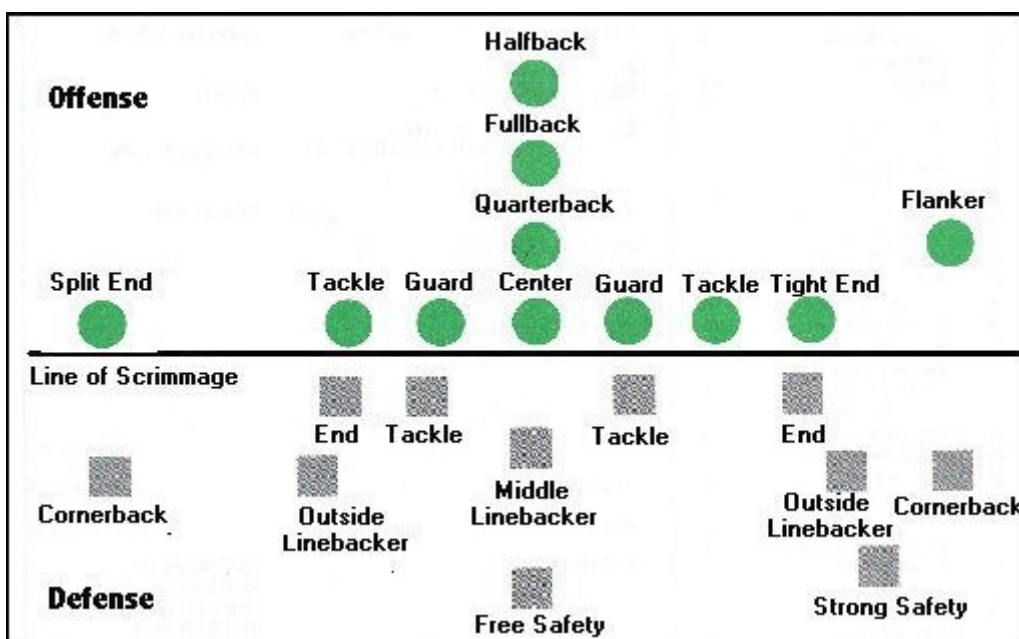


Grundregeln American Football

Die angreifende Mannschaft (Offense) hat 4 Versuche, um mindestens 10 Yards Raum zu erobern. Gelingt dies, erhält sie weitere vier Versuche für wiederum 10 Yards (First Down). Gelingt dies nicht, kommt die andere Mannschaft in Ballbesitz. Wird der Ball in die gegnerische Endzone getragen oder darin gefangen, ist das ein Touchdown (TD 6 Punkte). Danach gibt es einen Zusatzversuch. Wird der Ball über die Torstangen gekickt, so erhält man einen Point after Touchdown (PAT 1 Punkt). Gelingt es, den Ball ein weiteres Mal in die Endzone zu bringen, spricht man von einer Conversion (2 Punkte). Wird der Ball direkt statt eines TD durch die Torstangen gekickt, handelt es sich um ein Field Goal (3 Punkte). Gelingt es der verteidigenden Mannschaft (Defense), den balltragenden Spieler des gegnerischen Teams innerhalb seiner eigenen Endzone zu Fall zu bringen, so spricht man von einem Safety (2 Punkte). Nach einem Punktgewinn erfolgt -- wie schon zu Beginn des Spieles der Kick--Off (Anstoß) bei dem der Ball von der eigenen 35 Yard--Line, soweit wie möglich, in die gegnerische Hälfte geschossen wird. Dort wird er, wenn möglich, aufgenommen und zurückgetragen. Wird der balltragende Spieler gestoppt, beginnt an dieser Stelle die Angriffssequenz des gegnerischen Teams. Die Chaincrew zeigt mit der Kette die zu überbrückenden 10 Yards und mit dem Downmarker (Versuchszähler) an, in welchem der 4 Versuche sich die Offense befindet. Sind nach drei Versuchen noch keine 10 Yards erreicht, kann der Ball mit einem Punt (Befreiungskick) in eine für den Gegner ungünstigere Position geschossen werden.



Spielerpositionen

OFFENSE

Quarterback (QB)

Der Spielmacher. Er bestimmt die Spielzüge, gibt das Startzeichen, ist Passwerfer, übergibt den Ball an die Ballträger oder läuft gelegentlich selbst.

Fullback (RB)

Der Fullback wird vor allem für kurze Laufspielzüge als Ballträger eingesetzt. Er kann ferner noch als Vorblocker für den Halfback fungieren, indem er vor ihm herläuft und so zusätzlichen Schutz gewährt.

Halfback (RB)

Dieser Spieler ist normalerweise kleiner und schneller als der Fullback. Er muss ebenso mit dem Ball laufen, aber auch Pässe fangen. Beim Passspiel kann er zusammen mit dem Fullback den Quarterback beschützen, solange dieser den Pass noch nicht geworfen hat.

Wide Receiver (WR)

Diese Spieler werden in erster Linie als Passempfänger eingesetzt, müssen aber auch blocken und möglicherweise mit dem Ball laufen.

Tight End (TE)

Er steht neben einem Tackle und erfüllt eine Doppelfunktion. Der Tight End muss als zusätzlicher Lineman agieren können, aber auch in der Lage sein, schnell Passrouten zu laufen und Pässe zu fangen.

Center (C)

Der Center steht in der Mitte der Offense Line und hat die Aufgabe den Ball an seinen Quarterback bzw. an den Kicker abzugeben. Das nennt man einen Snap.

Guards / Tackles (OL)

Sie stehen links und rechts neben dem Center und bilden mit ihm die Offense Line. Es sind meistens die größten und stärksten Spieler, die entweder für den eigenen Ballträger ein Loch in die gegnerische Abwehrreihen brechen oder bei Pässen den Quarterback vor den Abwehrspielern schützen müssen.

DEFENSE

Defense Tackles / Defense Ends / (DL) Nose Guards

Die Defense Line Diese Spieler stehen der Offense Line unmittelbar gegenüber. Sie versuchen die Laufspielzüge früh zu stoppen oder gar zum Quarterback durchzubrechen und ihn zu Boden zu bringen. In der Defense Line können 3 bis 6 Spieler stehen.

