

Das Football Lexikon

Damit Du mitreden kannst, findest Du hier die wichtigsten Begriffe in alphabetischer Reihenfolge.

Audible:[*Ohdibbel*] Wenn der Quarterback einen bereits angesagten Spielzug kurz vor dem Snap noch einmal ändert, spricht man von einem Audible.

Backfield:[*Bäckfield*] Im Backfield stehen jene Offense Spieler, welche nicht direkt an der Line of Scrimmage aufgestellt sind. Unter anderem der Quarterback.

Blind Side:[*Bleindseite*] Die Blind Side ist jene Seite der Offense, welcher der Quarterback nach dem Snap seinen Rücken zuwendet. Bei einem Rechtshänder beispielsweise meistens die linke Seite.

Blind Side Hit:[*Bleindseidhitt*] Ist ein Tackle von der Blind Side. Quarterbacks werden auf der Blind Side deshalb meistens vom stärksten Offensive Lineman im Team geschützt.

Blitz: Abwehrspielzug, bei dem zusätzliche Verteidiger auf den Quarterback zustürmen, um ihn entweder vor dem Wurf zu Boden zu reißen oder dessen Pass zu verhindern.

Center:[*ßennter*]: Hat als einziger der Offense-Line den Hand am Ball und gibt ihn durch die Beine zum Quarterback.

Clipping: Ist ein illegaler Block unterhalb der Gürtellinie in den Rücken des Gegners. Als Strafe erhält das Team des gefoulten Spielers einen Raumgewinn von 15 Yards.

Coin toss:[*Keun toß*] Zu Beginn des Spiels wird eine Münze geworfen und zu ermitteln, wer zuerst angreift und wer auf welcher Spielfeldseite spielt.

Complete Pass:[*kompliet päß*] Ein Pass, der aus der Luft gefangen und sicher festgehalten wird.

Conversion:[*Konnwörschen*] Die Möglichkeit, nach einem Touchdown mit einem Spielzug zwei Extrapunkte zu erzielen. Dabei muss aus zwei Yards Entfernung abermals die Endzone erreicht werden.

Cornerback:[*Kornnärbäck*] Stehen den gegnerischen Widereceivern gegenüber und haben die Aufgabe das Fangen eines Passes zu verhindern bzw nach Fangen des Balles den Receiver zu stoppen.

Defense back:[*Diefenz bäck*] Bezeichnung für die Cornerbacks und Safetys.

Defense End:[*Diefänz end*]Spieler an der Aussenseite der Defense Line.

Defense Line:[*Diefänz lein*] Besteht aus 2 Defense Ends und einem Noseguard bzw zwei Defense Tackles.

Defense Tackle:[*Diefänz Täckel*] Steht in der Defense Line und versucht die gegnerische Offense Line zu durchbrechen, um an den Ballträger oder den Quarterback zu kommen.

Delay of Game:*[diehlai off gäime]* Eine Spielverzögerung, die mit Raumverlust bestraft wird.

Down:*[Daun]* Angriffsversuch. Dabei stehen einer Mannschaft vier Versuche zu, um jeweils zehn Yards vorzurücken. In der Regel wird beim vierten Down gekickt, um entweder ein Field Goal zu versuchen oder einen Punt zu vollziehen.

Drive:*[Dreiw]* Ein Drive ist die Summe aller Spielzüge. Sprich, eine komplette Angriffserie bis der Gegner wieder im Ballbesitz ist.

Encroachment:*[Enkrohtschmennt]* Ein Spieler bewegt sich vor dem Snap in die neutrale Zone und berührt dabei einen Offensive Spieler. Resultat: Raumverlust von 5 Yards.

Endzone:*[Endsohn]* Der Bereich, der auf beiden Seiten des Spielfelds zwischen Goal Line (Linie zwischen Spielfeld und Endzone) und End Line (Linie auf Höhe des Torgestänges) gelegen ist. Das "Ei" muss dorthin getragen oder dort gefangen werden, um einen Touchdown zu erzielen.

