

American Football ABC

Dieses kleine Lexikon rund um den American Football-Sport besitzt keineswegs den Anspruch auf Vollständigkeit.

Audible

Eine Änderung des geplanten Spielzuges, die vom Quarterback an der Scrimmage-Linie ausgerufen wird.

Auszeit (Timeout)

Eine Spielpause, bei der die Spieluhr vorübergehend gestoppt wird. Jeder Mannschaft stehen 3 Auszeiten von jeweils 1 Minute und 50 Sekunden Dauer pro Spielhälfte zu.

Backfield

Der Bereich hinter der offensiven Scrimmage-Linie wo der Quarterback und Running Backs stehen.

Die Defensive Secondary heisst das Defensive Backfield.

Ballbesitz

Ballbesitz durch einen Spieler bzw. eine ganze Mannschaft.

Blitz

Ein durch einen oder mehrere Linebackers bzw. einen Defensive Back ausgeführter Sturmangriff beim Pass Play

Block

1. Einen Gegner so zu blocken, dass er nicht an den Spieler mit dem Ball herankommt.
2. Einen Punt, Field Goal- oder Extrapunkt- Versuch abblocken

Bomb

Ein langer Pass.

Chain Crew

Drei Leute , die am Spielfeldrand stehen und die Messkette und Downmarkierer bewegen.

Clipping

Ein illegaler Block, der dadurch zustandekommt, dass ein Spieler einen Gegner von hinten unterhalb der Gürtellinie angreift.

Clipping geschieht meistens feldabwärts bei Punts, Kickoffs und abgefangenen Pass Returns.

Complete Pass

Ein von der Offense gefangener Pass
– auch als Completion bekannt

Coverage

1. Passdeckung.
2. Die feldabwärts Bewegung des kickenden Teams nach einem Kick.

Dead Ball

Ein "toter", also nicht mehr im Spiel befindlicher Ball.

Die Schiedsrichter pfeifen, wenn der Ball nicht mehr spielbar ist.

Defense

1. Die Mannschaft, die nicht im Ballbesitz ist.
2. Die Taktik dieser Mannschaft.

Defensive Backs

Die Spieler – Cornerbacks und Safeties – die in der Defensiven Secondary spielen.

Doppelte Deckung

Ein Receiver, der von 2 Verteidigern gedeckt wird.

Down

1. Einzelner Spielzug.
2. Wenn ein mit dem Ball laufender Spieler getackelt wird bzw. sein Knie berührt den Boden oder er kann sich nicht mehr vorwärtsbewegen.
Unter diesen Umständen wird der Spieler als "down" angesehen und der jeweilige Spielzug ist zu Ende.

Drop Back

1. Die Rückwärtsbewegung des Quarterbacks, wenn er sich zum Passen ins Backfield zurückzieht.
2. Die Rückwärtsbewegung eines Linebackers, wenn er sich zur Passdeckung zurückzieht.

End lines

Die Aussenlinien des Spielfeldes.

Diese befinden sich 10 Yards hinter und parallel zu den Goallines.

Endzone

Der 10 Yard lange Bereich hinter der Goalline.

Der Ball muss in die Endzone befördert werden, um einen Touchdown zu erzielen.

Extrapunkt

Der Versuch, der einer Mannschaft nach einem Touchdown zum Erzielen eines Zusatzpunkts zugesprochen wird.

Der Ball muss über die Querstange hinweg getreten werden (1 Punkt) oder in die Endzone gepasst oder getragen werden (2 Punkte).

Dieser Spielzug ist auch als Point after Touchdown (PAT) bzw. Conversion bekannt

Fair Catch

Der Kick Returner zeigt einen Fair Catch an, indem er einen Arm über seinen Kopf hebt und hin und her bewegt.

Dies muss er vor dem Fang eines Punts oder Kickoffs tun.

Beim Fair Catch darf nicht mit dem Ball gelaufen werden.

Field Goal

Ein gekickter Ball, der 3 Punkte erzielt.

Dieser Spielzug darf von überall auf dem Spielfeld versucht werden.

Der Ball muss zwischen die Torstangen und über die Querstange des Goal Posts gekickt werden.

Formation

Die Aufstellung der Spieler bei offensiven oder defensiven Spielzügen.

Free Ball

Ein spielbarer Ball, den beide Mannschaften recovern, d.h. unter ihre Kontrolle bringen, dürfen.

Fumble

Verlust des Ballbesitzes durch einen mit dem Ball laufenden Spieler oder Passer

Goalline

Die Linie, die an beiden Enden des Spielfeldes die Endzone und das Spielfeld trennen. Spieler, die mit dem Ball laufen, müssen diese Linie überschreiten, um einen Touchdown zu erzielen.

Goal Posts

Die an beiden Enden des Spielfeldes befindlichen Torstangen. Diese befinden sich in der Mitte des hinteren Bereiches der jeweiligen Endzone. Sie dienen Field Goal- und Extrapunkt-Placekickern als "Zielscheibe". Die Querstange des Goal Posts ist 10 Feet (3,05m) hoch; die zwei vertikalen Pfosten sind jeweils 40 Feet (12,19 m) hoch.

