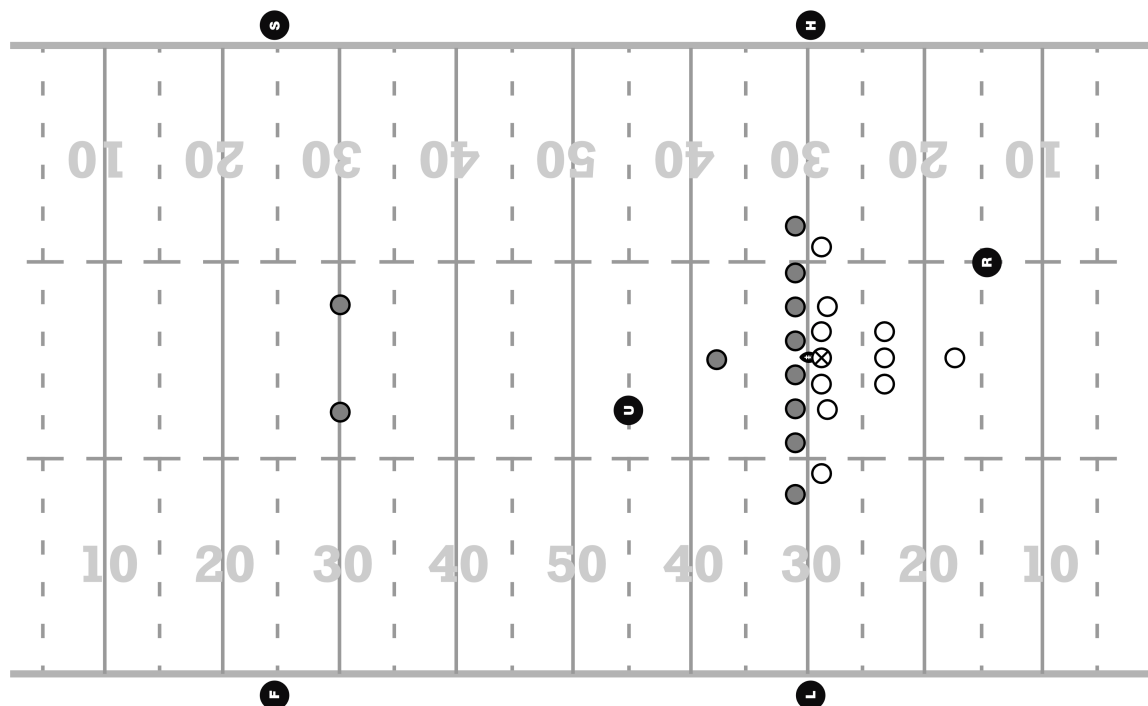


Abbildung 13.1: 6er - Punt in A's Hälfte

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

13.1.3 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.

13.1.4 Sidejudge und Fieldjudge

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 auf.

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

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 Linesman

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

13.2.4 Linejudge

1. Entschieden 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 bei langen Returns.

13.2.5 Sidejudge und Fieldjudge

1. Beanbag in die Hand.
2. Keys sind die „Gunner“. #1 Key in der Zählung von außen.
3. Hier muss besonders auf Halten der Defense geachtet werden.
4. Wenn es offensichtlich ist, dass der Kick auf der entfernten Seite des Feldes landet, Blocks vor dem Returner überwachen.
5. Bei einem Return auf der eigenen Feldseite wird der Returner übernommen, sobald er Ballbesitz erlangt und beginnt zu avancieren.
6. Wer den Returner überwacht, markiert das Ende des Kicks mit dem Beanbag.
7. Gültigkeit von Fair Catch Signalen überwachen und Aktionen der Spieler, die ein Fair Catch Signal gegeben haben, beobachten.
8. Der Schiedsrichter auf der entfernten Seite ist für die Überwachung von Blocks des Spielers verantwortlich, der Fair Catch signalisiert hat.
9. Aktionen des eigenen Gunners bewerten in Bezug auf „Behinderung beim Fangen des Kicks“.
10. Mögliche Handoffs beobachten. Beanbag!
11. Dem Ball folgen, falls der vorgesehene Returner ihn nicht in Besitz nimmt oder nur mufft.
12. Wenn die Goalline die Startposition ist, verharren Fieldjudge und Sidejudge dort, bis die Goalline nicht mehr bedroht ist.
13. 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.

13.2.6 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 Referee und der Flügelschiedsrichter, den der Referee anschaut (Referee und Flügelschiedsrichter können sich ins Gesicht sehen), bewegen sich in Richtung Offense Backfield und beobachten so das Geschehen zwischen sich (Boxing in).
2. Der Flügelschiedsrichter, der sich auf der anderen Seite des Referees befindet (ihm in den Rücken schaut), hält die Line of Scrimmage, bis offensichtlich ist, dass diese nicht mehr bedroht ist. Dann wird die eigene Position angepasst.

