



Basic Football ABC

Begriffserklärung

2020

Audible	Wenn der Quarterback einen bereits angesagten Spielzug kurz vor dem Snap ändert, nennen wir es Audible.
Alignment	Aufstellung der Defense bzw. eines Spielers vor einem Spielzug.
Alley	Gasse zwischen den Outside LB und Cornerback; bei einem Laufspiel schließt der Safety diese Lücke.
Backfield	1. Alle Spieler die nicht auf der LOS stehen; 2. Alle Spieler hinter der O- und D-Line.
Blitz	Ein oder mehrere Defense Spieler attackiert beim Snap das Offense Backfield.
Bounce	Ausweichen des Ballträgers nach außen in Richtung Seitenline.
(Tackle) Box	Bereich zwischen den beiden Offense Tackle. IN der Defense stehen die D-Liner und LB in der Box.
Blind Side	Die Blind Side ist jene Seite der Offense, welche der QB nach dem Snap den Rücken zuwendet. Beim Rechtshänder zum Beispiel die Linke Seite
Blind Side Hit	Ist ein Tackle von der Blind Side. Deshalb schützen diese Seite meistens die stärksten Offensive Liner.
CAP Player	(CAP = Deckel) Beim Outside Run der Verteidiger, der das Ausbrechen des Ballträger durch die erste Verteidigungsline verhindert.
Check KAR	Achtgeben auf das Laufspiel, das (evtl.) zurück kommt. (KAR = Keeper, Around, Reverse) auch als BCR bekannt.
Coverage	Passverteidigungskonzept der Defense um das ganze Feld vor dem Pass zu schützen.
Cutback	Richtungswechsel des Ballträgers zurück in die Spielfeldmitte.

Clipping	Ist ein illegaler Block unterhalb der Gürtellinie in den Rücken des Gegners. Die Strafe beträgt 15 Yards.
Complete Pass	Ein Pass, der aus der Luft gefangen und sicher festgehalten wird.
Delay of Game	Eine Spielverzögerung die mit Raumverlust bestraft wird.
Down	Angriffsversuch. Dabei stehen einer Mannschaft vier Versuche zu, um jeweils 10 Yards zu überdrücken. In der Regel wird beim 4ten Versuch gekickt, um entweder ein Field Goal zu versuchen oder einen Punt zu vollziehen.
Drive	Ein Drive ist Summe aller Spielzüge. Sprich, eine komplette Angriffsserie, bis der Gegner wieder im Ballbesitz ist.
Endzone	Der Bereich, der auf beiden Enden des Spielfeldes zwischen Goal Line (Linie zwischen Spielfeld und Endzone) und End Line (Linie auf Höhe des Querlatte des Tores) gelegen ist. Man muss das „Ei“ dort hineintragen oder dort fangen um einen Touchdown zu erzielen.
Extrapunkt	Nach einem Touchdown bekommt die Mannschaft nochmals die Möglichkeiten einen Extrapunkt zu kicken.
Face Mask	1.) Wird das Gitter des Helmes genannt; 2.) Als auch der Griff in das selbige. Wichtig, das berühren ist erlaubt, das reingreifen nicht. Dieses wird mit einer Strafe von 15 Yards bestraft.
Fair Catch	Zeichen, das ein Spieler gibt, der sich vor den Fangen eines Punts oder Kicks entscheidet, nicht nach vorne zu laufen. Er darf in diesem Fall nicht vom Gegner attackiert werden und die Offense bekommt an der 25 Yard Line das 1st Down. Wenn er den Ball nicht fängt oder fallenlässt ist dieser ein freier Ball und darf von allen Spieler aufgehoben werden.
False Start	Ist eine vertikale Bewegung eines Offense Spielers. Vor dem Snap darf sich lediglich ein Offense Spieler (Man in Motion) parallel zur LOS bewegen.