Linebacker (LB)

Die Linebacker unterstützen die Defense Line beim Tackeln eines Ballträgers. Bei Pässen sind sie für Passempfänger zuständig, die sich in dem Raum direkt hinter der Defense Line befinden.

Cornerbacks (CB)

Sie haben die Passempfänger (Wide Receiver) der Offense zu decken. Dabei dürfen sie ihren

Gegenspieler erst berühren, nachdem dieser einen Ballkontakt hatte.

Strong Safety (S)

Er steht auf der Seite, wo sich der Tight End befindet. Sollte der Tight End als Passempfänger eingesetzt werden, muss der Safety ihn decken. Ansonsten ist er für das Stoppen von Laufspielzügen über seine Seite verantwortlich.

Free Safety (S)

Der letzte Mann. Er muss in der Lage sein, beim Versagen seiner Vorderleute einen durchgebrochenen Gegner zu Boden zu bringen.

Zuschauer-ABC

Football-Laien machen oft den Fehler, ein Footballspiel wie ein Fußballspiel anzusehen, nämlich immer nur auf den Ball zu achten. Tatsächlich erschließen sich die Feinheiten dieser Sportart aber erst, wenn man genauer hinsieht.

Schaut auf die Guards! Wenn diese Spieler der Offensive Line gerade nach vorne schießen, gibt es in der Regel einen Lauf oder einen Quick-Pass. Laufen sie aus der Line heraus, ist mit einem Laufspielzug über außen zu rechnen. Stehen sie in der Pass-Block-Stellung und lassen sich jeden Zentimeter nur äußerst mühsam abringen, dann achtet auf den Pass. Die Guards gelten als die beweglichen Blocker, die den Weg für jeden Spielzug zu ebnen haben. Der Kampf der Offensive Tackles mit ihren Gegenspielern ist oft entscheidend für den Ausgang von Passspielzügen.

Offense Guard/Tackle

- O-Line-Spieler, die bei Laufspielzügen Lücken für den Ballträger freiblocken und bei Passspielzügen den QB vor Angriffen der Defense schützen.

Achtet auf die Cornerbacks und die Passempfänger! Sie werden Meister im Rückwärts- und Zickzack laufen sehen, die sich wie Habichte auf einen Ball stürzen. Die Interception eines Passes durch einen Cornerback ist einer der faszinierendsten Augenblicke im Football. Achtet darauf, wie der Cornerback seinen Bump gegen den Receiver in der dafür zulässigen Zone an der Line of Scrimmage ansetzt und ihm danach wie ein Schatten an den Fersen klebt, ohne allerdings Körperkontakt zu haben oder bei einer Zonendeckung den Receiver an den dahinter stehenden Safety "weiterreicht".

Wide Receiver

- Laufen die vorgegebenen Passrouten und fangen die Pässe des Quarterbacks.

Cornerback

- Sie sollen Pässe abfangen und abwehren. Bei Laufspielzügen über die Seite müssen sie die Ballträger stoppen.

Safety

- Ohne direkten Gegenspieler ist er für die Passverteidigung zuständig. Als letzter Mann ist er oft der einzige, der einen Angreifer vor der Goalline stoppen kann.

Die beiden Defense Ends links und rechts der Defensive Line sind besonders interessant zu beobachten. Sucht euch einen Spieler aus und beobachtet seine Aktionen, seine Körpertäuschungen, seine Kraft und seinen unbedingten Willen, am Gegenspieler vorbeizukommen, um bei einem Pass-Spielzug den Quarterback zu Boden zu bringen. Der mittlere Linebacker ist bei den meisten Teams von besonderer Wichtigkeit. Anhand seiner Reaktionen ist erkennbar, wohin der Spielzug des Gegners geht. Mehr als für jeden anderen Defense-Spieler gilt für ihn, auf schnellstem Wege zum Ball zu gelangen. Er muss fast bei allen Spielzügen aushelfen: bei den Sweeps über außen, die Läufe durch die Mitte, die Screen-Pässe oder die kurzen Pässe des Quarterbacks. Prüft die Defense-Formation. Ist es eine 4-3 Standardformation? Oder eine 5-2 Formation mit einem zusätzlichen Linebacker der den Pass-Rush verstärkt oder bei einem zu erwartenden Pass wieder nach hinten läuft? Oder ist es eine 3-5 Formation? Letzteres würde wiederum auf einen Pass-Spielzug der Offense deuten.

Defense Tackle / Nose Guard

- Das Kernstück der Defense-Line mit der Aufgabe, Laufspielzüge durch die Mitte (Dive) zu blocken oder den Quarterback bei Passspielzügen zu tackeln (Sack).

Defense End

- Defense-Line-Spieler, die Laufspielzüge über die Seiten (Sweep) stoppen sollen.

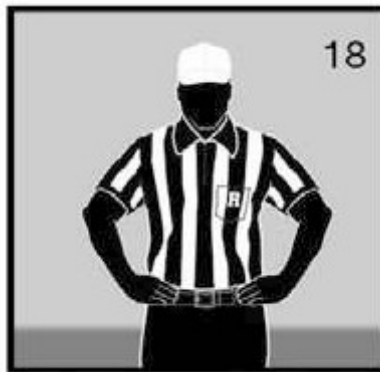
Linebacker

- Allroundspieler der Defense. Sie müssen sowohl die Lauf- als auch die Passspielzüge der Offense stoppen können. Je nach Aufstellung unterscheidet man Middle- Linebacker und Outside- Linebacker.

Fouls auf einen Blick

Die im nachfolgenden angegebenen Maße (Yards) sind immer als Raumverlust (Strafe) zu interpretieren.

