

**American Football Schiedsrichter
Vereinigung Deutschland**

- Schiedsrichterlehrwart -

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



Bulletin September 2009

Hallo Kolleginnen und Kollegen,

die Saison nähert sich so langsam ihrem Höhepunkt, dem German Bowl, am 03.10.2009 in Frankfurt. Danach findet noch das Jugendländerturnier, erstmals in NRW, in Hamm statt. Anschließend sind noch ein paar Spiele, bis sich dann der Kreis auch schon wieder schließt und die Lehrgänge anfangen.

Das neue Regelwerk ist auch schon fertig und kann bei den üblichen Stellen bestellt werden.

Es gibt viele Stimmen, die behaupten, dass unser Regelwerk das Komplizierteste Regelwerk der Welt sei. Die elf Regeln, die unser deutsches Regelwerk enthält, gliedert sich mit seinen vielen Ausnahme in mehr als 700 Regelungen.

Viele Regelungen sind eindeutig. Sie enthalten, ähnlich wie unsere deutschen Gesetze, so genannte, „Tatbestandsmerkmale“. Man muss nur diese Tatbestandsmerkmale abfragen und schon weiß man, ob eine Regelung auf eine Situation zutrifft oder nicht.

Zum Beispiel:

Bereits im Anfängerlehrgang lernt jeder Neu-Schiedsrichter, dass folgende Voraussetzungen (Tatbestandsmerkmale) zutreffen müssen, damit eine Defense Passbehinderung vorliegt.

- Legaler Pass
- In der Luft
- unberührt
- fangbar
- jenseits der neutralen Zone
- Kontakt der behindert,
- gegen einen berechtigten Receiver.

Und anders als in unseren Strafgesetzen, ist der Versuch nicht strafbar.

Es gibt aber Regelungen, in denen von einem „Versuch“ die Rede ist, dass es also verboten ist, wenn ein Spieler irgendetwas „versucht“.

Diese „Versuche“ habe ich nachfolgend aufgeführt.

2-32-1, 9-5-1 Schlägerei

Wenn ein Spielteilnehmer versucht einen Gegner in kämpferischer Weise anzugreifen, die untypisch für den Footballsport ist, begeht er eine Schlägerei. Untypisch für den

Footballsport sind Schläge und Tritte. Tritt oder schlägt jemand nach einem Gegner, wobei es egal ist, ob der Schlag oder Tritt den Gegner auch tatsächlich trifft, dann macht sich der Verursacher einer Schlägerei schuldig und muss disqualifiziert werden.

3-4-3 Unfaire Taktiken mit der Spielzeit

Wenn ein Team versucht, durch offensichtlich unfaires Verhalten „Zeit zu schinden“, begeht es ein Foul. Nun wird kein Spieler so dumm sein und seine Absicht lauthals verkünden. Also müssen die Schiedsrichter bei der Beurteilung der Situation andere „Hilfskriterien“ zu Rate ziehen.

Wie ist der Spielstand; wie viel Spielzeit verbleibt in der Halbzeit, usw.

Stellen wir uns vor, die Defense liegt nach Punkten in Führung. Die Offense ist auf dem Vormarsch und benötigt einen Touchdown zum Sieg (oder zum Ausgleich). Der Ballträger wird inbounds zu Boden gebracht und zwei oder drei Defense Spieler bleiben auf dem Ballträger liegen oder lassen sich viel Zeit, um sich von ihm zu erheben, während sich die anderen Offense Spieler bereits wieder bereit machen, sich an der Scrimmage Line aufzustellen.

Wenn sich das bei 5 Minuten verbleibender Spielzeit in der ersten Spielperiode ereignet, kommt sicher niemand auf die Idee, dass sich die Defense unfair verhalten könnte.

Anders muss die Situation beurteilt werden, wenn nur noch wenige Sekunden im Spiel verbleiben.

Dann verhält sich die Defense unfair und muss bestraft werden. Die Strafe ist eine Spielverzögerung (SVZ) und wird mit einer 5-Meterstrafe vom Succeeding Spot geahndet. Außerdem wird die Game Clock nach der Strafdurchführung mit dem Snap gestartet.

Wie bei anderen Aktionen, die die Spielzeit betreffen, ist die „Two Minute Warning“ unsere Grenzmarke. Ereignen sich unfaire „Zeitaktionen“ außerhalb der Zwei-Minuten-Marke, sollte man die Flagge stecken lassen.

