

**American Football Schiedsrichter  
Vereinigung Deutschland**

**- Schiedsrichterlehrwart -**

Hans Lämmerhirt - Diepensiepen 3 c - 40822 Mettmann  
Telefon: 0172-5387918 - laemmerhirt<at>afsvd.de



## **Bulletin Mai 2009**

Hallo Kolleginnen und Kollegen.

Zuerst ein Wort an die Kolleginnen. Bitte verzeiht, dass ich der einfacheren Lesbarkeit hier nachfolgend nur die männliche Variante anführe.

Ich habe erfahren, dass es offensichtlich Kollegen in der GFL gibt, die nicht mehr ins Mechanicbuch schauen müssen.

Anders lässt es sich nicht erklären, dass Schiedsrichter, die nicht auf ihren angestammten Positionen wirken, plötzlich alles vergessen, was mit dieser Position zu tun hat.

Da wissen Schiedsrichter, die sonst als Linesman fungieren, plötzlich nicht mehr, was sie als Fieldjudge beim Nachmessen zu tun haben. Oder Fieldjudges, die als Linejudge fungieren, kennen ihre Rolle bei der Strafdurchführung nicht.

Liebe Kolleginnen und Kollegen, ihr lasst Euren professionellen Ansatz vermissen, der Euch in die GFL brachte. Und das kann nicht zuletzt dazu führen, Ihr diesen Platz auch wieder räumen müsst.

Vor einem wichtigen europäischen Spiel, in dem ich als Umpire tätig war, holte ich meine blank geputzten Schuhe hervor. Mein damaliger italienischer Referee fragte mich, welche Gedanken ich mir in Bezug auf das Spiel beim Putzen der Schuhe gemacht hätte. Ich weiß heute nicht mehr, was ich damals geantwortet habe. Aber so weit möchte ich bei Euch nicht gehen.

Jeder sollte sein Bestes geben. Dazu gehört, dass sich jeder auf seine Aufgabe mental vorbereitet. Solange sich jeder auf seiner angestammten Position befindet, muss er nicht vor jedem Spiel ins Mechanicbuch schauen, um seine Aufgaben nachzulesen. Ich bin sicher, dass jeder diese Aufgaben kennt und sie zielgerichtet wahrnehmen kann. Aber wenn man sich auf eine andere Position vorbereitet, dann gehört das Mechanicbuch darauf einfach dazu. Die korrekte Vorbereitung seid Ihr nicht zuletzt Euren Kollegen schuldig. Wenn Ihr nicht wisst, was eure Aufgabe ist, müssen sie Eure Arbeit machen. Und sie haben mit ihren eigenen Aufgaben genug zu tun.

Soweit dazu.

Nachfolgend möchte ich Euch, und hiermit sind nun nicht nur die GFL-Kollegen gemeint, noch einiges über den Antrieb mit in die Spiele geben.

# Antrieb

## Grundsätzliches

Der Ball allein kann sich nicht fortbewegen. Er benötigt also jemanden, der ihm einen Antrieb geben kann. Das kann nur ein Spieler sein, denn Ersatzspieler, Coaches und sonstige Personen dürfen sich ja nicht auf dem Spielfeld befinden. Und außerhalb des Spielfeldes spielt der Antrieb keine Rolle.

Der Antrieb spielt immer nur dann eine Rolle, wenn der angetriebene Ball auf, über oder hinter eine Goalline, mit anderen Worten, in eine Endzone hinein kommt. Der Antrieb spielt keine Rolle, wenn der angetriebene Ball die Endzone, egal in welche Richtung, verlässt.

Aber wie bekommt der Ball denn nun seinen Antrieb?

Der Ball bekommt seinen Antrieb, in dem ihm ein Spieler einen Antrieb verleiht, in dem er den Ball trägt, wirft, kickt, snapt, fumbelt oder unter bestimmten Umständen schlägt. Alle diese Aktionen sind bewusste und gewollte Tätigkeiten. Daraus folgert, dass ein einfaches Berühren, bewusst oder versehentlich dem Ball keinen (neuen) Antrieb verleiht, solange sich dieser in Bewegung befindet.

Der Antrieb, der dem Ball von einem Spieler durch Tragen, Werfen, Snappen, Fumbeln, (unter bestimmten Umständen) Schlagen oder Kicken gegeben wird, bleibt solange diesem Antrieb gebenden Spieler zugerechnet, bis der Ball dead wird, zur Ruhe kommt oder in Besitz eines anderen Spielers kommt, dem anschließend der Antrieb zugerechnet wird.

Der Antrieb wird verändert, wenn ein Spieler einen freien Ball kickt oder weg schlägt, nachdem ein freier Ball den Boden berührt hat oder einem freien Ball, der zur Ruhe gekommen ist, einen neuen Antrieb gibt, indem er diesen zur Ruhe gekommenen Ball irgendwie berührt.

Befindet sich ein freier Ball einmal in einer Endzone, so bleiben sein Status und sein Antrieb unverändert. Das gilt auch dann, wenn der freie Ball zur Ruhe kommt und danach berührt oder ein in Bewegung befindlicher freier Ball weg geschlagen wird, nachdem dieser den Boden berührt hat oder gekickt wird.