Field Goal	Erfolgreicher Kick durch die Torstangen, für den man 3 Punkte bekommt.
Fill Player	Unterstützt bei einem Outside Run den Druck auf den Ballträger von Innen, um einen Cutback zu verhindern.
First Down	Erster der vier Versuche, die dem angreifenden Team zu Verfügung stehen, um die 10 Yards Raumgewinn zu erzielen.
Flag (Gelb/Rot)	1.) Die Gelbe Flag wird von einem Schiedsrichter geworfen wenn ein Regelverstoß vorliegt. 2.) Die Rote Flag wird vom Head Coach geworfen, wenn er eine Schiedsrichterentscheidung überprüfen will (Nur NFL)
Force	„Das Kleinmachen des Spielfeldes“, indem der Defender von Außen nach Innen reagiert. (Dabei aber noch außen vom Ballträgers bleibt)
Front	Formation bzw. Aufstellung der Defense Line und Linebacker.
Fumble	Fallenlassen des Balles, wenn der Ballträger Kontrolle über den Ball hatte. Dies hat oft einen Turnover, den Verlust des Angriffsrecht, zur Folge. Wichtig hierbei: Die Berührung des Spielers mit dem Boden kann keinen Fumble hervorrufen, der Ball muss also aus den Hand rutschen oder geschlagen werden.
Gap	Lücke zwischen den Offense Line Spielern, durch die der Ballträger laufen kann.
Hail Mary	Hail Mary ist ein länger Pass (der meistens nicht gefangen wird) in die Endzone des Gegners kurz vor Spielende
Handoff	Ist eine Übergabe des Balls, ohne ihn zu werfen.
Holding	Foul, bei dem ein Spieler der gegnerischen Mannschaft festgehalten wird, der sich nicht im Ballbesitz befindet.

Huddle	Ansammlung der Spieler, bevor sie sich an der „Line of Scrimmage“ aufstellen. Im Huddle gibt der QB den Spielzug an.
Inbounds	Bedeutet, dass ein Spieler sich noch innerhalb des Spielfeldes befindet.
Incomplete Pass	Ein Pass des Quarterbacks, den Boden berührt, bevor er vom Receiver gefangen und kontrolliert wird. Anders als die Interception zieht dies keinen Ballverlust nach sich.
Intentional Grounding	Wegwerfen des Balles durch den Quarterback, ohne dass ein Passempfänger in der Nähe ist. Wichtig hierbei: Das Intentional Grounding wird nur gepfiffen, wenn sich der Quarterback noch in der Pocket, dem Raum hinter der Offense Line befindet. Es ist gestattet, den Ball zu werfen, um die Zeit zu stoppen. Die Uhr wird bei einem Incomplete Pass angehalten. Allerdings ist es verboten, den drohenden Sack mit Raumverlust zu vermeiden. Ausnahme: Der Quarterback befindet sich außerhalb der Pocket.
Interception	Abfangen des Footballs aus der Luft, wodurch die verteidigende Mannschaft das Angriffsrecht erhält.
Interference	Illegale Behinderung eines Passempfängers oder – bei Kicks – des Kick Returners. Bei einer Pass Interference wird das Spiel von der Stelle fortgesetzt, wo die Interference stattfand.
Kickoff	Anstoß, bei dem der Kicker den Ball aus dem Tee (sprich Ti (kleiner Plastikständer)) nach vorne schießt.
Kick Return	Versuch, nach einem Kickoff den gefangenen Ball nach vorne zu tragen.
Line of Scrimmage	Imaginäre Linie, an der sich die Mannschaften aufstellen, um den Ball nach einer Unterbrechung wieder ins Spiel zu bringen. Abgekürzt als L.O.S.

Man in Motion	Der Man in Motion ist der einzige Spieler der Offense, der sich vor dem Spiel parallel zur Line of Scrimmage bewegen darf, um für Verwirrung zu sorgen.
Neutrale Zone	Offizielle Bezeichnung der Line of Scrimmage, die insofern keine eigentliche Line ist, als der Ball mit seinem Umfang die Ausdehnung der Zone bestimmt.
No Huddle	Der Quarterback verzichtet auf eine Besprechung des nächsten Spielzuges. Wird meist bei Zeitdruck durchgezogen.
Offside	Abseits beim American Football. Die Defense ist abseits, wenn während des Anspiels ein Spieler in der neutralen Zone steht. Die Offense ist abseits (False Start), wenn sich ein Angreifer vor dem Anspiel bewegt (Offense Line) bzw. sich in Richtung oder in der Neutralen Zone steht. In beiden Fällen beträgt die Strafe fünf Yards.
Onside Kick	Ein absichtlich kurz ausgeführter Kick, um schnell wieder in Ballbesitz zu kommen.
Outside Contain Spieler	Spieler der Defense, der das Laufspiel über außen verhindert. Häufig verwendet man auch den Begriff des „Force Players“
Out of Bounds	Der Bereich außerhalb des Spielfeldes. Das Aus.
Passrouten	Ist der einstudierte Laufweg des Passempfängers.
Pick Six	Touchdown resultierend aus einer Interception.
Play Action	Ein Passspiel, das mit einem Laufspiel angetäuscht wird.
Pass Rush	Das „unter Druck setzen“ des QB durch einen Defensive Liner bei einem Pass.