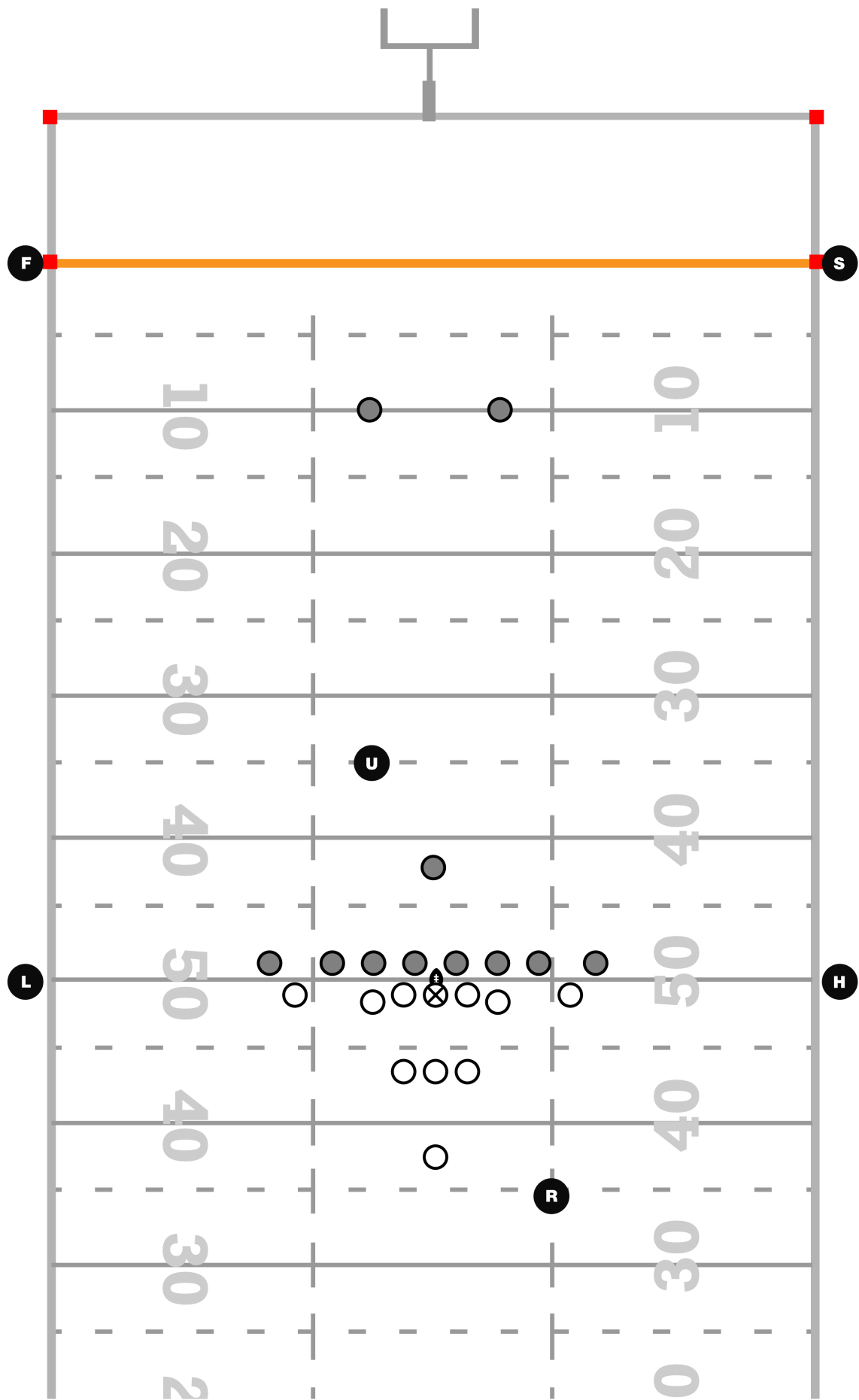
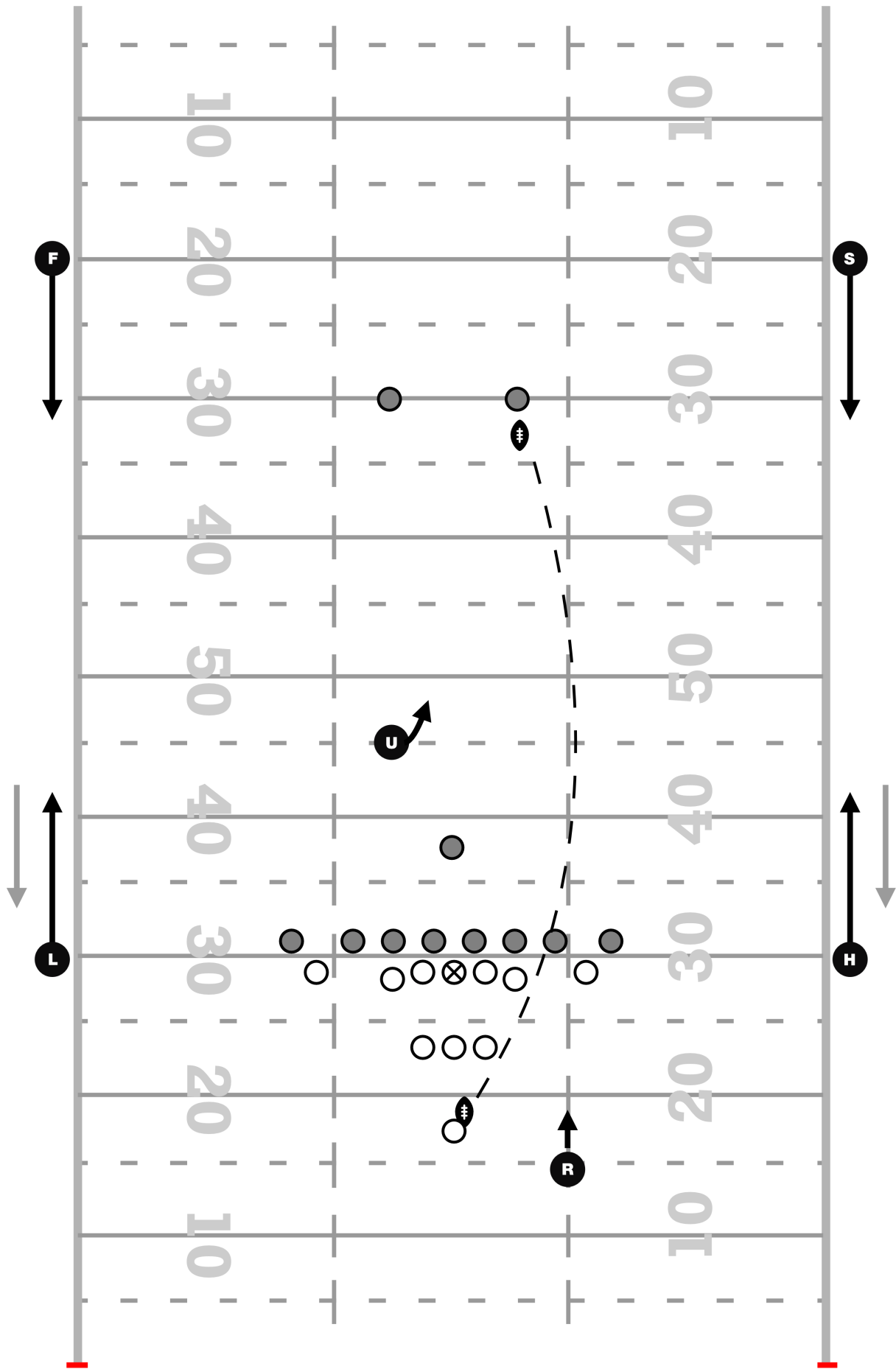