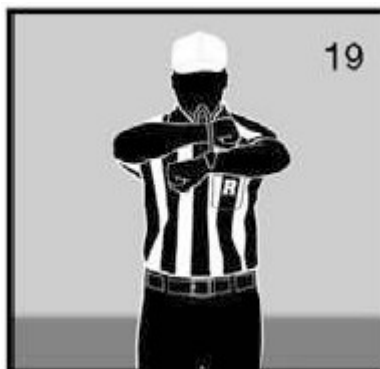
Abseits (Offside)



Ein Spieler gerät ins Abseits, wenn während des Anspiels ein Körperteil von ihm in der Neutralen Zone ist. Bevor der Ball nicht vom Center gesnappt wird, darf sich kein der Spieler der Offense Line und der Defense Line bewegen. Nur der Man-in-motion der Offense darf sich bewegen. Oft versucht ein Spieler der Line sein Gegenüber zum Zucken vor dem Snap zu provozieren, was dann zum Enchroachment (Übergriff), False Start (Fehlstart) oder zur Illegal motion (verbotene Bewegung) führt (s.u.).

5 Yards.

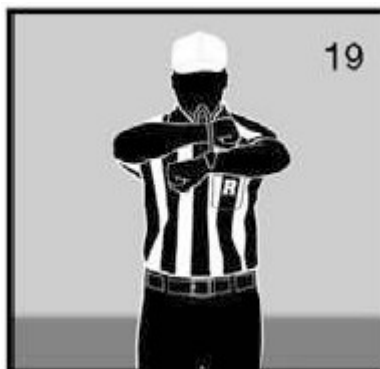
Übergriff (Encroachment)



Berühren eines Gegenspielers durch einen Defense-Spieler vor dem Anspiel (in die Neutrale Zone geraten darf ein Körperteil des Defense-Spielers, er kann ihn dann wieder sofort zurückziehen).

5 Yards.

Fehlstart (False Start)

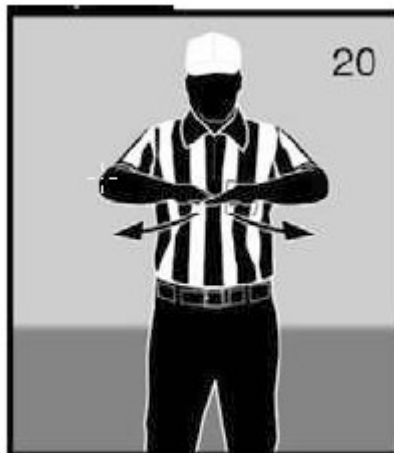


Bevor das Anspiel erfolgt ist, darf ein Offense-Line-Spieler weder den Three-point-stance aufgeben,

noch irgendwie simulieren, dass der Snap bereits stattgefunden hat.

5 Yards.

Verbotene Bewegung (Illegal motion)

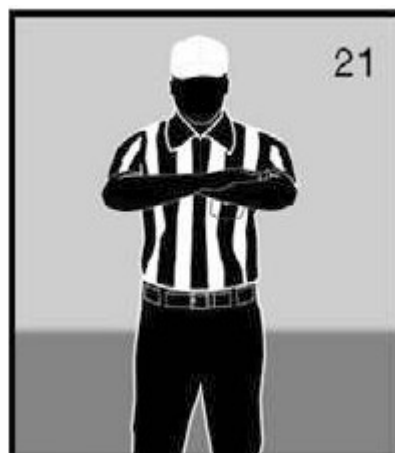


Illegal motion (1 hand)
Illegal shift (2 hands)

In der Sekunde vor dem Anspiel darf sich nur noch ein Offense-Spieler, und zwar ein Backfielder, bewegen, der Man-in-motion. Dabei muss er mindestens einen Yard Abstand von der Anspiellinie entfernt sein und darf nur parallel zur Anspiellinie laufen oder sich von ihr nach hinten wegbewegen.

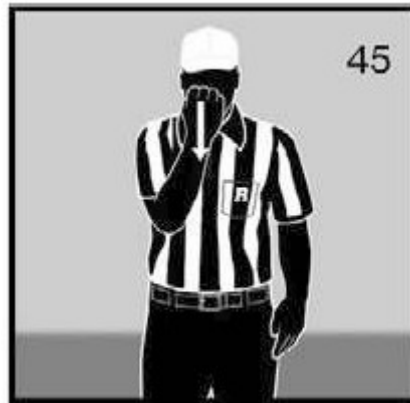
5 Yards.

Spielverzögerung (Delay of Game)



Die Offense muss den Ball innerhalb von 45 Sekunden wieder ins Spiel bringen (bzw. 30 Sekunden nach Auszeiten, Verletzungen oder anderen außergewöhnlichen Unterbrechungen). 5 Yards.

Greifen in die Gesichtsmaske des Gegners (Facemask)



(beim Blocken oder Schieben mit offener Handfläche erlaubt). Auch unbeabsichtigt ein Foul!

Unabsichtlich: 5 Yards und nicht automatisch ein First Down;

Absichtlich: 15 Yards und First Down für die Offense bei Foul der Defense.

Holding eines Offense-Spielers (Halten)



Ein Defense-Spieler darf lediglich den Ballträger - oder einen Spieler der vorgibt der Ballträger zu sein – festhalten.

5 Yards und ein automatisches First Down für die Offense.

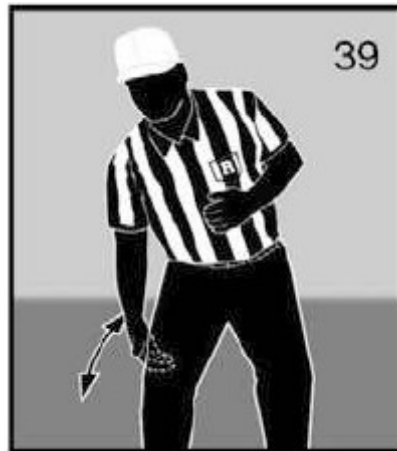
Holding eines Defense-Spielers (Halten)



Der Ballträger ist der einzige Spieler der Offense, der seine Hände einsetzen darf, um einen Gegner abzuwehren.