Halbzeit

Eine 15 Minuten lange Pause zwischen den Spielhälften.

Handoff

Die Übergabe des Balls an einen anderen Spieler. Der Quarterback übergibt den Ball meistens an einen Running Back.

Hang time

Hang time bezeichnet wie lang ein Punt in der Luft "hängen" bleibt.

Hashmarks

Spielfeldmarkierungen, die in Abständen von 1y angebracht sind. Die Markierungen liegen ungefähr in einer Linie mit den Torstangen.

Holding

Eine Strafe, die meistens gegen die offensive Linemen wegen regelwidrigen Festhaltens eines Gegenspielers verhängt wird.

Hole

Öffnung, die Vorblocker ihren eigenen Spielern bei Laufspielzügen schaffen.

Huddle

Eine kurze Absprache zwischen den defensiven oder offensiven Spielern zwischen den einzelnen Spielzügen (Plays), bei der der bevorstehende Spielzug abgesprochen wird.

Incomplete pass

Ein Pass, der nicht gefangen wurde – auch als Incompletion bekannt.

Inside

Der Bereich zwischen zwei Tackles, der sich zum Durchlaufen eignet.

Interception

Eine Interception findet statt, wenn ein Spieler der Defense einen Pass fängt, der für einen Spieler der Offense bestimmt war.

Interference

Eine Strafe, die verhängt wird, wenn entweder ein Spieler der Defense oder Offense einen Gegenspieler daran hindert, einen für ihn bestimmten Pass zu fangen.

Lateral

Ein rückwärts oder seitlich gerichteter Ball, der einem anderen Spieler zugeworfen wird.

Man to man

Eine Art Passdeckung, wobei defensive Spieler jeweils einen Passempfänger decken im Gegensatz zu einer Zonendeckung.

Misdirection

Ein Lauf Spielzug, der den Anschein einer bestimmten Spielrichtung aufkommen lässt. Tatsächlich läuft der Spielzug in die andere Richtung.

Motion

Die seitliche Bewegung eines Running backs oder Receivers vor dem Snap.

Offense

1. Die Mannschaft, die im Ballbesitz ist.
2. Die Taktik dieser Mannschaft.

Onside Kick

Ein kurzer Kickoff – etwas länger als die erforderlichen 10 yards – der dem kickenden Team ermöglicht, den Ball eventuell wieder in Besitz zu nehmen.

Outside

Der Bereich ausserhalb der 2 Tackles, der sich zum Durchlaufen eignet.

Pass

Ein Vorwärtswurf des Balls zu einem anderen Spieler.

Der Ball wird in der Regel vom Quarterback geworfen. Der Ball darf pro Spielzug lediglich einmal vorwärts geworfen werden.

Pass Pattern

Die von einem Passempfänger (Pass receiver) zurückzulegende Route, um einen Pass zu fangen.

Pass Rush

Der defensive Sturmangriff, um den Quarterback entweder unter Druck zu setzen oder zu fassen (Quarterback Sack), wenn er versucht, den Ball zu werfen.

Pitchout

Ein von unten abgeworfener Ball – meistens vom Quarterback zum Running Back. Auch als Pitch bekannt.

Plane of the Goal

Eine imaginäre aufrechte Ebene, die sich von der Goalline aufwärts erstreckt.

Diese Linie muss von einem Spieler mit dem Ball überschritten werden, um einen Touchdown zu erzielen.

Play Action

Ein Passspielzug bei dem der Quarterback zuerst einen Handoff (Weitergabe des Balles von Hand zu Hand) zum Running Back antäuscht und danach den Ball selber passt.

Plazierung

Der Schiedsrichter legt den Ball nach einem Spielzug oder nach einer Strafe auf eine bestimmte Stelle.

Von dort aus beginnt dann der nächste Spielzug.

Pocket

Die von den Blockern gedeckte Zone, in der sich der Quarterback bewegen kann.

Pull

Ein von einem Offensive Lineman (meistens einem Guard) ausgeführter Spielzug.

Er verlässt seine Position, um bei einem Spielzug die führende Rolle zu übernehmen.

Punt

Den Ball zu der anderen Mannschaft kicken.

Dies wird in der Regel beim vierten Down ausgeführt, wenn man die benötigten 10 yards für ein neues First Down nicht geschafft hat.

Querstange

Die horizontale Stange eines Goal Posts, über die der Ball bei einem Field Goal oder einem PAT gekickt werden muss.

Die Querstange ist 10 Fuss (ca. 3,05m) hoch.

Read

Die Beobachtungen der defensiven Spieleraufstellung an der Scrimmage Line durch den Quarterback.

Receiver

Ein Spieler, der berechtigt ist, einen Pass zu fangen – oder diesen tatsächlich fängt.

Receiving Team

Die Mannschaft, die den gekickten Ball empfängt.

Roll Out

Die seitlichen Bewegungen des Quarterbacks über das hintere Feld hinweg – im Gegensatz zum geradlinigen Rückwärtslauf – nach dem Snap.

Sack (Quarterback Sack)

Den Quarterback mit dem Ball hinter der Scrimmage Line zu Boden bringen.