Abbildung 13.2: 6er - Punt ab der 50



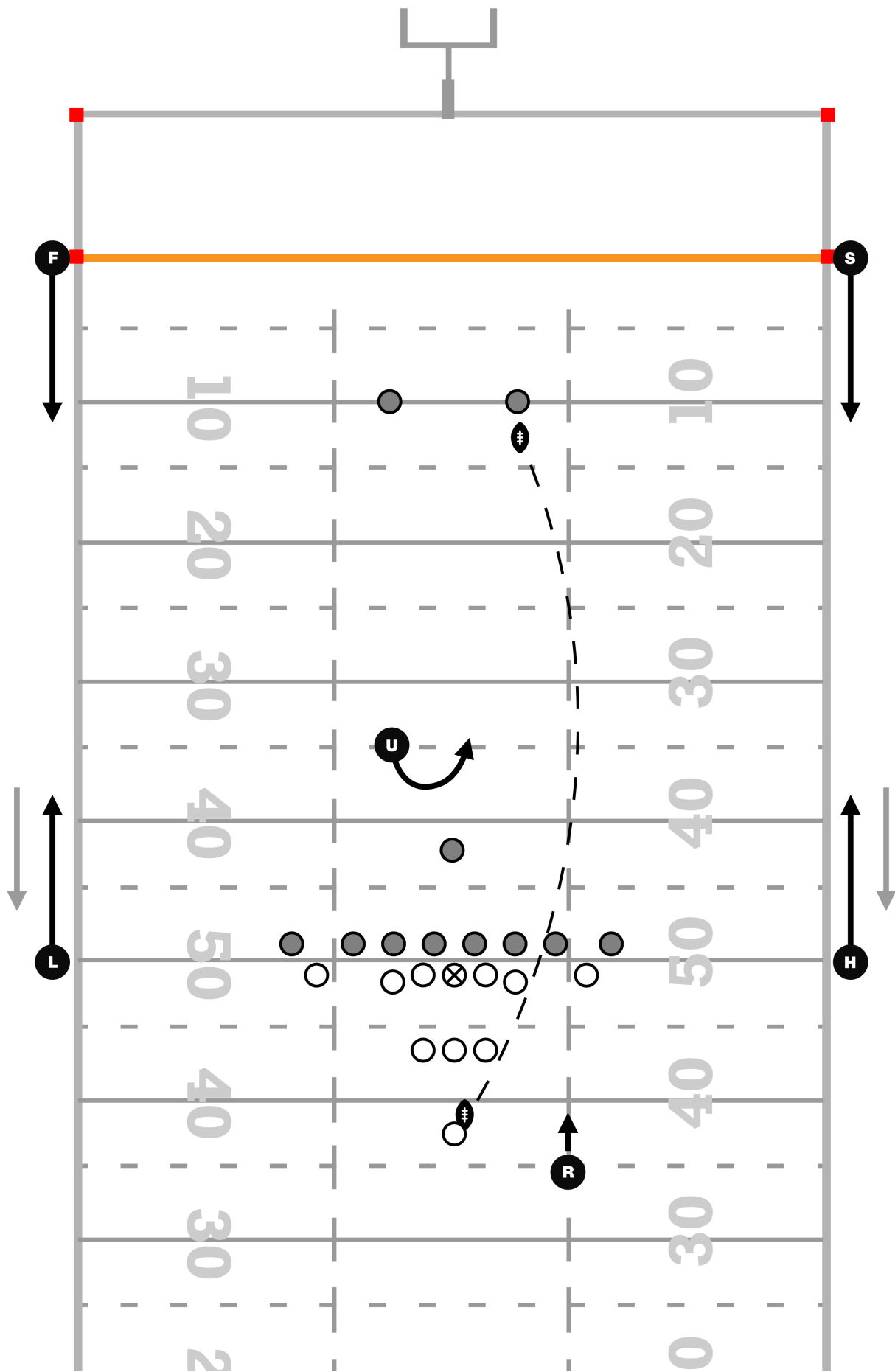


Abbildung 13.4: Punt Bewegung - 6er Crew ab 50

14 Fieldgoal und Try - 6er Crew

Allgemein

Wenn beim Try ein Versuch für einen *zwei Punkte* Touchdown offensichtlich ist, begeben wir uns auf unsere *normalen Scrimmage Positionen*. **Ausnahme:** Wenn der Try für zwei Punkte von B's 8 gespielt wird, begeben wir uns in unsere *Goalline Mechanics*.

Für alle 1-Punkt Trys gilt das Nachfolgende.

14.1 Positionen und Zonen

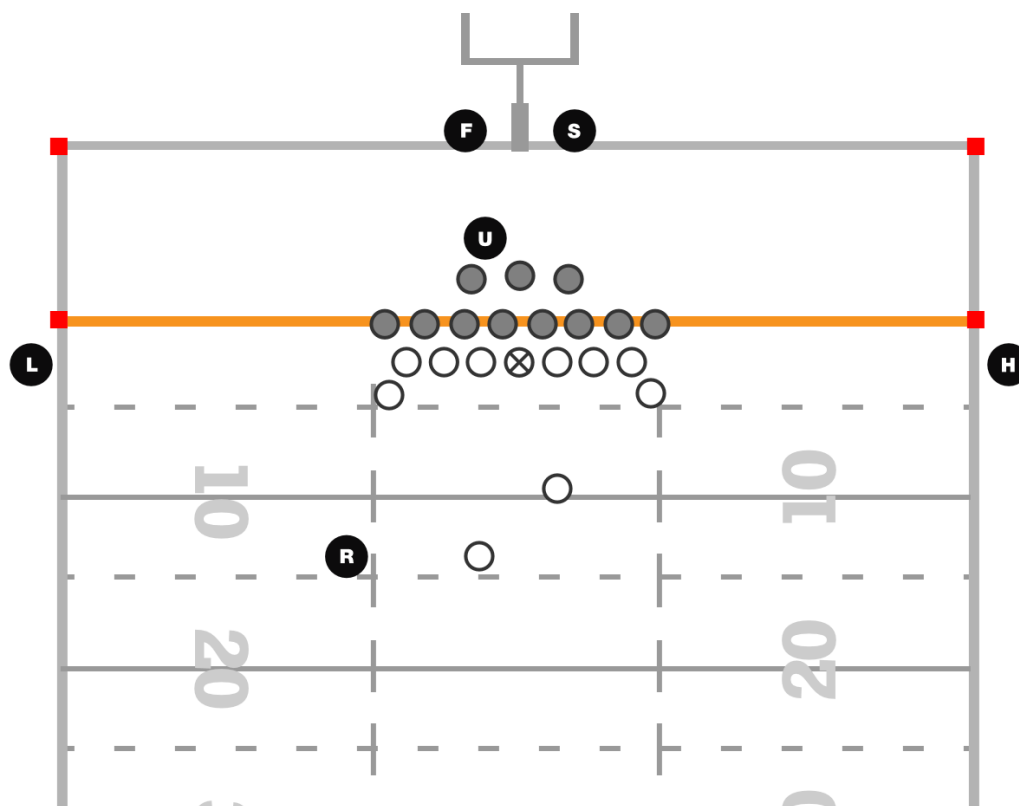


Abbildung 14.1: 6er - FG/Try von B's 3

14.1.1 Referee

Startposition

1. Zu Beginn vor dem Holder aufstellen, um zusätzlich zum Umpire den Snap zu verhindern. So lange, bis alle Schiedsrichter ihre Positionen eingenommen haben.
2. Sind alle in Position, eine Position auf der Seite des Kickers einnehmen,
 - a) ca. 15 m im Backfield des Kicking Teams,
 - b) in Richtung des Holders blickend,
 - c) außerhalb der Formation.
3. Dem Umpire signalisieren, seine Position über dem Ball zu verlassen.
4. Ball freigeben.

Verantwortlichkeit

1. Vor einem Fieldgoal-Versuch oder einem Try verzögert der Referee die Ballfreigabe 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 Umpire

Startposition

1. Der Umpire spottet den Ball.
2. Nach dem Spotten des Balls in einer Position über dem Ball, um den Snap zu unterbinden.
3. Diese Position ist so zu wählen, dass der Umpire „aus den Füßen der inneren Linespieler raus ist“, während sich diese auf Position begeben.
4. In dieser Position befindet sich der Umpire auch deutlich im Sichtfeld des Kickers / Holders, so dass diese erkennen können, dass der Snap unterbunden ist, solange sich der Umpire dort befindet.
5. In dieser Position Blickkontakt mit dem Referee aufnehmen.
6. Die Position halten, solange der Referee Signal dazu gibt. Siehe Abbildung 14.2
7. Ansonsten begibt sich der Umpire schnell auf seine Position.
8. Etwa 5-7 m von der neutralen Zone entfernt aufstellen auf eine Position von der aus der Snapper und die Aktionen um ihn herum beobachtet werden können.
9. Position mit Abstand zur Goalline, um den Lineschiedsrichtern ggf. nicht die Sicht zu versperren.

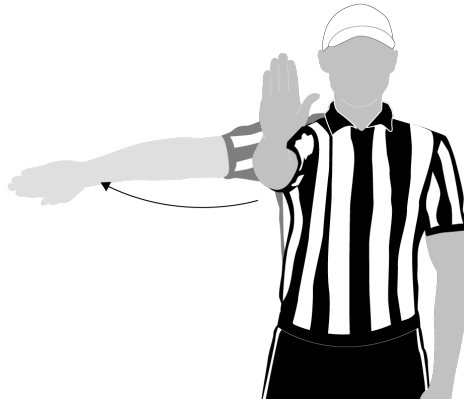


Abbildung 14.2: 6er - U auf Position am Ball bleiben / vom Ball wegbewegen

Verantwortlichkeit

1. Kicking Team zählen und mit Referee abgleichen.
2. Line überwachen.
3. Besondere Aufmerksamkeit gilt dem Snapper und Aktionen gegen ihn, während er noch Schutz hat.
4. Auf Leverage-¹, Leaping-² und „Pull and Shoot“³-Fouls achten.