10 Yards.

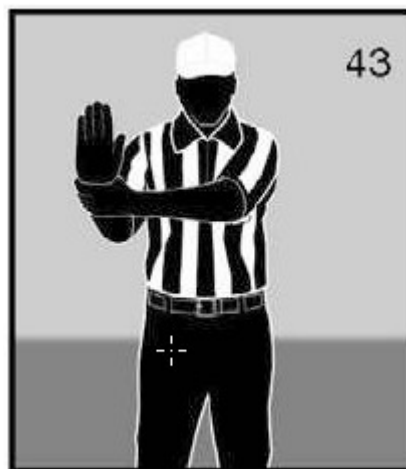
Clipping



Verbotenes Blocken in den Rücken eines nicht balltragenden Gegenspielers unterhalb der Gürtellinie. Erlaubt ist Clipping drei Yards vor und hinter der Anspiellinie und in der Zone zwischen den beiden Offense-Tackles.

15 Yards.

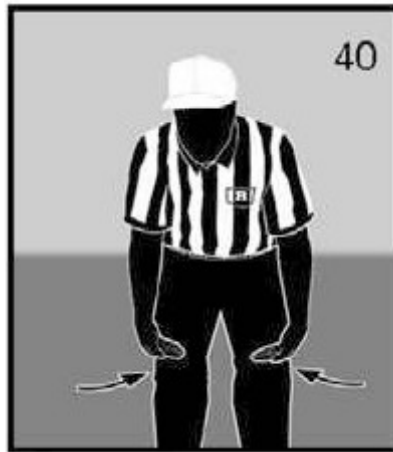
Blocken in den Rücken oberhalb der Gürtellinie



Oberhalb der Gürtellinie darf ein Gegenspieler nicht von hinten geblockt oder gestoßen werden.

10 Yards.

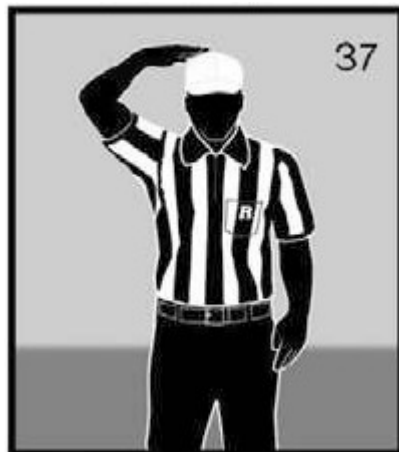
Crackback



Unerlaubter Block. Ein Wide Receiver darf einen Defense-Spieler fünf Yards vor und hinter der Scrimmage Line nicht unterhalb der Gürtellinie blocken, wenn sich der Verteidiger sich zum Ball bewegt. Er darf ihn nirgendwo auf dem Spielfeld clippen.

15 Yards.

Unberechtigter Empfänger eines Passes



Mögliche Passempfänger der Offense nach dem Anspiel sind die beiden Ends, und die Backfield-Spieler, die sich mindestens einen Yard hinter der Scrimmage Line aufhalten müssen. Alle anderen Spieler der Offense (Nr. 50-79) sind unberechtigte Passempfänger und dürfen nicht weiter als einen Yard vor die Anspielinie laufen, bis der Ball die Hände des Passers verlassen hat. Sobald der Ball jedoch vom Helm eines Spielers abprallt oder von einem Passempfänger berührt wurde, dürfen auch sie den Ball aufnehmen.

10 Yards

Absichtliches Wegwerfen des Balles

Weder der Quarterback noch ein anderer Passempfänger dürfen den Ball einfach auf den Boden werfen, um einen Raumverlust zu verhindern. 10 Yards und Verlust des Downs an der Stelle des Fouls. In der eigenen Endzone gibt es einen Safety.

Behinderung beim Passfangen (Pass Interference)



Ein Pass darf von der Offense und der Defense gefangen werden. Weder der vorgesehene Passempfänger noch der Verteidiger dürfen den Gegner festhalten, wegstoßen oder ihm den Weg blockieren, wenn dieser zum Ball läuft.

Behinderung der Defense: 10 Yards von der letzten Anspiellinie.

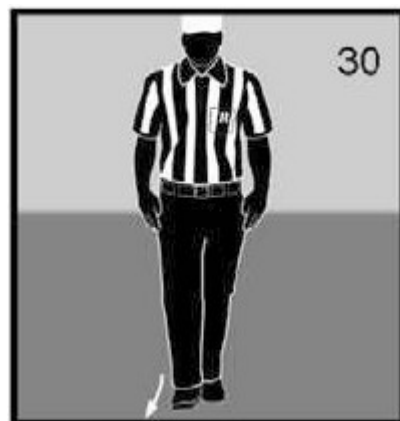
Behinderung der Offense: Automatisches First Down am Tatort.

Behinderung der Offense in der Endzone: Ball auf die 1-Yard-Line.

Dead Ball Foul

Ein Verteidiger darf sich nicht auf den Ballträger oder einen anderen Gegenspieler stürzen, wenn der Ball tot ist. 15 Yards und automatisches First Down für die Offense.

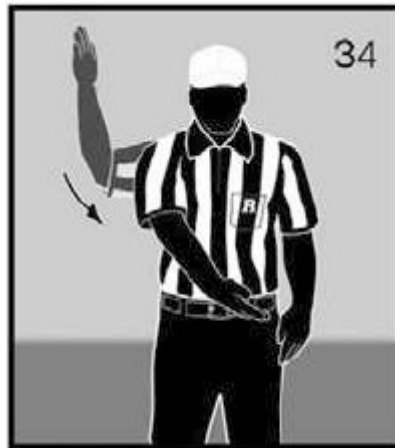
Roughing the Kicker (Übertriebene Härte gegen den Kicker)



Absichtliches Umstoßen des Kickers ist verboten. Ein Verteidiger muss den Ball geblockt oder wenigstens berührt haben, bevor er einen Punter oder Placekicker umstoßen darf, es sei denn, der Kicker selbst oder einer seiner Mitspieler hat zuerst den Körperkontakt zum Defense-Spieler hergestellt.

15 Yards und automatisches First Down für das Kicking--Team.

Roughing the Passer (Übertriebene Härte gegen den Passwerfer)



Hat der Werfer, meist der Quarterback, den Pass gespielt, darf die Verteidigung ihn nicht mehr attackieren. Hat der Defense-Spieler allerdings bereits zum Passblock oder Tackle angesetzt, gilt dies nur, wenn es ihm noch möglich gewesen wäre, in der Bewegung innezuhalten.