## Beispiele

2. und 6 von B's 16. B-44 fängt A-17's legen Vorwärtspass in B's Endzone ab und advanct den Ball bis zu B's 2, von wo er zurück in B's Endzone läuft, wo er zu Boden gebracht wird.	Safety. A-17's Antrieb durch den Pass ist verbraucht, als B-44 dem Ball einen neuen Antrieb gibt, in dem er mit dem Ball B's Endzone verlässt. Damit ist B-44 dafür verantwortlich, dass der Ball in B's Endzone dead wird.
2. und 6 von B's 16. B-44 fängt A-17's legen Vorwärtspass in B's Endzone ab und fumbelt, während er sich noch in B's Endzone befindet. Der Ball rollt ins	Safety in allen drei Fällen. Der Antrieb von A-17's Pass ist verbraucht, als B-44 dem Ball einen neuen Antrieb gibt, in dem er den Ball fumbelt und dieser ins Spielfeld

<p>Spielfeld bis zu B's 2, wo (a) A-88, (b) B-96 oder (c) niemand den Ball berührt und dieser wieder in B's Endzone rollt, von wo aus er ohne weitere Berührung ins Aus geht.</p>	<p>rollt. Die Berührungen durch A-88 und durch B-96 ergeben keinen neuen Antrieb, da der freie Ball nie zur Ruhe gekommen ist. B-44 ist damit verantwortlich, dass der Ball hinter B's Goalline dead wurde.</p>
<p>2. und 6 von B's 16. B-44 fängt A-17's legen Vorwärtspass in B's Endzone ab und fumbelt, während er sich noch in B's Endzone befindet. Der freie Ball rollt bis zu B's 2, wo ihn A-89 in B's Endzone schlägt, von wo der Ball ins Aus geht.</p>	<p>Touchback. Der Antrieb von A-17's Pass ist verbraucht, als B-44 dem Ball einen neuen Antrieb gibt, in dem er den Ball fumbelt und dieser ins Spielfeld rollt. Dieser Antrieb ist verbraucht, als A-89 dem Ball einen neuen Antrieb gibt, in dem er den freien Ball, der den Boden berührt, weg schlägt. Damit ist A-89 dafür verantwortlich, dass der Ball hinter B's Goalline dead wird. Die Strafe für das illegale Schlagen des Balles wird Team B ablehnen, da diese Strafe den Ball nur zu B's 15 bringen würde.</p>
<p>4. und 14 von A's 6. Team A steht in einer Scrimmage Kick Formation. Der schlechte Snap prallt Back A-4 gegen den Oberschenkel und rollt bis zu A's 2. dort schlägt B-33 den Ball zurück und der Ball prallt an A's 4 gegen B-66. Dadurch springt der Ball in A's Endzone. Der potentielle Kicker A-9 fällt dort auf den Ball.</p>	<p>Touchback. Der Antrieb, der dem Ball durch den Snap verliehen wurde, ist verbraucht, als B-33 den Ball, der den Boden berührt hat zurück schlägt. Das Schlagen ist legal, weil B-33 den Ball in Richtung der eigenen Goalline geschlagen hat. Durch diesen neuen Antrieb kam der Ball in A's Endzone. Team B ist damit dafür verantwortlich, dass der Ball sich dort befindet. Da Team A am Ende des Down in der eigenen Endzone in Ballbesitz ist, wird Team A ein Touchback zuerkannt.</p>
<p>4. und 14 von A's 6. Team A steht in einer Scrimmage Kick Formation. Der schlechte Snap prallt Back A-4 gegen den Oberschenkel und rollt bis zu A's 2. dort schlägt B-33 den Ball zurück und der Ball prallt an A's 4 gegen B-66. Dadurch springt der Ball in A's Endzone. Der potentielle Kicker A-9 reconvert dort den Ball und puntet. Gerade als der Ball den Fuß von A-9 verlässt, lenkt B-66 den Kick ab und der Ball fliegt bis zu A's 1 und prallt zurück in A's Endzone, wo A-99 auf den Ball fällt.</p>	<p>Safety. Der Antrieb durch den Snap ist beendet, als B-33 den Ball, der den Boden berührt hat, zurück schlägt. Der Antrieb durch das Schlagen bringt den Ball zwar in A's Endzone, ist aber beendet, als A-9 den Ball reconvert und ihn und aus der Endzone heraus puntet. Damit gibt er dem Ball einen neuen Antrieb. Durch diesen Antrieb kommt der Ball zurück in A's Endzone. Der Ball wird in A's Endzone in A's Besitz dead und Team A ist dafür verantwortlich, dass sich der Ball dort befindet.</p>
<p>4. und 14 von A's 6. Team A steht in einer Scrimmage Kick Formation. Der schlechte</p>	<p>Touchback. Der Antrieb durch den Snap ist beendet, als B-33 den Ball, der den Boden</p>

<p>Snap prallt Back A-4 gegen den Oberschenkel und rollt bis zu A's 2. dort schlägt B-33 den Ball zurück und der Ball prallt an A's 4 gegen B-66. Dadurch springt der Ball in A's Endzone. Der potentielle Kicker A-9 recovert dort den Ball und puntet. Gerade als der Ball den Fuß von A-9 verlässt, blockt B-66 den Kick ab und der Ball fliegt über A's Endlinie ins Aus.</p>	<p>berührt hat, zurück schlägt. Der Antrieb durch das Schlagen bringt den Ball in A's Endzone. Die Recovery durch A-9 gibt dem Ball zwar einen neuen Antrieb, aber dieser Antrieb bringt den Ball nicht in eine Endzone hinein. Damit ist Team B weiterhin dafür verantwortlich, dass sich Ball hinter Team A's Goalline befindet.</p>
---	--

Für Fragen, Anregungen und Meinungen stehe ich gerne zur Verfügung.

Bis nächsten Monat.

Euer Hans