14.1.3 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.

¹Regel 9.1.11.a

²Regel 9.1.11.b

³Ein 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 Sidejudge und Fieldjudge

Startposition

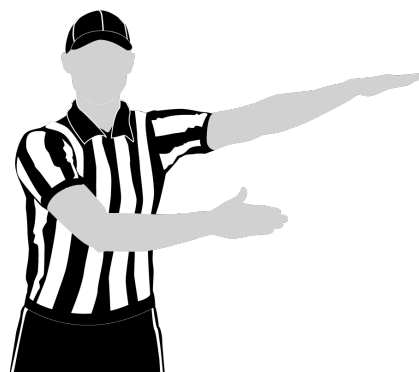
1. Direkt unter der jeweiligen Torstange des Fieldgoals.
2. Wenn man sich nicht *unter* den Torpfosten stellen kann, etwa einen Meter dahinter postieren.

Verantwortlichkeit

1. Receiving Team zählen und miteinander abgleichen.
2. Entscheidung über erfolgreichen oder nicht erfolgreichen Fieldgoalversuch.
3. Der Schiedsrichter, der näher zum Ball steht, trifft die Entscheidung und kommuniziert mit dem Kollegen.
4. Anzeige:
 - a) Erfolgreiches Fieldgoal: beide zeigen an (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“ [14.3b](#) 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 [14.2](#) auf Seite [70](#).
6. Der **Fieldjudge** pfeift ab.



(a) Fieldgoal gut (S5)



(b) Kick seitlich vorbei

Abbildung 14.3: Anzeige beim Fieldgoalversuch

14.2 Broken Plays / Fakes / Geblockte Kicks

14.2.1 Broken Plays / Fakes

Bis B's 7

Geht – aus Sicht der Offense – etwas schief oder handelt es sich um einen Fieldgoal Fake, müssen primär Goalline und Endzone überwacht werden.

Linesman und Linejudge begeben sich sobald sie die Situation erkennen auf die Goalline. Sie sind auch für A's Goalline verantwortlich!

Sidejudge 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. Sidejudge und Fieldjudge bewegen sich in Richtung ihrer Standardposition bei Scrimmage Plays. Die Bewegung zum Pylon ist wichtiger als das Erreichen dessen! Die Beobachtung des Spielgeschehens soll unter dieser Mechanic nicht leiden!

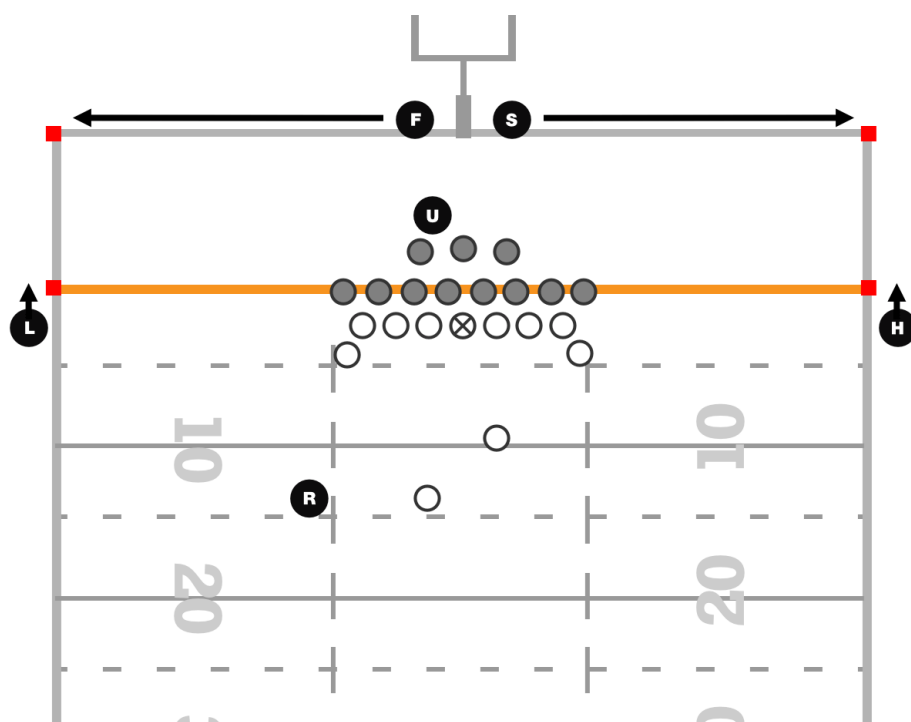


Abbildung 14.4: 6er - Fake bis B's 7

Tabelle 14.1: Bis B's 7

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

B's 8 bis B's 20

Wenn bei einem Snap zwischen B's 8 und B's 20 etwas schief geht, bewegen sich Fieldjudge und Sidejudge wie zuvor 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.

Tabelle 14.2: B's 8 bis B's 20

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

Snap außerhalb B's 20

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

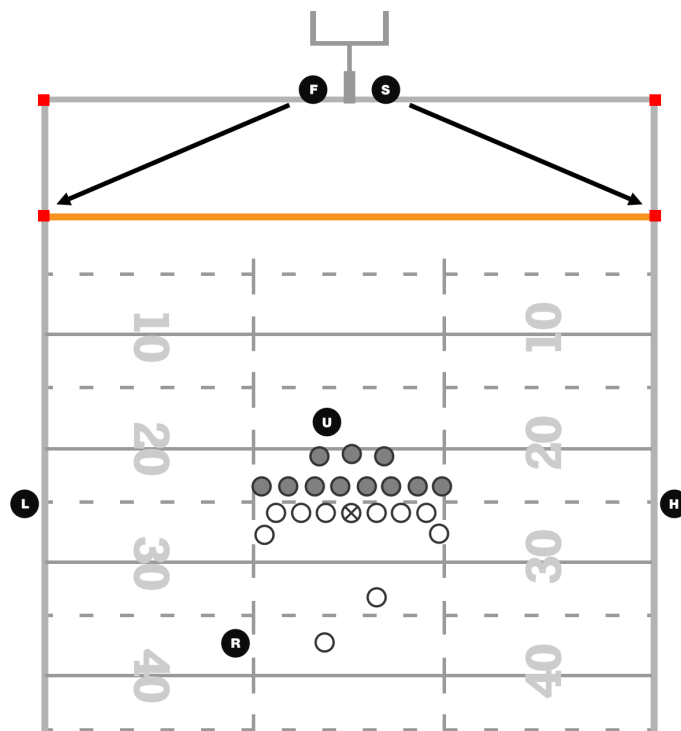


Abbildung 14.5: 6er - Fake außerhalb B's 20

Tabelle 14.3: Snap außerhalb B's 20

SR	neue Position	überwacht
U	bleibt	LOS / Blocks / Pass
SJ	SJ Goalline Pylon	Goalline /Endzone
FJ	FJ Goalline Pylon	Goalline / Endzone
LM	Read / React	Spots zwischen B's 3 und A's Goalline
LJ	Read / React	Spots zwischen B's 3 und A's Goalline

14.2.2 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 Linesman und Linejudge Verantwortung für **A's Goalline**.