Pocket	Ist die Tasche (Pocket), welche von der Offense Line gebildet wird um den Quarterback bei Passversuchen vor den Attacken der Verteidiger abzusichern.
Punt	Abschlag aus der Hand. Wird von der angreifenden Mannschaft praktiziert, sobald sie die für einen First Down erfolgreichen Yards nicht erreicht hat – gewöhnlicherweise nach dem 3rd Down. Im Anschluss an einen Punt wechselt in aller Regel das Angriffsrecht / der Ballbesitz
Press	Den Abstand zwischen sich und dem Ballträger verringern, indem man nach vorne (in Richtung LOS bzw. Offense Backfield) reagiert. Für den Abstand wird auch oft das Wort „Leverage“ verwendet.
Persuite	Verfolgen des Ballträgers
Quarterback	Zentrale Position des Spielgestalters, der den Ball vom Center durch die Beine zugereicht / zugeworfen bekommt, um ihn entweder dem Running Back zu einem Rush zu überreichen oder über die Verteidigungsreihe hinweg einem Receiver zuzuwerfen versucht. Ferner kann der QB auch selber mit dem Ball laufen.
Quarterback Sneak	Der Quarterback bewegt sich sofort nach dem Snap nach vorne. Seid RanNFL auch als „Stecker Spezial bekannt, da der Moderater diesen Spielzug früher sehr gerne gespielt hat.
Roughing	Ist ein verspäteter Angriff auf Kicker oder Quarterback nach Abgabe des Balls. Das Foul wird mit einem First Down und einer 15 Yards Strafe bestraft.
Running Back	Ein Spieler auf dieser Position hat die Aufgabe, den Ball durch die Verteidigungsreihe soweit wie möglich nach vorne zu tragen.
Run Support	Unterstützung durch die Backfield Spieler bei einem Laufspiel.

Sack	Angriff der Defense auf dem Quarterback, bei dem er zu Boden gerissen wird, bevor er den Ball passen kann.
Safety	<ol style="list-style-type: none">1. Bezeichnet erstens eine Position in der Verteidigung.2. Ein angreifender Spieler in Ballbesitz wird in seiner eigenen Endzone zu Boden gebracht. Dadurch bekommt die verteidigende Mannschaft zwei Punkte gutgeschrieben.
Scamble	Versuch des Quarterbacks, bei einem Passspiel den Verteidigern aus dem Weg zu gehen, um sich so zusätzliche Zeit für den Passversuch zu verschaffen.
Screen Pass	Der Quarterback täuscht einen langen Pass an, wirft jedoch einen kurzen Pass hinter der Line of Scrimmage.
Second Level Cutback	Verfolgt eine Defense Back ein Laufspiel über die andere Seite des Feldes, verhindert er als zweite Linie der Verteidigung den Cutbacks des Ballträgers.
Shotgun	Der Quarterback steht beim Snap ungefähr 5 Yards hinter dem Snapper. Durch die größere Entfernung erhält er mehr Zeit zum Passen.
Slide	Ist ein nach vorne rutschen, mit den Füßen voran nach einem Lauf. Dadurch wird Verletzungen entgangen, da man beim sliden nicht mehr angegriffen werden darf.
Snap	Die Ballübergabe des Centers durch die Beine an den hinter ihm positionierten Quarterback. Mit dieser Aktion beginnt der Angriff. Bei einem Kick oder Punt wirft der Center den Ball seinem hinter ihm stehenden Mitspieler zu. (Long Snap)
Stiff Arm	Der Ballträger fährt einen Arm Richtung Gegner aus, um ein Tackling zu vermeiden und den Gegner auf Distanz zu halten.