15 Yards und ein automatische First Down für die Offense, eventuell sogar Disqualifizierung (Feldverweis) des Foulspielers.

Spearing

Der absichtliche Versuch einen Gegner mit dem Helm anzugehen.

15 Yards und automatisches First Down.

Unnötige Härte

Absichtliches Körperfoul, wie Tackeln des Gegners außerhalb der Seitenauslinie, Kopfstoß mit dem Helm, Fausthiebe, Fußtritte oder Knien auf dem Gegenspieler.

15 Yards und automatisches First Down für die Offense.

Unsportliches Verhalten

Verbale Beleidigung, beleidigende und obszöne Gesten, also Fouls ohne Körperkontakt.

15 Yards und automatisches First Down.

Sonderfälle: Fouls an der Goal Line

Wenn durch eine Bestrafung der Ball mehr als die Hälfte der Distanz zur Goal Line (0-Yards-Linie) der foulenden Mannschaft bewegt werden würde, legt der Schiedsrichter den Ball genau in die Mitte zwischen Messpunkt (Stelle des Fouls) und der Goal Line. Weshalb? Eine Strafe soll nicht unmittelbar zu Touchdown eines Gegners führen. Diese Regel kommt nicht zur Anwendung, wenn durch das Foul ganz eindeutig ein Punkterfolg verhindert wurde, zum Beispiel regelwidrige Behinderung beim Fangen eines Passes in der Endzone.

Weitere Referee Zeichen, die euch im Verlauf des Spiels des Öfteren begegnen

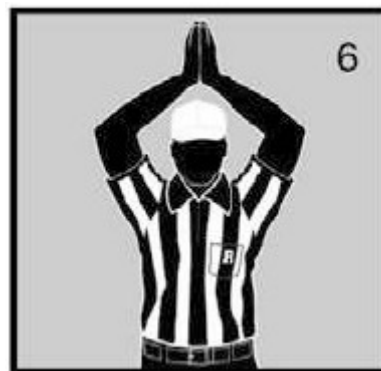
Touchdown



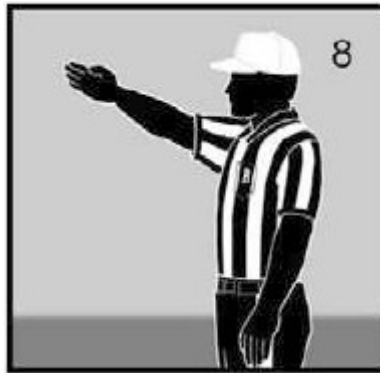
Timeout



Safety



First Down



Football von A-Z

Nachfolgend sind alle wichtigen Footballbegriffe und deren Erklärungen aufgelistet. Hier sind übrigens auch Informationen zu finden, die auf den anderen Seiten nicht erklärt werden. Die Football-Sprache besteht hauptsächlich aus englischen Begriffen, aber dort wo sie üblich sind, wurden die deutschen Übersetzungen verwendet.

Abseits (»offside«)

Regelverstoß, bei der ein Körperteil eines Spielers vor dem Anspiel die Anspiellinie überragt.

Anspiellinie (»scrimmage line«; »line of scrimmage«)

Vor dem Anspiel wird der Ball vom Schiedsrichter auf den Boden gesetzt. Die imaginären Anspiellinien für Offense und Defense verlaufen entlang der beiden Ballenden von Seitenauslinie zu Seitenauslinie. Dazwischen ist die neutrale Zone. Nach dem Snap werden die beiden Linien zu einer.

Audible

Zuruf einer kurzfristigen Planänderung des Quarterbacks an der Anspiellinie. Er teilt seine Entscheidung, den kurz zuvor im Huddle besprochenen Spielzug zu ändern, seinen Mitspielern in Form verschlüsselter Signale mit.

Auszeit (»time out«)

Jedes Team kann 3 Auszeiten pro Halbzeit nehmen. Dabei wird die Uhr für 90 Sekunden (statt 40 Sek.) angehalten und das Team hat mehr Zeit den nächsten Spielzug zu besprechen.

Backfield (Defense)

Rückraumspieler (Cornerbacks und Safeties); wird auch als Secondary bezeichnet.

Backfield (Offense)

Die drei Spieler, die sich hinter der Anspiellinie aufstellen; Rückraumspieler

Blitz

Ein plötzlicher Angriff auf den Quarterback, der den Ball hat. Ist ein Spielzug der Defense, bei dem neben der Defense Line ein oder mehrere Linebacker, aber auch Cornerbacks oder Safetys zeitgleich mit dem Snap heran stürmen und versuchen den Quarterback oder den Ballträger so schnell es geht zu tackeln. Die eigentlichen Aufgaben des blitzenden Verteidigers (z.B. Pass/Run Verteidigung) müssen von den restlichen Verteidigern übernommen werden, weshalb Blitze zwar effektiv, aber auch riskant sein können.

Blocken

Den Gegner mit dem Körper wegdrücken oder sich ihm in den Weg stellen. Alle Körperteile oberhalb der Knie dürfen eingesetzt werden.

Center

Der Spieler in der Mitte der Offense-Line, der den Ball mittels eines Snaps weitergibt bzw. ihm dem Holder oder Punter zuwirft.

Chain Crew

Schiedsrichterassistenten, die gegebenenfalls die Meterkette aufs Feld bringen.

Clip

Verbotenes Blocken eines Gegners, der nicht den Ball hat, von hinten und unter der Gürtellinie. Nur in einer bestimmten Zone in der Nähe der Anspiellinie erlaubt.

Coffin Corner

Der Bereich, in dem die 0-Yard-Linie und Seitenauslinie aufeinandertreffen.

Conference

Untergruppe einer Liga. In der NFL gibt es die American Conference und National Conference.

Conversion

Zusatzversuch nach einem Touchdown mittels eines normalen Spielzuges, der 3 Yards vor der gegnerischen Endzone gestartet wird. Bei Gelingen erhält man 2 Punkte.