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

Geblockte Kicks werden selten von Team A advanct. 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 Linesman und Linejudge vor allem an eines denken: „**A's Goalline!**“.

Dies ist die hohe Schule der Reverse Mechanics.

14.2.3 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.

14.3 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 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 Linie. Shiftet Team A aus dem Swinging Gate in

eine normale FG- oder auch normale Scrimmage-Formation, nehmen alle Schiedsrichter ihre gewöhnlichen Positionen ein.

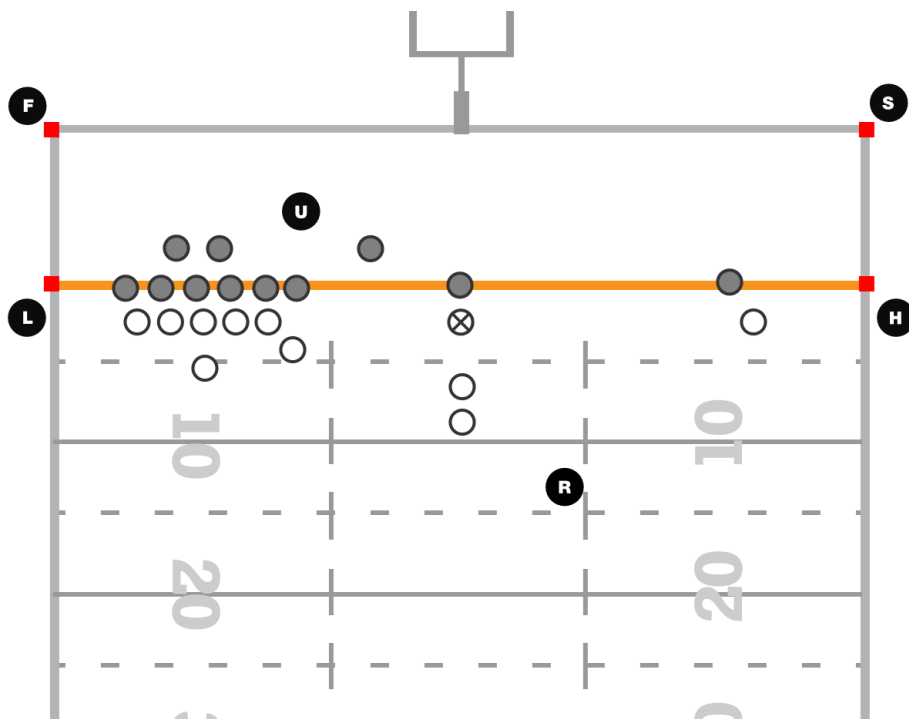


Abbildung 14.6: 6er - Swinging Gate von B's 3

15 Quarterwechsel - 6er 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.
2. Den Ball mitnehmen und sich auf die andere Feldhälfte bewegen.
3. Nach Kommunikation mit dem **Linejudge** den Ball platzieren.

15.1.3 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.

15.1.4 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.

15.1.5 Linejudge

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



Abbildung 15.1: Ende der Periode (S14)

16 Team Timeout - 6er 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 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 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

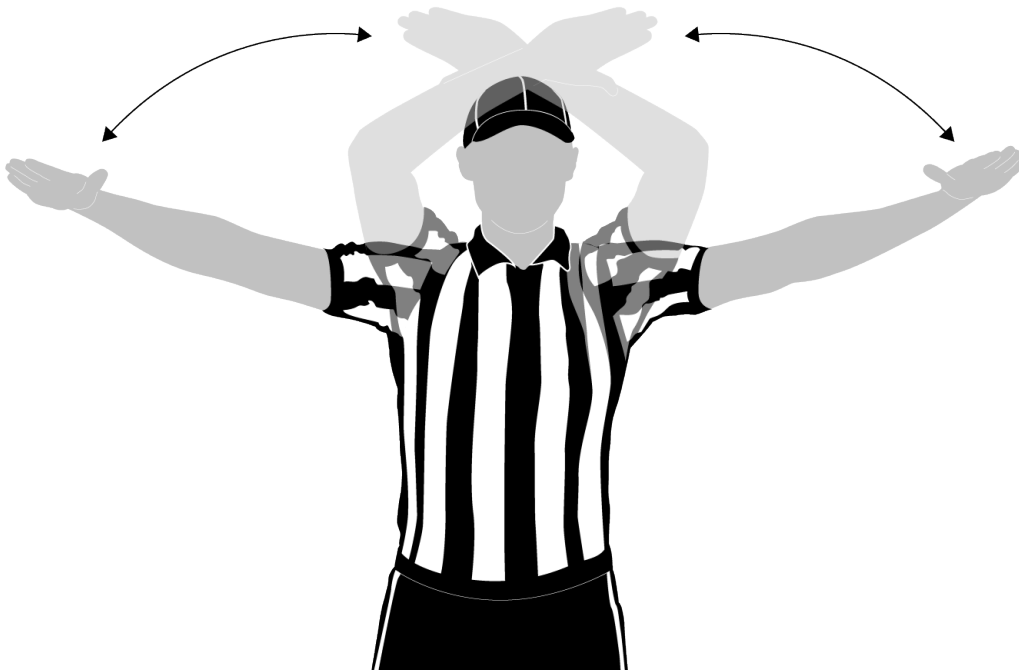


Abbildung 16.1: Uhr Anhalten / TO signalisieren (S3)

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.

16.5 Sidejudge und Fieldjudge

Der Fieldjudge informiert zunächst den Sidejudge über die Anzahl der verbleibenden Timeouts und die verbleibende Spielzeit. Der Sidejudge informiert darauf den Linesman und der Fieldjudge informiert Umpire, Referee und Linejudge.

16.6 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 - 6er 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. Sicherstellen, dass der Ball am richtigen Dead Ball Spot liegt und wenn nötig, den Ball festhalten.

2. Nach einem Measurement in einer Seitenzone gleichzeitig Kette und Ball ergreifen und beide zur nächsten Hash Mark bringen. Dort die Kette ausrichten lassen und den Ball platzieren.

17.2.2 Linesman

1. Die Kette an der Stelle ergreifen, an der der Kettenclip befestigt ist und diese mit Hilfe der Kettencrew zur angeforderten Stelle ins Feld bringen. Der Downanzeiger bleibt an der Seitenlinie.
2. Die Kette anhand des Kettenclips an der Stelle ausrichten, die vom Linejudge angezeigt wird.
3. Nach dem Measurement, wenn die Kettencrew wieder die Position an der Seitenlinie eingenommen hat, dem Referee ein Zeichen geben.

17.2.3 Linejudge

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

17.2.4 Sidejudge

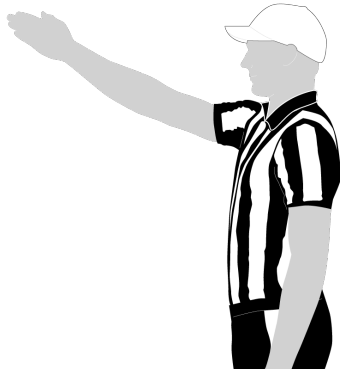
1. Den Bediener des Downanzeigers anweisen, die Down Box an die Stelle der vorderen Stange (in Spielrichtung) zu platzieren, ohne die Nummer des vorherigen Downs zu ändern.
2. Mit der vorderen Stange der Kette den Linesman zum Punkt des Nachmessens begleiten.
3. Auf Anweisung des Linesman die Kette spannen.