Extrapoint: Nach einem Touchdown erhält die angreifende Mannschaft die Möglichkeit, mittels eines Kicks von der 15-Yard-Linie durch die Torstangen einen Extrapunkt zu erzielen.

Face Mask:*[Fäiβmäsk]* Face Mask wird sowohl das Gitter des Helmes genannt, als auch ein Griff in das Gitter. Wichtig: ein Griff an das Gitter ist erlaubt, bei zugreifen wird die Aktion jedoch als Foul gewertet. (Strafe: 15 Yards)

Fair Catch:*[Fär kätsch]* Zeichen, das ein Spieler gibt, der sich vor dem Fangen eines Punts entscheidet, nicht nach vorne zu laufen. Er darf in diesem Falle nicht vom Gegner attackiert werden. Wenn er den Ball nicht fängt oder fallen lässt, ist es ein freier Ball.

Fair-Catch-Kick:*[Fär kätsch kick]* Nach einem Fair Catch hat das fangende Team die Option einen Field-Goal-Versuch zu starten. Vorteil: Die Defense steht 10 Yards entfernt.

Fake-Interception-Fumble-Recover:*[Fäik-interβeptschen-fammbel-riekover]* Spielzug, den nur Jan Stecker versteht.

False Start:*[Fohlβ-start]* Ist eine vertikale Bewegung eines Offense-Spielers. Vor dem Snap darf sich lediglich ein Spieler (Man in Motion) parallel zur Line of Scrimmage bewegen.

Field Goal:*[Fiehd gohl]* Erfolgreicher Kick durch die Torstangen, für den man drei Punkte bekommt.

First Down:*[Förβt Daun]* Erster der vier Versuche, die dem angreifenden Team zur Verfügung stehen, um zehn Yards Raumgewinn zu erzielen.

Flag:*[Fläg]* Wird von den Schiedsrichtern aufs Feld geworfen, wenn ein Foul vorliegt.

Fumble:*[Fammbel]* Fallenlassen des Balles, wenn der Ballträger Kontrolle über den Ball hatte. Dies hat oft einen Turnover, den Verlust des Angriffsrechts, zur Folge. Wichtig hierbei: Die Berührung des Spielers mit dem Boden kann keinen Fumble hervorrufen - der Ball muss also aus der Hand geschlagen werden oder aus der Hand rutschen.

Guard: [*Gard*] Die Guards stehen links und rechts neben dem Center und bilden die Offense-Line

Hail Mary:[*Häil Märieh*] Hail Mary ist ein langer (meist nicht von Erfolg gekrönter) Pass in die Endzone kurz vor Spielende. Wird vom zurückliegenden Team geworfen, um doch noch zu punkten.

Handoff:[*Händoff*] Ist eine direkte Übergabe des Balls, ohne ihn zu Werfen.

Holding:[*Hohlding*] Foul, bei dem ein Spieler der gegnerischen Mannschaft festgehalten wird, der sich nicht im Ballbesitz befindet.

Huddle:[*Haddel*] Ansammlung der Spieler, bevor sie sich an der Line of Scrimmage positionieren. Im Huddle gibt der Quarterback den kommenden Spielzug vor.

Inbound:[*Innbaund*] Bedeutet, dass ein Spieler sich noch innerhalb des Spielfeldes befindet.

Incomplete Pass:[*Innkomplieht Päß*] Ein Pass des Quarterbacks, der den Boden berührt, bevor er vom Receiver gefangen und kontrolliert wird. Anders als die Interception zieht dies keinen Ballverlust nach sich.

Intentional Grounding:[*Inntennschenell Graunding*] 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 Boden zu werfen, um die Zeit zu stoppen. Die Uhr wird bei einem Incomplete Pass angehalten. Allerdings ist es verboten, den Ball dorthin zu werfen, wo weit und breit kein Spieler der eigenen Mannschaft postiert ist, um einem drohenden Sack mit Raumverlust zu vermeiden. Ausnahme: Der Quarterback befindet sich außerhalb der Pocket.