Cornerback

Verteidiger an den Außenseiten des Spielfeldes.

Crackback

Block eines Wide Receivers, der innerhalb einer Zone von fünf Yards vor und hinter der Anspiellinie erlaubt ist, solange der Gegner nicht von hinten oder unterhalb der Gürtellinie getackelt

wird.

Dead Ball (»Toter Ball«)

Ball ist vom Schiedsrichter nicht freigegeben, befindet sich also nicht im Spiel.

Dead Ball Foul

Regelverstoß, wenn der Ball nicht freigegeben ist.

Defense

Die Mannschaft, die sich nicht in Ballbesitz befindet.

Dime Back

Sechster Mann im Secondary der Defense (normalerweise spielen nur vier Backs)

Dime Defense

Verteidigungsformation mit sechs Spielern im Backfield

Double Foul

Ein Regelverstoß jeder Mannschaft innerhalb eines Down.

Down

Die Zeitspanne, die mit der Weitergabe des Balles vom Center oder mit der Ausführung eines Free Kick beginnt und mit dem Abpfiff des Schiedsrichters endet. Ein Down ist damit ein Versuch der Offense Raumgewinn zu machen, während die Defense dies verhindern muss.

Downmarker

Stange an der Seitenauslinie mit einer Zahl (1, 2, 3 oder 4), die anzeigt, welcher Down als nächster gespielt wird. Sie wird vor dem Anspiel immer auf Ballhöhe gesetzt.

Draft System

Die Prozedur, bei der sich die NFL-Clubs alljährlich in mehreren Runden den neuen Spieler von den College-Mannschaften auswählen.

Dreipunktstand

Aufstellung an der Anspiellinie mit einer Hand am Boden.

Dropkick

Der Kicker lässt den Ball auf den Boden fallen und kickt ihn in dem Moment des Aufpralls weg.

(Dropkicks kommen nur selten vor.)

Ends

Die beiden Linespieler der Offense, die links und rechts außen stehen. Der Tight End steht direkt neben dem Tackle, der Split End etwas weiter weg. Ends sind mögliche Passempfänger.

Endline

Begrenzt das Spielfeld und liegt 10 Yards hinter der 0-Yard-Linie.

Endzone

Bereich zwischen 0-Yard-Linie und Endline.

Face Mask

Das Schutzgitter am Helm eines Spielers. Der Begriff bezeichnet gleichzeitig ein Foulspiel, wenn nach dem Gitter oder dem Helm des Gegners gegriffen wird (es gibt 15 Yards Strafe für absichtliches und 5 Yards für unabsichtliches Foulspiel).

Fair Catch

Signal eines Spielers vor der Ballannahme eines Punt, Kick-Off oder Safety Kick. Er schwenkt einen ausgestreckten Arm über den Kopf, während der Ball noch in der Luft ist. Damit zeigt er an, dass er nach dem Fangen des Balles nicht nach vorne laufen wird. Er darf deshalb nicht getackelt werden.

Fieldgoal

Schuss durch die beiden Torstangen des gegnerischen Tores mittels Platzkick oder Dropkick, der mit 3 Punkten honoriert wird.

Flanker

Offense-Spieler. Einer der Wide Receiver, der sich auf der gleichen Seite wie der Tight End und etwa fünf Meter hinter der Anspiellinie aufstellt.

Flare-Pass

Ein Kurzpass zu einem Runningback, der in der Nähe der Anspiellinie wartet und dann mit dem Ball in Richtung Seitenauslinie läuft. Auch Swing-pass genannt.

Formation

Aufstellung der Spieler vor dem Anspiel.

Foul

Jede Form von Regelverstoß, wird mit Raumverlust bestraft.

Free Kick

Kick-Off nach einem Safety oder Kick nach einem Fair Catch, bei dem die gegnerische Mannschaft mindestens 10 Meter vor dem ausführenden Spieler stehen muss.

Free Safety

Backfieldspieler der Defense, der sich auf der gleichen Seite wie der gegnerische Tight End aufstellt.

Fullback

Backfieldspieler der Offense, meistens der körperlich robusteste der Runningbacks.

Fumble

Nicht beabsichtigtes Fallenlassen des Balles, ohne das der Ballträger getackelt wird.

Goal Line

Englische Bezeichnung für die Null-Yard-Linie.

Gridiron

Wörtlich "Bratrost", scherzhafte amerikanische Bezeichnung für das Spielfeld.

Guards

Die beiden Linespieler der Offense, die links und rechts vom Center stehen.

Halbzeit

15minütige Pause zwischen dem zweiten und dritten Viertel.

Halfback

Backfieldspieler der Offense; meistens der leichteste und schnellste der Runningbacks.

Hashmark

Die kurzen, nur angedeuteten Linien, die das Spielfeld der Länge nach dritteln.

Huddle

Spielerbesprechung. Vor jedem Anspiel stellen sich die Offensespieler zusammen, und der Quarterback sagt den nächsten Spielzug an.

Interception

Ein Pass wird von einem Defense-Spieler abgefangen. Der Ballbesitz wechselt damit und der Defense-Spieler läuft soweit wie möglich in Richtung gegnerische Endzone. An der Stelle, wo er zu Boden gebracht wird startet das First Down für die neue Offense.

Instant Replay

Instant Replay nennt man die Überprüfung eines Spielzuges durch eine TV-Zeitlupe wiederholung. Jeder Headcoach kann in den ersten 28 Minuten jeder Spielhälfte zwei Entscheidungen der Schiedsrichter überprüfen lassen. Sollte er daneben liegen wird ihm eine Auszeit aberkannt. In den letzten beiden Minuten entscheidet ein sogenannter Replay-Assistent, ob strittige Spielzüge noch einmal in Zeitlupe angesehen werden.

Kadenz

Eine Reihe von Zahlen, Wörtern oder Sätzen, die der Quarterback an der Anspiellinie laut ausruft und die verschlüsselte Mitteilungen für seine Mitspieler enthält.