17.2.5 Fieldjudge

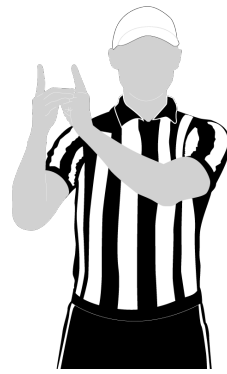
1. Für freies Blickfeld von der Tribüne auf den Ball sorgen.
2. Ggf. Spielertrauben auflösen und Spieler bitten, den Weg für die Schiedsrichter frei zu machen.

17.2.6 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. Der Referee gibt den Ball frei, wenn der Linesman anzeigt, dass die Kette und der Downanzeiger wieder korrekt stehen.



(a) First Down (S8)



(b) Kurz zu gehen

Abbildung 17.1: Ergebnis des Measurements

18 Extraperioden - 6er Crew

Der Coin Toss in **Extraperioden** wird wie der Coin Toss zu **Beginn des Spiels** unter Kapitel 6 auf Seite 18 behandelt. Die Wahlmöglichkeiten sind allerdings modifiziert und sind nachfolgend erläutert.

18.1 Wann Extraperioden

Endet die vierte Spielperiode mit einem Gleichstand, können Extraperioden gespielt werden.

Zitat aus BSO § 24 (1):

Pflichtspiele werden nach Spielpunkten gewertet. Besteht nach der regulären Spielzeit eines Pflichtspiels Punktgleichheit an Spielpunkten, wird dieses Spiel verlängert. Ein Sieger wird dann in Extraperioden ermittelt. Näheres bestimmen die Deutschen Regeln. Ligaträger können abweichende Regelungen beschließen.

Insbesondere in Playoffs, bei Turnieren oder internationalen Begegnungen können Extraperioden sogar notwendig sein. Regelungen diesbezüglich finden sich in der jeweiligen Turnier- oder Ligaordnung.

18.1.1 Vorbereitung

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

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

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.

¹Regel 3.1.3

Anschließend begeben sie sich an ihre Seitenlinien.

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

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

18.3 Beginn

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

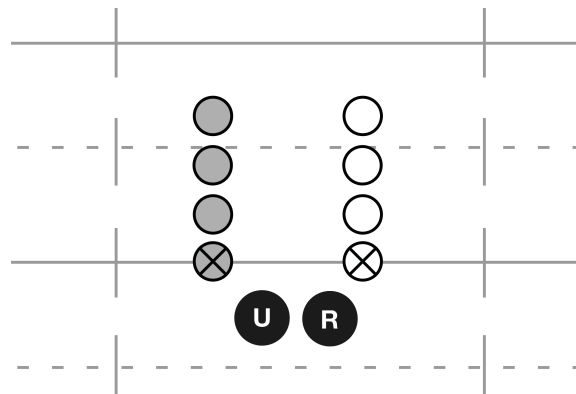


Abbildung 18.1: Coin Toss in Extraperioden durch Referee und Umpire

18.4 Der Münzwurf

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

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

18.5 Bekanntgabe der Wahl

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

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

Die Wahl kann nicht verschoben werden.

18.5.1 Das wahre Leben

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

18.5.2 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.

18.5.3 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.

18.5.4 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.

³Regel 3.1.3.b

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 Ausrüstung / Uniform / Auftreten

19.1.1 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)
- überwiegend schwarzes Funkgerät
- 2 schwarze Bean Bags
- 2 gelbe Flaggen, mit schwarzem Kopf (empfohlen)
- 2 schwarze 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; keine Farben!)

Alle weiteren Ausrüstungsteile sollen schwarz sein.

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!

19.1.2 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.

19.2 Vorm Gameday

19.2.1 Einladungsmail

Der Referee sollte die Crew in der Woche vor dem Spiel per Mail einladen. In dieser Mail sollten die folgenden Punkte angesprochen werden:

- Treffzeitpunkt und -ort
- Liste aller Crewmitglieder
- Anreise Planung
- Besondere Informationen zur Liga (Spieleranzahl, Quarterzeiten, angepasstes Regelwerk, etc.)
- Themen für's Pregame

19.3 Anreise

19.3.1 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.

19.3.2 Verkehrsmittel

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

19.3.3 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.

19.3.4 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.

19.4 Eintreffen am Spielort

19.4.1 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.

19.4.2 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.

19.4.3 Kontakt zum Heimteammanagement

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

19.4.4 Spielfeldkontrolle

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!

Markierungen

Mindestanforderungen

- Feldlänge in 12 gleich große Zonen eingeteilt
- Seitenlinien
- 10-Meterlinien
- Goallines
- Endlines
- Hash Marks
- Neunmetermarkierungen
- Coaching Box
- Teamzonen (zwischen den 20-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.

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 Receive 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. Eine Liste mit Themenvorschlägen gibt es in Anhang C auf Seite 113.

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 Ballpersonal

19.7.1 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 Flügelleuten, 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.

19.7.2 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.

19.8 Checkliste für Game Clock Operator und Backjudge (in 6er-Crews Fieldjudge)

Game Clock Operator und Backjudge (6er-Crew: Fieldjudge) 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 (6er-Crew: Fieldjudge).
- 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.
- **2-Minuten-Timeout beachten**
- 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 (6er-Crew: Fieldjudge) ausprobieren.

19.9 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.

19.9.1 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.

19.9.2 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

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 1.4.11.h 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 1.4.1.h 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.

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

verständlich 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 Pregame 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.

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 Stadionuhr 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).
- 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 „Offense wechselt“.
- 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

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.

Unerwünschter Einsatz des Funkgerätes

- Fluchen, Respektlosigkeiten oder Meinungen zum Spieerverlauf 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.

Ausfall eines Gerätes

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

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 Sprech taste 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.“

Hinweise zur eingesetzten Hardware

- Die Funkgeräte dürfen nur auf den PMR-Frequenzen betrieben werden. Die Frequenzen sind in der Bedienungsanleitung angegeben.
- Viele Schiedsrichter verwenden Geräte der Firma Motorola PMR TLKR. 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 Gerät mind. ein paar Minuten anlassen, um über die wenigen Balken der Batteriestandsanzeige überhaupt eine verlässliche Informations 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.
- Das Mitführen von Ersatzakkus empfiehlt sich.
- Die Generation Motorola PMR TLKR-82 verwendet 3x AA Batterien. Auch zum Akku-

pack 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

Schiedsrichter-Zusatzzeichen



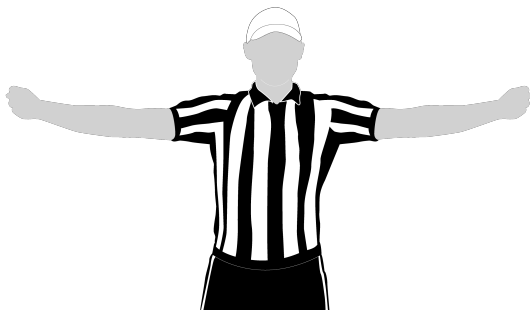
Ausspielen

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.



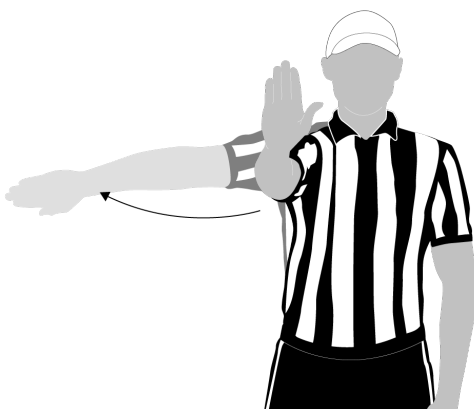
Auswechslung - Snap unterbinden

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.