Safety

1. Ein Spielzug, der 2 Punkte erzielt.

Dazu muss ein balltragender Spieler der Offense in seiner eigenen Endzone zu Fall gebracht werden.

2. Eine defensive Spielerposition in der Defensive Secondary.

Es gibt einen Strong Safety, der auf derselben Seite des Spielfeldes wie der Tight End spielt und einen Free Safety.

Scrambeln

Was der Quarterback tut, wenn er versucht, einem Sack zu entkommen.

Screen Pass

Ein kurzer Pass zu einem Running Back, der seinerseits hinter einer von Blockern gebildeten Mauer steht.

Scrimmage Line

Eine fiktive Linie, die so breit ist wie der Ball lang, und die durch den Ball hindurch von einer Seite des Spielfeldes zur anderen verläuft.

Zu Beginn aller offensiven Spielzüge stellen sich beide Teams einander gegenüber an dieser Linie auf.

Secondary

Die defensiven Spieler, die den Rückraum verteidigen.

Seitenlinie

Die seitlichen Abgrenzungen des Spielfeldes.

Wenn ein Spieler mit dem Ball die Seitenlinien überschreitet oder gar berührt, ist er im Aus und der Spielzug ist zu Ende.

Set

1. Eine Formation.
2. Eine für Offensive Linemen erforderliche bewegungslose Position, auf beiden Füßen stehend und auf einer geballten Faust ruhend, die kurz vor dem Snap eingenommen werden muss.

Shotgun

Eine Aufstellung, bei der der Quarterback den vom Center abgegebenen Ball etwa 5 bis 7 yards hinter der Scrimmage Line fängt.
Auch als Spread bekannt.

Signale

1. Die vom Quarterback an der Scrimmage Line ausgerufenen, chiffrierten Signale, die aus Zahlen und Worten bestehen. Solche Signale werden auch vor einem Spielzug von der Defense ausgerufen – meistens von einem Linebacker.
2. Die Handsignale, die ein Schiedsrichter verwendet, um anzuzeigen, welcher Regelverstoss begangen worden ist.

Snap

Die Abgabe des Balls vom Center zum Quarterback. Diese Ballabgabe leitet jeden offensiven Spielzug ein.

Snap Count

Das Signal, an dem der Ball vom Center gesnapt bzw. abgegeben wird.

Special Teams

Sondereinheiten der Defense bzw. Offense, die bei Kickoffs, Punts, Extrapunkten und Field Goals eingesetzt werden.

Spielhälfte

Eine 30 Minuten lange Spielzeit, die aus zwei Vierteln besteht.

Spielplan

Die Strategie und Spielzüge, die für einen bestimmten Gegner ausgewählt werden.

Spike

Als Ausdruck der Freude wirft ein Spieler den Ball kräftig auf den Boden nachdem Punkte erzielt worden sind.

Strafe

Eine wegen eines Regelverstosses verhängte Strafe, die entweder aus einem eingebüsstem Down oder Yards – oder beidem – bestehen.

Flag (Strafenflagge)

Die gelbe Flagge, die Schiedsrichter auf das Spielfeld werfen, um einen Regelverstoss anzuzeigen.

Strong Side

Die Seite der offensiven Formation mit dem Tight End.

Stunt

Ein geplantes Rush Manöver beim Pass Play, wobei Defensive Linemen – manchmal mit Linebackern – umeinander herumlaufen, ohne geradeaus zu stürmen.

Tackle

1. Einen Spieler mit dem Ball stoppen, indem man ihn fasst und zu Boden wirft.
2. Die gleichnamigen Positionen der offensiven und defensiven Linemen.

35-Sekunden Uhr

Eine von der offiziellen Uhr unabhängige Uhr. Sie zählt die 35 Sekunden, die der Offense zur Verfügung stehen, um den Ball zu snapen.

Torstangen

Die 40 Fuss (ca. 12,19m) hohen Torstangen, durch die der Ball beim Extrapunkt- oder Field Goal-versuch gehen muss.

Touchback

Ein Kickoff oder Punt gilt in der Endzone als unspielbar, wenn der Schiedsrichter dies durch Pfeifen anzeigt. Der Ball ist dann an der 10 oder 20 yardslinie des Receiving Teams spielbar.

Touchdown

Ein Play, der der erfolgreichen Mannschaft 6 Punkte bringt.

Der Ball muss entweder in die Endzone getragen oder in der Endzone der gegnerischen Mannschaft gefangen werden.

2-Minuten Warnung

Die von den Schiedsrichtern ausgesprochene Warnung, dass nur noch 2 Minuten Spielzeit in einer Spielhälfte verbleiben.

Verlängerung (Overtime)

Eine zusätzliche Spielzeit, die bei punktgleichen Spielen stattfindet.

Viertel (Quarter)

Eine aus 15 Minuten bestehende Spielzeit.

Das Spiel besteht aus insgesamt vier Vierteln.

Weakside

Die Seite der offensiven Formation ohne den Tight End.

Zone

Ein zugewiesener Bereich der Passdeckung. Auch eine Art Passdeckung, bei der die Verteidiger die Verantwortung für die zugewiesene Bereiche tragen.