Wirft die Offense beispielsweise außerhalb der Zwei-Minuten-Marke einen Vorwärtspass zu Boden, verlieren sie einen Down. Passiert das innerhalb der Zwei-Minuten-Marke **und** liegen sie nach Punkten zurück (läuft ihnen also die Zeit weg), dann ist das ein illegaler Vorwärtspass mit einer 5-Meterstrafe und Start der Game Clock mit der Ballfreigabe.

Liegt die Offense innerhalb der Zwei-Minuten-Marke nach Punkten vorn und der Vorwärtspass wird absichtlich zu Boden geworfen, dann ist der Passer dumm, weil er erstens einen Down verschenkt und damit die Game Clock angehalten hat. Hier sollte die Flagge stecken bleiben.

3-5-2 Auswechslung

Team A darf sich, im offensichtlichen Versuch, Team B zu benachteiligen, nicht schnell an die Scrimmage Line begeben. Einen Verstoß gegen diese Regelung konnte ich bisher noch nie beobachten. Das kommt aber auch daher, weil es, im Gegensatz zur NCAA, bei uns nicht so viele bekannte Spezialisten in den Teams gibt.

Stellen wir uns vor, Team A marschiert das Spielfeld hinunter und benutzt nur Laufspiele. Ausgewechselt werden nur die Backs, die als Ballträger fungieren. Unmittelbar vor dem nächsten Snap werden nun Receiver eingewechselt **und** die Offense begibt sich schnell zur Scrimmage Line, um Team B keine Chance zu geben, auf die Auswechslung zu reagieren. Dann versucht Team A offensichtlich die Defense zu benachteiligen und das Spiel muss unterbrochen werden. Der Snap darf nicht

zugelassen werden. Team A wird mit einer 5-Meterstrafe (Dead Ball Foul) vom Succeeding Spot bestraft.

Der Referee muss während des gesamten Spieles die Aktionen während der Team A Auswechslungen und deren Annäherung an die Scrimmage Line beobachten. Wenn er keine übermäßig schnelle Annäherung an die Scrimmage Line beobachtet, liegt auch kein Foul vor. Entscheidet er auf ein Foul, muss er den Head Coach informieren, dass jeder nachfolgende Verstoß ein unsportliches Verhalten ist, welches mit der entsprechenden Strafe geahndet wird.

5-1-1d, 5-1-4d, 6-1-5, 6-3-7, 7-2-5 Ball der im Feld zur Ruhe kommt

Der Begriff „versucht“ bezieht sich natürlich nicht nur auf Fouls. Es kommen auch andere Situation vor, in denen die Schiedsrichter die Gedanken der betreffenden Spieler erraten müssen.

Kommt ein Ball (Kick, Fumble, Rückpass) im Feld (Spielfeld oder Endzone) zur Ruhe (bleibt liegen) und kein Spieler macht einen Versuch, den Ball zu recovern, dann wird der Ball dead und die Schiedsrichter müssen abpfeifen. Hier müssen die Schiedsrichter natürlich nicht die Gedanken der Spieler lesen, sondern die Aktionen und Reaktionen rund um den (zur Ruhe gekommenen) Ball beobachten. Das bloße Berühren eines auf dem Boden ruhenden Kick durch das Kicking Team stellt keinen Versuch, den Kick zu recovern, dar. Aus diesem Grund müssen gerade die tiefen Schiedsrichter die Reaktionen der Receiving Team Spieler beobachten.

Bei einem ruhenden Fumble oder Rückpass müssen sie dagegen auf die Reaktionen aller Spieler achten.

Aber mal ehrlich. Hat irgendjemand schon mal einen „ruhenden“ Fumble oder Rückpass gesehen?

6-1-2f, 6-3-12, 7-3-4 Kicking Team Spieler, bzw. Receiver im Aus

Wird ein Kicking Team Spieler oder ein berechtigter Receiver durch einen Gegner ins Aus geblockt, muss der Betreffende versuchen, **sofort** wieder ins Feld zu gelangen. Dieses „sofort“ bedeutet nicht, dass ein Spieler, der an der 20-Meterlinie ins Aus geblockt wurde, auch wieder an der 20-Meterlinie ins Spielfeld zurückkommen muss.