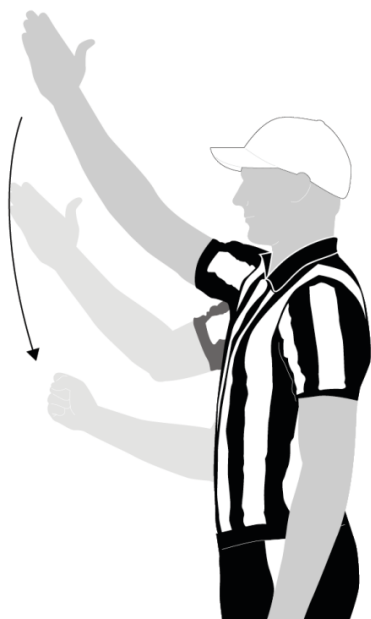
Auswechslung - U / CJ auf Position bleiben / vom Ball wegbewegen

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.



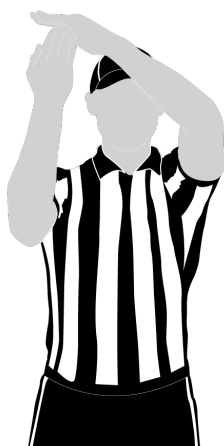
Ball freigeben

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.



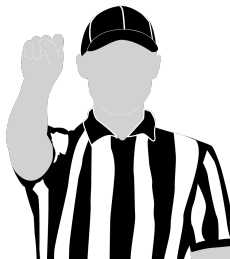
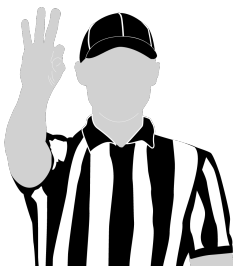
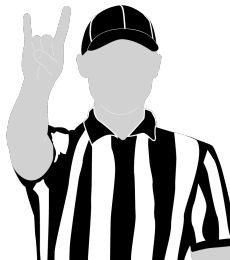
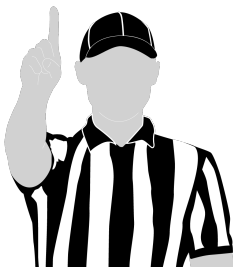
Downs

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.



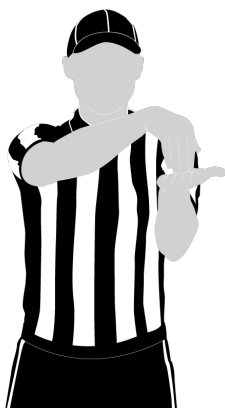
Fieldgoal Mechanics

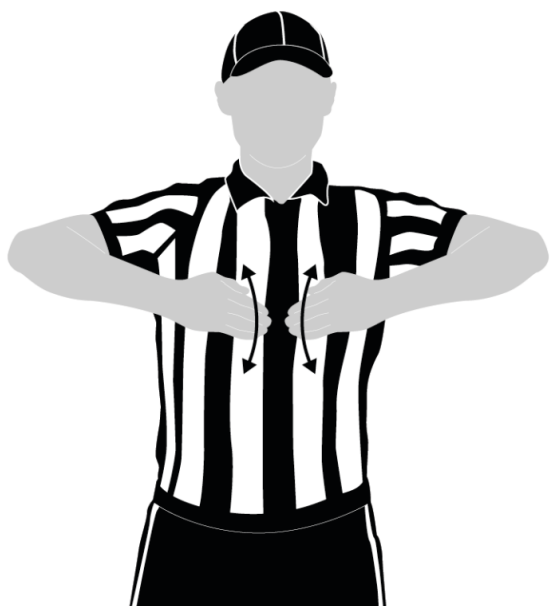
Zeichen

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.





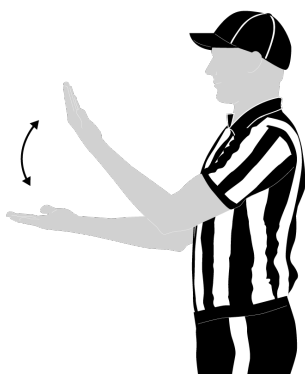
Goalline Mechanics

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.



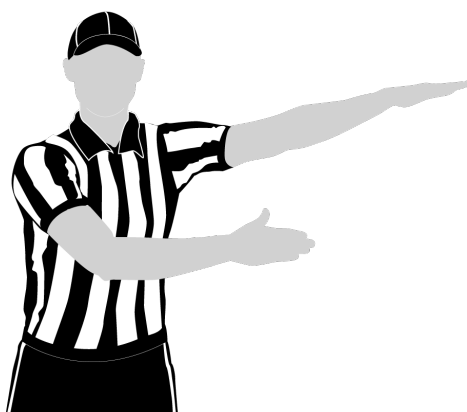
Keine Ballkontrolle

Zeichen

Arme wie beim Jonglieren auf und ab bewegen.

Bedeutung / Anwendung

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



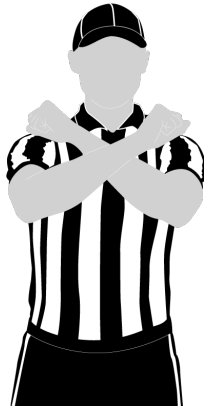
Kick daneben

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.



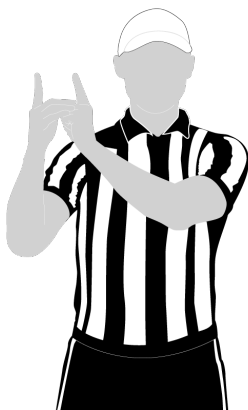
Kill Clock

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.



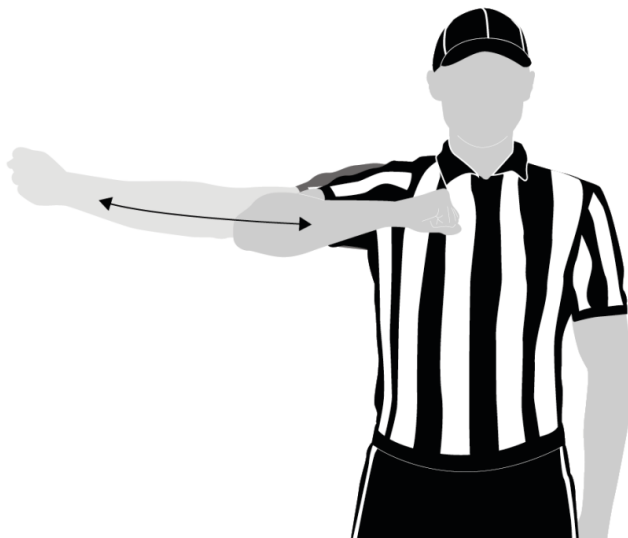
Measurement - First Down nicht erreicht

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

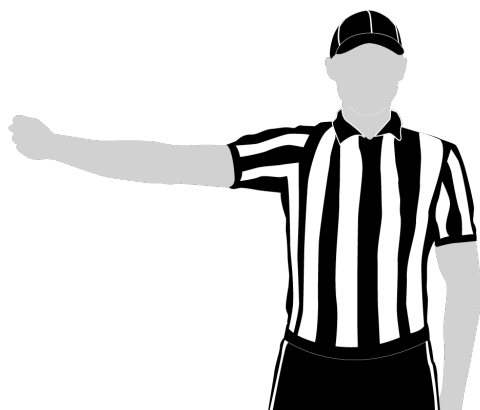
Zeichen

Rückpass: Den Arm ins Backfield strecken und halten. Wenn der Ball auf den Boden fällt, 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.