Kick-Off

Anspiel in Form eines Kicks, zu Beginn der beiden Halbzeiten und ggf. der Verlängerung, nach Fieldgoal und Zusatzversuch. Der Ball wird von der 35-Yard-Linie des Kick-Teams aus getreten, und die gegnerische Mannschaft muss mindestens 10 Meter entfernt vom Ball stehen.

Linebacker

Einer von drei oder vier Verteidigern, die sich dicht hinter den Linespielern aufstellen, meistens im Zweipunktstand.

Line of scrimmage (Anspiellinie)

Vor dem Anspiel wird der Ball vom Schiedsrichter auf den Boden gesetzt. Die imaginären Anspiellinien für Offense und Defense verlaufen entlang der beiden Ballenden von Seitenauslinie zu Seitenauslinie. Dazwischen ist die neutrale Zone. Nach dem Snap werden die beiden Linien zu einer. Linespieler (Defense) Die Verteidiger, die sich vor dem Anspiel im Drei- oder Vierpunktstand gegenüber den Linespielern der Offense aufstellen.

Linespieler (Offense)

Die sieben Angreifer, die vor dem Anspiel auf der Anspiellinie stehen.

Man-in-motion

Der Backfieldspieler, der sich auch noch in letzter Sekunde vor dem Snap bewegen darf. Er muss allerdings parallel zur Anspiellinie laufen.

Meterkette

Eine zehn Meter (bzw. Yards) lange Kette, an deren Enden eine Stange befestigt ist. Sie wird aufs Feld gebracht, um genau nachzumessen, ob die Offense mit vier oder weniger Downs 10 Yards Raumgewinn gemacht hat.

Mögliche Passempfänger

Nicht alle Spieler sind berechnigte Passempfänger. Bei der Offense sind dies die beiden Ends an der Anspiellinie und die Backfield-Spieler, die mindestens einen Meter hinter der Anspiellinie stehen müssen. Der Quarterback ist nur in der Shotgun-Formation ein möglicher Passempfänger. Nachdem der Ball von einem möglichen Passempfänger oder einem Defensespieler berührt wurde, dürfen ihn auch die anderen Offensespieler aufnehmen. Die Defensespieler dürfen alle einen Pass des Gegners abfangen (»Interception).

Muff

Berühren des Balles bei erfolglosem Versuch, ihn zu fangen.

Neutrale Zone

Verläuft zwischen den Anspiellinien von Offense und Defense.

NFL (»National Football League«)

Profiligen in der USA, unterteilt in die AFC (American Conference) und NFC (National Conference). Die Sieger der beiden Conferences treffen im Super Bowl aufeinander.

Nickel Back

Der fünfte Mann im Secondary (normalerweise sind es nur vier).

Nickel Defense

Defenseformation mit fünf Backs.

Nose Guard

Linespieler der Defense, der beim Anspiel genau gegenüber dem gegnerischen Center steht, auch Nose Tackle genannt.

Null-Yard-Linien

Auch goaline genannt, sie trennen die Endzonen von dem 100 Yards langen Spielfeld ab.

Offense

Die in Ballbesitz befindliche Mannschaft.

Offense-Line

Die fünf an der Anspiellinie stehenden Offensespieler: Center, zwei Guards und zwei Tackels.

Onside Kick

Kick-Off, der so getreten wird, dass er nur zehn Yards weit geht, so dass das Kick-Team versuchen kann, ihn selbst wieder aufzunehmen.

Pass

Werfen des Balles von einem Mitspieler zum anderen.

Pass Rush

Schneller Angriff der Defense auf den Quarterback, um ihn entweder zu tackeln oder ihn zumindest so zu bedrängen, dass er einen angesetzten Pass nur schlecht oder zu früh werfen kann.

PAT

»point after touchdown«; Zusatzversuch nach Touchdown. (siehe Conversion)

Penalty

Strafe bei einem Regelverstoß

Persönliches Foul

Unnötige Härte eines Spielers gegen einen anderen, was schwer bestraft wird.

Platzkick

Kicken des Balles vom Boden weg. Ein Mitspieler darf den Ball den Ball halten. Beim Kick-Off wird eine spezielle Halterung für den Ball verwendet, das kicking tee.

Platzkicker

Spieler, der auf die Ausführung von Kick-Offs und/oder Fieldgoals und/oder Zusatzkicks spezialisiert ist.

Pooch

Ein Punt, der nicht weit, sondern hoch gekickt wird.

Punt

Fallenlassen des Balles und sein Wegkicken, kurz bevor er den Boden berührt.

Punt Return

Begriff für den Versuch der Defense, den bei einem Punt gefangenen Ball zurückzutragen.

Pylon

Markierungsständer in den vier Endzonenecken, meist aus Schaumstoff.

Quarterback

Chef der Offense, Spielmacher und mit Abstand der wichtigste Spieler. Der Quarterback ist bei jedem Spielzug beteiligt und bekommt vom Center den Ball gereicht. Dann wirft er einen Pass oder er übergibt den Ball an einen Runningback. Nur in der Shotgun-Formation kann er auch möglicher Passempfänger sein. Vor einem Down sagt er im Huddle den neuen Spielzug an. Er ist manchmal über Funk mit dem Trainer verbunden.

Referee

Hauptschiedsrichter; verhängt die Strafen bei Regelverstößen und sagt sie manchmal über das Mikrofon an.

Replay Official

Schiedsrichter, der auf der Tribüne sitzt und mit Hilfe von (Zeitlupen-)Wiederholungen auf dem Monitor die Entscheidungen der Feldschiedsrichter korrigieren kann.

Rookie

Spieler im ersten Jahr.

Runningbacks

Offensespieler, die sich mindestens einen Meter hinter der Anspiellinie aufstellen. Es gibt: Fullback, Halfback, Setback, Slotback, Tailback und Wingback.

Sack

Tackle am Quarterback hinter der Anspiellinie, bevor er den Ball weitergeben kann.

Safety (Punkte)

Die einzige Möglichkeit, wie die nicht im Ballbesitz befindliche Mannschaft Punkte erzielen kann: wenn der Ballträger in seine eigene Endzone zurückgedrängt und dort getackelt wird, oder wenn der Ball von der Endzone der Offense ins Aus geht. Für einen Safety gibt es zwei Punkte. Anschließend kickt die Offense den Ball von der eigenen 20-Yard-Linie in Richtung Gegner (Safety Kick).