Strong Side	Seite der Offense Formation mit mehr Spielern (falls gleichviele dann die weite Feldseite)
Stunt	Geplante, gemeinsame Aktion der D-Line und der Linebacker nach dem Snap
Tackle	Aktion der Defense, bei der der im Ballbesitz befindliche Spieler der gegnerischen Mannschaft festgehalten bzw. zu Boden begracht wird. Nur gegenüber dem Ballträger ist ein Tackle gestattet.
Trailer	Laufweg im Offense Backfield, parallel zur LOS, um den Spielzug im Backfield zu verfolgen und ein mögliches Zurückkommen des Ballträgers verhindern.
Three and out	Die Offense erreicht bei ihrer Angriffswelle (3 Versuche für 10 Yards) kein First Down.
Time Out	= Auszeit! Jeder Mannschaft sind pro Hälfte drei Auszeiten gestattet.
Touchback	Wenn nach einem Punt / Kickoff der Ball über die Endzone hinaus rollt, fliegt oder die verteidigende Mannschaft in der Endzone in Ballbesitz gerät und nicht aus der Endzone herausläuft, gibt es einen Touchback. Die Offense startet ihren Angriffszug an der 20 Yard Line.
Touchdown	Spielziel eines Angriffs, das man dann erreicht, wenn der Ball entweder in der Endzone getragen wird oder von einem in der Endzone befindlichen Receiver gefangen wird. Für einen Touchdown bekommt man sechs Punkte.
Two Minute Warning	Zwei Minuten vor dem Ende jeder Halbzeit (nur NFL) signalisiert der Schiedsrichter das baldige Auslaufen der Spielzeit. Das Spiel wird unterbrochen. Die Spieluhr wird nur durch Timeouts oder wenn der Ball über die Außenlinie gebracht wird angehalten.

Two Point Conversion

Der Versuch, nach einem Touchdown zwei Extrapunkte zu erzielen. Dabei verzichtet die angreifende Mannschaft auf das übliche Field Goal (1 Punkt) und absolviert einen kompletten Spielzug von der gegnerischen „Two Yard Line“. Der Angriff ist erfolgreich, wenn der Ball in der gegnerischen Endzone von einem Spieler gefangen oder in diese getragen wird. Ist die Two Point Conversion nicht erfolgreich, geht es mit einem Kickoff weiter.

Weak Side

Ist jene Seite der Offense, wo der Tight End fehlt bzw. weniger Spieler stehen.

Wide Receiver

Position, die in der Regel von den schnellsten Spielern auf dem Feld ausgefüllt wird. Aufgabe des Wide Receivers ist es, weite Pässe des Quarterbacks zu fangen, um im Anschluss möglichst weit in Richtung Endzone zu sprinten.

Zone Defense

Von der Zone Defense wird gesprochen, wenn die Spieler statt einen bestimmten Spieler eine Zone des Spielfelds verteidigen.

Nachfolgend noch eine Auflistung mit den Abkürzungen der Spielerpositionen.

CB	Cornerback	DB (allg.)	Defensive Back	DB (spez.)	Dimeback
DE	Defensive End	DT	Defensive Tackle	FB	Fullback
FS	Free Safety	G	Gurad	H	Holder
HB	Halfback	ILB	Inside Linebacker	K	Kicker
KR	Kick Returner	LB	Linebacker	NB	Nickelback
LILB	Left Inside Linebacker	LOLB	Left Outside Linebacker	LS	Long Snapper
LT	Left Tackle	MLB	Middle Linebacker	NG	Nose Guard
NT	Nose Tackle	OG	Offensive Guard	OLB	Outside Linebacker
OT	Offensive Tackle	P	Punter	PR	Punt Returner
QB	Quarterback	RB	Running Back	RS	Return Specialist
RILB	Rechter Inside Linebacker	ROLB	Rechter Outside Linebacker	RT	Right Tackle
S	Safety	SE	Split End	SLB	Strong Side Linebacker
SS	Strong Safety	ST	Special Teamer	T	Tackle
TE	Tight End	WLB	Weak Side Linebacker	WR	Wide Receiver