Interception:[*Interßepschen*] Abfangen des Footballs aus der Luft, wodurch die verteidigende Mannschaft das Angriffsrecht erhält.

Interference:[*Innterfierenz*] Illegale Behinderung eines Passempfängers oder - bei Kicks - des Kick Returners. Bei Pass Interference wird das Spiel von der Stelle fortgesetzt, wo die Interference stattfand.

Kickoff: Anstoß, bei dem der Kicker den Ball aus dem Tee (kleiner Plastikständer) nach vorne schießt.

Kick Return:[*Kick riehtörn*] Versuch der Verteidigung, nach einem Kickoff den gefangenen Ball nach vorne zu tragen.

Lateralpass:[*Läterälpäß*] Ist ein Rück- oder Querpass. Im Gegensatz zu einem Vorwärtspass (welcher nur einmal pro Spielzug und nur hinter der Line of Scrimmage geworfen werden darf), darf der Lateralpass beliebig oft geworfen werden.

Linebacker:[*Leinbäcker*] Bestehend aus 2 Outsidielinebacker und einem Middlelinebacker. Diese

Spieler stehen 3-4 Yards hinter der Defense Line.

Line of Scrimmage:[*Lein off skrimätsch*] Imaginäre Linie, an der sich die Mannschaften aufstellen, um den Ball nach einer Unterbrechung wieder ins Spiel zu bringen.

Man in Motion:[*Mähn in mohschen*] 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:[*Niutrel sohn*] Offizielle Bezeichnung der Line of Scrimmage, die insofern keine eigentliche Linie ist, als der Ball mit seinem Umfang die Ausdehnung der Zone bestimmt.

No Huddle: [*Noh Haddel*] Der Quarterback verzichtet auf eine Besprechung des nächsten Spielzugs. Wird meist bei Zeitdruck durchgezogen.

Offside:[*Offßeid*] 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 ein Angreifer vor dem Anspiel bewegt (Offense Line) bzw. sich in Richtung bewegt oder in der Neutralen Zone steht. In beiden Fällen beträgt die Strafe fünf Yards.

Onside Kick:[*Ohnßeidkick*] Ein absichtlich kurz ausgeführter Kick, um schnell wieder in Ballbesitz zu kommen.

Out of Bounds:[*Aut off baunds*] Der Bereich außerhalb des Spielfeldes. Das Aus.

Passroute:[*Päßrut*] Ist der einstudierte Laufweg des Passempfängers.

P.A.T.:[*Pieh äih tieh*] Point after touchdown. Hiermit wird der Versuch bezeichnet nach einem erfolgten Touchdown durch kicken des Balles durch die Goalposts, einen Zusatzpunkt zu erzielen.

Pick Six:[*Picksicks*] Touchdown resultierend aus einer Interception.

Play Action:[*Pläi äkschen*] Ein Passspiel, das mit einem Laufspiel angetäuscht wird.

Pocket: [*Pockett*] Ist die "Tasche" (Pocket), welche von den Offense-Line-Spielern gebildet wird um den Quarterback bei Passversuchen vor den Attacken der Verteidiger abzusichern.

Punt:[*Pant*] Abschlag aus der Hand. Wird von der angreifenden Mannschaft praktiziert, sobald sie die für einen First Down erforderlichen Yards nicht erreicht hat - gewöhnlich nach dem 3rd Down. Im Anschluss an einen Punt wechselt in aller Regel der Ballbesitz.

Pylon:[*Peilon*] Sind orangene Schaumstoff-Klötze, welche die Ecken der Endzone markieren.