Safety (Spieler)

Ein Backfieldspieler der Defense, der sich zwischen den Cornerbacks aufstellt.

Safety Blitz

Plötzlicher Angriff eines Safety auf den gegnerischen Quarterback.

Schiedsrichter

Die NFL schickt sieben Schiedsrichter zu einem Spiel. Sie tragen schwarz-weiß gestreifte Hemden.

Schiedsrichterassistenten

Zum Beispiel die Chain Crew. Stehen an den Seitenauslinien.

Secondary

Anderer Name für das Defense-Backfield.

Setback

Einzelner Runningback bei einer bestimmten Angriffsformation.

Shotgun

Angriffsformation. Die einzige Aufstellung, bei der der Quarterback den Ball fünf Meter hinter der Anspiellinie bekommt und somit ein möglicher Passempfänger.

Slotback

Ein Runningback, der sich zwischen Split End und Tackle, etwa einen Meter hinter der Anspiellinie aufstellt.

Snap

Anspiel, indem der Center den Ball rückwärts durch die Beine weitergibt (oder wirft).

Special Teams

Spieler, die nur in ganz bestimmten Spielsituationen eingesetzt werden, z. B.: Kicker, Punter, Holder, ...

Spielverzögerung

Wenn das Anspiel durch die Offense nicht innerhalb der vorgeschriebenen Zeitspanne erfolgt. Auch jede andere Handlung, die das Weiterspielen verzögert.

Split-End

Linespieler der Offense; stellt sich ein paar Meter entfernt vom Tackle auf und ist möglicher Passempfänger.

Strong Safety

Der Defenseback, der sich zwischen den Cornerbacks auf der gleichen Seite wie der gegnerische Tight End aufstellt.

Strong Side

Die Angriffsseite, auf der der Tight End steht.

Super Bowl

Endspiel der NFL (AFC- und NFC Meister treffen aufeinander) und größtes einzelnes Sportereignis der Welt, das jährlich im Januar ausgetragen wird.

Tackles

Die beiden Linespieler der Offense, die jeweils zwischen Guard und End stehen.

Tackling

Das Festhalten und zu Boden bringen des Ballträgers, so dass irgendein anderer Körperteil als Hände oder Füße den Boden berührt.

Tailback

Backfieldspieler der Offense. Der Runningback, der am weitesten von der Anspiellinie entfernt Aufstellung nimmt, zum Beispiel in der I-Formation.

Tight-End

Linespieler der Offense, der sich außen neben dem Tackle aufstellt.

Touchback

Fängt ein Spieler einen Kick-Off oder Punt des Gegners in der eigenen Endzone und bleibt dort, gibt es weder eine Strafe, noch werden Punkte erzielt. Geht der Ball nach einem Kick-Off oder Punt in die Endzone des Gegners und von dort ins Aus, handelt es sich ebenfalls um einen Touchback. Das gilt auch, wenn ein Verteidiger einen Pass des Gegners abfangt und den Ball in die eigene Endzone bringt. Der Ball ist nach einem Touchback "tot" und wird auf die 20-Yard-Linie der Defense gesetzt, die anschließend zur Offense wird.

Touchdown

Die sechs Punkte, die der Offense zuerkannt werden, wenn sich der Ball in den Händen des Ballträgers ganz oder teilweise auf der 0-Yard-Linie (goalline), darüber oder in der Endzone der Defense befindet. Der Ballträger darf die Seitenauslinien nicht überschritten haben.

Übergriff

Wenn ein Defense-Spieler vor oder während des Anspiels einen Gegenspieler berührt.

Unsportliches Verhalten

Verhalten eines Spielers oder Trainers, das ein Schiedsrichter als unsportlich einstuft (z. B.: Beschimpfungen, etc.).

Verbotene Bewegung

Wenn sich während der letzten Sekunde vor dem Snap mehr als ein Backfieldspieler der Offense bewegt.

Verlängerung (»Overtime«)

Steht es nach Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird das Spiel nach dreiminütiger Pause fortgesetzt, und zwar so lange, bis eine Mannschaft Punkte erzielt oder 15 Minuten vorbei sind. Bleibt es auch nach 15 Minuten beim Unentschieden, ist das Spiel beendet (nur bei Playoffspielen der NFL geht es weiter, bis ein Team punktet.) Eine Verlängerung beginnt mit Platzwahl und Kick-Off.

Versuchsanzeiger (»Downmarker«)

Stange an der Seitenauslinie mit einer Zahl (1, 2, 3 oder 4), die anzeigt, welcher Down als nächster gespielt wird. Sie wird vor dem Anspiel immer auf Ballhöhe gesetzt.

Vierpunktstand

Körperhaltung, bei der beide Hände auf dem Boden ruhen (Rücken parallel zum Boden).

Vorwärtspass

Ein Pass in Richtung Endzone des Gegners. Pro Spielzug ist nur ein Vorwärtspass gestattet, aber beliebig viele Rückwärtspässe. Ein Vorwärtspass muss vor dem Übertreten der Anspiellinie geworfen werden.

Wide Receiver

Offensespieler und möglicher Passempfänger. Ein Split End oder Flanker. Stellt sich in einiger Entfernung vom Tackle oder Tight End nicht weit von der Anspiellinie auf.

Wingback

Runningback, der sich knapp hinter dem Tight End aufstellt, aber etwas seitlich versetzt.

Whitehead

Hauptschiedsrichter; verhängt die Strafen bei Regelverstößen und sagt sie manchmal über das

Mikrofon an.

Zonenverteidigung

Verteidigungsart, bei der jeder für einen bestimmten Spielbereich zuständig ist.

Zwei-Minuten-Hinweis

Der Hauptschiedsrichter weist die beiden Cheftrainer zwei Minuten vor Beendigung einer Spielhälfte auf die noch zur Verfügung stehende Spielzeit hin.

Zweipunktstand

Im Gegensatz zum Drei- oder Vierpunktstand eine aufrecht stehende Position.