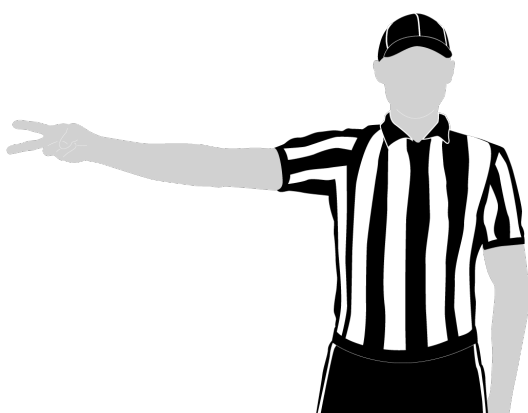
Spieler im Backfield (einer)

Zeichen

Arm ins Backfield ausstrecken.

Bedeutung / Anwendung

Der nächste Team A Spieler befindet sich im Backfield.



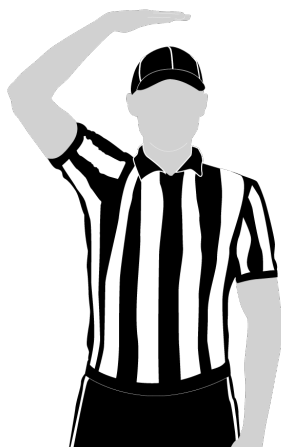
Spieler im Backfield (zwei)

Zeichen

Den Arm mit ausgestrecktem Zeige- und Mittelfinger über dem Kopf ausstrecken, 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

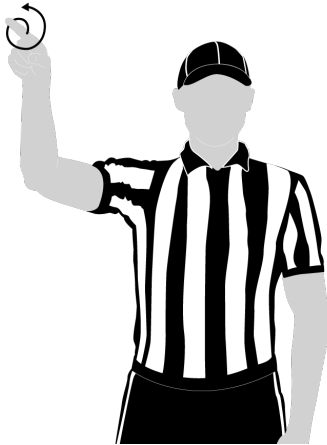
Zeichen

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.



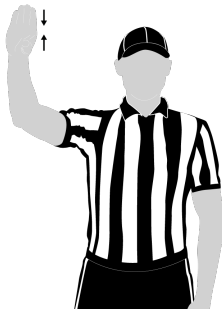
Uhrstatus - Uhr läuft

Zeichen

Kreisförmige Bewegung mit ausgestrecktem Zeigefinger.

Bedeutung / Anwendung

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



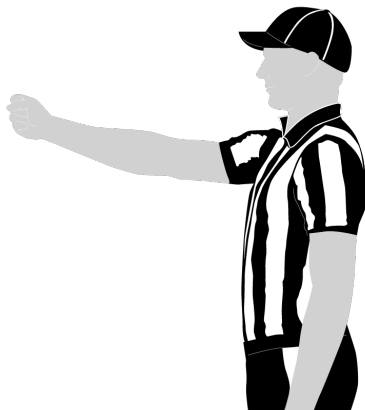
Uhrstatus - Start mit dem Snap

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

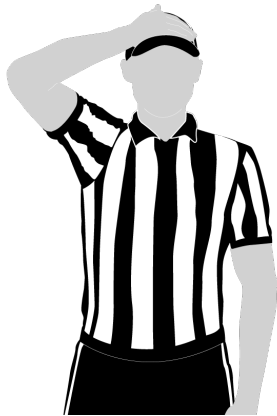
Zeichen

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)



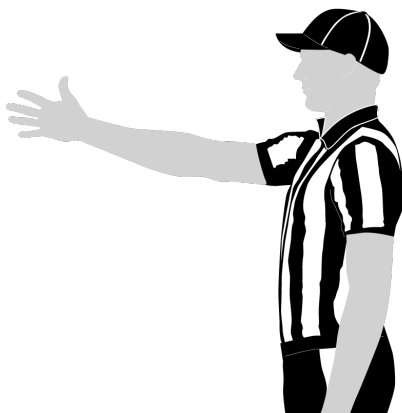
Zählen - Zu viele Spieler

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.

Anhang C

Pregame Themen

Die folgende Liste kann bei der Besprechung als eine Art Wegweiser genutzt werden. Es können und müssen nicht alle diese Themen in *einem* Pregame besprochen werden.

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

Coin Toss

- Durchführung erste Halbzeit
- Wahlmöglichkeiten zweite Halbzeit

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

Scrimmage Plays

C.1.1 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

C.1.2 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)

C.1.3 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)

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

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

Generelle Aufgaben

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

Ende einer Periode

- Erste und dritte Periode
- Halbzeit
- Spielende

Timeout

- Notizen
- Positionen
- Zeitnahme
- Instruktionen an die Teams

Nachmessen

- Downanzeiger
- Kette
- Kettenclick
- Ball
- vordere Stange

Foul-Meldungen und Durchführung

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

Reserve-Positionen im Falle einer Verletzung

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

Anhang D

Abkürzungen der Strafen

Kürzel	Strafe	Kürzel	Strafe
AR	Absichtlicher Rückpass ins Aus	ISP	Illegaler Snap
AUS	Auswechselfehler	ITB	Illegaler tiefer Block
BFK	Behinderung beim Fangen eines Kicks	IVP	Illegaler Vorwärtspass
BSB	Illegaler Blind Side Block	IWS	Illegales Wegschlagen eines freien Balles
CHB	Chop Block	NZI	Verletzung der neutralen Zone
CLP	Clipping	OFK	Offside beim Free Kick
DH	Halten Defense	OH	Halten Offense
DOF	Defense Offside	OPB	Offensive Passbehinderung
DPB	Defensive Passbehinderung	PF	Persönliches Foul
ENC	Encroachment	RNH	Running into Holder
FKA	Free Kick im Aus	RNK	Running into Kicker
FM	Facemask	RTH	Roughing the Holder
FST	Fehlstart	RTK	Roughing the Kicker
GFB	Geplanter freier Ball	RTP	Roughing the Passer
HCT	Horse Collar Tackle	SCH	Schlagen / Schlägerei
HTD	Home Team Delay	SPA	Spieler im Aus beim Kick
IBH	Illegales Benutzen der Hände	TGT	Targeting
IBR	Illegaler Block in den Rücken	SVZ	Spielverzögerung
IBV	Illegales Berühren eines Vorwärtspasses	TRP	Tripping
ILB	Illegaler Block	UDF	Unberechtigter Spieler downfield
ILF	Illegale Formation	UFT	Unfaire Taktik
ILK	Illegale Kicken eines freien Balles	UNV	Unsportliches Verhalten
ILM	Illegale Motion	UTH	Übertriebene Härte
ILS	Illegaler Shift	VPA	Vorwärtspass III. berührt Spieler im Aus
ING	Intentional Grounding	WDG	Illegale Wedgeformation
ISK	Illegaler Scrimmage Kick		

Anhang E

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.

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.

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 Game Clock.
- Fällt die Game Clock aus, übernimmt der Alternate die Game Clock 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.

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

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 ausziehen 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.

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.