Quarterback:[*Kuorterbäck*] Zentrale Position des Spielgestalters, der den Ball vom Center durch die Beine zugereicht bekommt, um ihn entweder dem Running Back zu einem Rush zu überreichen oder über die Verteidigungsreihe hinweg einem Receiver zuzuwerfen. Ferner kann der Quarterback selbst mit dem Ball nach vorne laufen.

Quarterback Sack:[*Kuarterbäck βäck*] Gelingt es einem Defensespieler, den gegnerischen Quarterback vor Abgabe des Balles zu Boden zu bringen, spricht man von einem Quarterback Sack.

Quarterback-Sneak:[*Kuorterbächβniehk*] Der Quarterback bewegt sich sofort nach dem Snap nach vorne.

Roughing:[*Raffing*] 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:[*Ranningbäck*] Ein Spieler auf dieser Position hat die Aufgabe, den Ball durch die Verteidigungsreihe soweit wie möglich nach vorne zu tragen.

Sack:[*βäck*] Angriff der Defense auf den Quarterback, bei dem er zu Boden gerissen wird, bevor er den Ball passen kann.

Safety:[*Säiftieh*] **1.:** Bezeichnet erstens die Libero-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.

Scramble:[*Skrämbel*] 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:[*Skriehnpäß*] Der Quarterback täuscht einen langen Pass an, wirft jedoch einen kurzen Pass hinter der Line of Scrimmage.

Shotgun:[*Schottgann*] Der Quarterback steht beim Snap ungefähr 5 Yards hinter dem Snapper. Durch die größere Entfernung erhält er mehr Zeit zum Passen.

Slide:[*βleihd*] 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:[*βnäpp*] 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.

Spike: Der Quarterback wirft den Ball nach dem Snap absichtlich auf den Boden. Ein Spike wird nicht als Intentional Grounding gezählt. Nach einem Spike wird die Uhr angehalten. Ein Spike wird außerdem ein Jubel-Wurf des Balls auf den Boden nach einem Touchdown genannt.

Stiff Arm: Der Ballträger fährt einen Arm Richtung Gegner aus, um ein Tackling zu vermeiden und den Gegner auf Distanz zu halten.

Strong Side: Ist die Seite der Offense, wo der Tight End aufgestellt ist.

Tackle:[*Täckel*] Aktion der Defense, bei der der im Ballbesitz befindliche Spieler der gegnerischen Mannschaft festgehalten bzw. zu Boden gebracht wird. Nur gegenüber dem Ballträger ist ein Tackle gestattet.

Three and out: Die Offense erreicht bei ihrem ersten Angriffsversuch kein First-Down.

Time out: Auszeit. Jeder Mannschaft sind pro Hälfte drei Auszeiten gestattet.

Touchback:[*Tatschbäck*] Wenn nach einem Punt 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 Linie.

Touchdown:[*Tatschdaun*] Spielziel eines Angriffs, das man dann erreicht, wenn der Ball entweder in die Endzone getragen wird oder von einem in der Endzone befindlichen Receiver gefangen wird. Für einen Touchdown bekommt man sechs Punkte.

Tripping: Beinstellen. Wird mit einer 10-Yard-Strafe bestraft.

Two Minute Warning:[*Tu minnet warning*] Zwei Minuten vor dem Ende jeder Halbzeit signalisiert der Schiedsrichter das baldige Auslaufen der Spielzeit. Das Spiel wird unterbrochen.

Two Point Conversion:[*Tu peunt konnwöschén*] Der Versuch, nach einem Touchdown zwei Extrapunkte zu erzielen. Dabei verzichtet die angreifende Mannschaft auf das übliche Field Goal (1 Punkt) und absolviert stattdessen 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:[*Uiehkßeid*] Ist jene Seite der Offense, wo der Tight End fehlt.

Wide Receiver:[*Ueidrechiehwer*] 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 daran möglichst weit in Richtung Endzone zu sprinten.

Natürlich gibt es noch eine Vielzahl von weiteren Begriffen, die nach und nach hinzugefügt werden.