Vielmehr müssen die überwachenden Schiedsrichter auch hier die Reaktionen der Betreffenden beobachten. Wird ein Spieler an der 20-Meterlinie ins Aus, aber nicht aus seiner ursprünglichen Richtung geblockt, sondern läuft bis zur 22- oder 23-Meterlinie weiter, während er rückwärts zum Kicker (oder Passer) schaut, dann gilt das als Versuch, sofort wieder in das Spielfeld zu gelangen. Läuft er aber weiter und es ist offensichtlich, dass er anstatt wieder ins Spielfeld zurück zu kommen, weiteren Blocks ausweichen will, ist das kein Versuch sofort wieder ins Spielfeld zu kommen.

Springt ein Spieler, der ins Aus geblockt wurde, um beispielsweise einen Pass zu fangen und landet im Spielfeld, ist auch das ein gültiger Versuch, sofort wieder ins Spielfeld zu gelangen.

Hier schon mal ein Hinweis auf eine editorische Änderung in 2010.

Diese betrifft die Ausnahme zur Regel 7-3-4. Die derzeit gültige Ausnahme lautet: ...nachdem er von einem Gegner aus dem Feld gedrückt oder geblockt wurde ...

Die künftige Fassung lautet: ... nachdem er aufgrund des Kontaktes durch einen Gegner ins Aus gegangen ist ...

Das folgende Beispiel soll die Änderung verdeutlichen:

A-99 und B-50 laufen nebeneinander in der Nähe einer Seitenlinie downfield. Während sie laufen, berühren sie sich unabsichtlich und A-99, der außen läuft, tritt durch diesen Kontakt an der 50-Meterlinie auf die Seitenlinie. Er läuft weiter und fängt an B's 40 einen legalen Vorwärtspass.

Regelung 2009: Illegales Berühren eines Vorwärtspass durch A-99. A-99 verlor seine Berechtigung zum Berühren des Passes, als er auf die Seitenlinie trat. Die Ausnahme trifft nicht zu, da B-50 A-99 nicht ins Aus gedrückt oder geblockt hat.

Regelung 2010: Kein Foul. Die Ausnahme trifft zu, weil A-99 durch den Kontakt mit B-50 auf die Seitenlinie geraten ist.

6-4-1 Behinderung der Fangmöglichkeit

Ein Receiving Team Spieler, der versucht, einen Kick zu fangen, darf durch das Kicking Team beim Versuch des Fangens nicht behindert werden. Das gilt aber nur für den Spieler, der sich in dem Bereich befindet, in dem er den Kick auf fangen könnte. Dieser Bereich ist aber nicht stationär. Das heißt, wenn sich dieser Spieler auf den in der Luft befindlichen Ball zu bewegt, versucht er den Kick zu fangen. Der überwachende Schiedsrichter darf also nur kurz schauen, in welche Richtung der Ball fliegt und abschätzen, wie weit dieser wohl fliegen könnte. Dann muss er sich auf den oder die betreffenden Spieler konzentrieren, die ihn zum Ball führen. Wird der Receiving Team Spieler auf dem Weg zum Ball von einem Gegner berührt, ist das ein Behinderungsfoul.

7-1-5a-4 Ruckartige Bewegungen der Defense an der Scrimmage Line

Defense Spieler, die sich an der Scrimmage Line befinden (innerhalb eines Meters) und versuchen, durch schnelle oder ruckartige Bewegungen, einen False Start zu provozieren, begehen ein Defense Offside. Nun kann niemand die Gedanken der Defense Spieler lesen. Daher wird jede schnelle, ruckartige Bewegung, die nicht Teil einer normalen Defense Bewegung ist, als Foul gewertet. Diese Bewegungen sind beispielsweise ein Aufstampfen mit einem Fuß, ein nach vorne Schnellen einer oder beider Hände, Bewegungen mit dem Oberkörper in Richtung Offense Spieler. Ein Defense Spieler, der auf die Scrimmage Line zuläuft, um den Snap Count zu timen, begeht kein Foul.

7-3-8b-2, 7-3-8c-2, 7-3-9g Passbehinderung

Wenn zwei der mehrere Spieler gleichzeitig versuchen einen legalen Vorwärtspass zu erreichen, zu fangen oder weg zu schlagen, begehen sie keine Passbehinderung.

Das NCAA Regelwerk versucht das ein wenig besser zu umschreiben. Die Spieler müssen einen „bona fide attempt“, also einen „Versuch im guten Glauben“ machen, den Pass zu erreichen, fangen oder weg zu schlagen. Regel 7-3-9g beschreibt, dass Kontakte zwischen den betreffenden Spielern nur dann ein Foul ist, wenn es offensichtlich ist, dass die Behinderung beabsichtigt war. Der überwachende Schiedsrichter muss, unter Berücksichtigung auf die Aktionen der Spieler und deren Position zum Ball, entscheiden, ob es sich um zufällige oder absichtliche Kontakte gehandelt hat. Ist er der Auffassung, dass ein verursachender Spieler keinen „gutgläubigen“ Versuch gemacht hatte, den Pass zu erreichen **und** alle Voraussetzungen für eine Passbehinderung vorliegen, dann muss die Flagge fliegen.

9-1-2d-3, 9-1-2e-3, 9-3-3d-3, 9-3-3e, 9-3-4 Versuch, den Ballträger zu erreichen

Wenn ein Spieler versucht, einen freien Ball oder den Ballträger zu erreichen, ist er von verschiedenen Fouls, wie Clipping, tiefes Blocken, Blocken in den Rücken oder illegales Benutzen der Hände ausgenommen. Dazu ist es erforderlich, dass sich der freie Ball oder der Ballträger aber auch in der Nähe dieses Spielers befindet, der versucht, ihn zu erreichen. Leider gibt es keine aufklärende Meterangabe, um zu verdeutlichen, was in der Nähe bedeutet. Der überwachende Schiedsrichter muss hier weit genug vom Spielgeschehen weg sein, um eben alle und die Aktionen von Anfang bis Ende überwachen zu können.

9-1-2n, 9-3-5b Versuch einen Vorteil zu erlangen oder einen Kick zu blocken

Kein Spieler darf bei dem Versuch einen Vorteil zu erlangen, sich auf einen Gegner stellen, springen oder stehen. Auch hier muss der überwachende Schiedsrichter sich im Klaren darüber sein, worin der Vorteil liegen kann. Ein Defense Spieler, der sich auf einen am Boden liegenden Gegner stellt, um einen Vorwärtspass zu erreichen, erzielt sicher einen Vorteil, wenn er durch diese Erhöhung seiner Person den Vorwärtspass erreicht. Was aber, wenn er den Vorwärtspass verpasst. Hat er dann einen Vorteil erzielt?

Ein Defense Spieler darf nicht vorwärts laufen, abspringen, offensichtlich versuchen einen Kick zu blocken und auf einem anderen Spieler landen (Leaping). Was ist aber, wenn Team A zwar in einer Scrimmage Kick Formation steht und z. B.: ein Fieldgoal vortäuscht, aber einen Vorwärtspass wirft?? Dann springt der Defense Spieler zwar hoch und landet auf einem Gegner, aber da es keinen Kick gab, kann das auch kein Versuch sein, einen Kick zu blocken. Selbst wenn dieser Defender vor dem Snap lauthals verkündet hatte, dass er versuchen würde, den nächsten Kick abzublocken.

Das gleiche gilt für 9-3-5b. Defense Spieler dürfen sich nicht auf ein Teammitglied stellen, um einen Kick zu blocken.

Team A steht in einer Scrimmage Kick Formation, um ein Fieldgoal zu erzielen. Ein oder zwei Defense Spieler springen nach dem Snap (vor dem Snap wäre es ein Dead Ball Foul, 9-3-5a) jeweils auf ein Teammitglied und bilden eine Pyramide oder eine Mauer vor der Querlatte. Team A täuscht aber auch hier nur den Kick vor, wirft aber einen Vorwärtspass. Die aufeinander stehenden Spieler haben sich selbst aus dem Spiel genommen. Da sie keinen Kick geblockt haben (weil es keinen gab), liegt auch kein Foul vor.

9-4-2 Wegschlagen eines Rückpass, um Raumgewinn zu erzielen

Hier schenke ich mir einen Kommentar, weil „der Versuch, Raumgewinn zu erzielen“ im nächsten Jahr gestrichen wird. Daher wird es diese Problematik nicht mehr geben. Die Regel lautet dann: das werfende Team darf keinen fliegenden Rückpass nach vorne schlagen.

Ich hoffe, ich konnte etwas Licht ins Dunkel des Regelschungels bringen.

Bis bald.

Euer Hans