



5er Deutsche Flag Football Liga
Mechanics 2021

Impressum

Dieses Werk basiert auf dem AFVD Mechanicsbuch "Mechanics 2017" von Mats Schwieger unter Mitwirkung von Hans Lämmerhirt, dem Bundeslehrstab u.v.a

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz](#).

Des Weiteren wurden die IFAF Flag Football Mechanics von 2010 berücksichtigt und sind in dieses Werk eingeflossen.

Auf internationaler Ebene gelten jedoch ausschließlich die jeweils gültigen Mechanics des europäischen Verbandes oder des Weltverbandes, welchem der AFVD angehört.

Solltest du Rück- bzw. Mechanicsfragen haben oder auch Informationen über die Offiziellenaktivitäten wünschen, dann wende dich gerne an: c.kaempfe@afvd.de

Vorwort

Dieses Mechanicsbuch ist das erste deutsche Buch dieser Art. Grundlage ist das Mechanicsbuch des AFVD sowie das [IFAF manual of Flag Football officiating \(2010\)](#).

Danksagung

Gedankt sei allen Schiedsrichterinnen und Schiedsrichtern, die an der Fertigstellung dieses Mechanicsbuches mitgewirkt haben.

Fehler

Keines unserer Regelwerke und Mechanicsbücher war je ohne Fehler. Das wird auch diesmal so sein, obwohl wir sehr gewissenhaft und sorgfältig daran gearbeitet haben. Wer Fehler findet, möge diesen Umstand nicht für sich behalten, sondern uns diesen Fehler zur Berichtigung per eMail schicken an: c.kaempfe@afvd.de

Abschließende Worte

Dieses Buch soll eine Hilfe und eine Stütze sein, um uns allen die Arbeit auf dem Feld zu erleichtern. Zu guter Letzt soll dieses Buch auch helfen, Spaß beim Pfeifen zu haben. Wer Freude am Pfeifen hat, strahlt dies aus, wirkt selbstsicherer und ist zufriedener. Das können wir alle gebrauchen.

Kapitel 1 - Philosophie

Die hier angegebenen Philosophien sind verbindlich. Wir wenden sie einheitlich und bundesweit in der Liga an. Hierarchisch schlägt die Philosophie immer den reinen Regeltext bei der Anwendung auf dem Feld.

1.1 Allgemein

1. Wir müssen über umfassende Regelkenntnisse verfügen und in der Lage sein, die Regeln korrekt und fair zu interpretieren:
 - a) **Wir suchen nicht nach Fouls**, sie treten von allein auf.
 - b) Wir sind uns sicher, dass es sich um ein Foul handelt und raten nicht. "Denken" wir nur, dass es ein Foul ist, dann ist es keins.
 - c) Bemerkten wir, dass wir einen Fehler gemacht haben, dann informieren wir den Rest der Crew und stellen sicher, dass die Strafe nicht durchgesetzt wird.
2. Präventives Hinweisen und Ermahnen ermöglicht uns, dass ein Spiel diszipliniert abläuft. Wenn nötig, sprechen wir mit dem Trainer oder Spieler in Bezug auf ihr Verhalten.
Wir ignorieren **niemals** ein Foul: wir reagieren auf jedes Foul, z.B. auch in dem wir uns entscheiden keinen Foul-Marker zu werfen.
3. Wir erkennen mögliche Kommentare (Beschwerden) von Spielenden an, da wir nicht überall alles sehen können. Wenn eine Person eine Anmerkung zum Verhalten einer gegnerischen Person hat, sind wir bereit bei der nächsten Begegnung genauer darauf zu achten, gegebenenfalls fordern wir die Hilfe von anderen Offiziellen ein.
4. Beim Sprechen mit Spielenden, Coaches oder Zuschauenden sind wir immer höflich. Die Position als Offizielle gibt uns nicht das Recht, beleidigend oder abfällig zu sein. Wir benutzen eine beruhigende Sprache, um feindselige Situationen zu entschärfen.
5. Wenn wir eine Entscheidung auf der Grundlage unserer Beobachtung, Erfahrung und Wissen getroffen haben, lassen wir uns nicht darin beeinflussen. Wir lassen uns durch Druck von Coaches, Spielenden oder Publikum nicht in unserer Entscheidung einschüchtern. Sollten wir falsch liegen, dann geben wir es zu, aber wir lassen nicht zu, dass es unsere Leistung beeinflusst.
6. Wir loben Spielende für guten Sportsgeist und stellen sicher, dass wir es bei beiden Teams tun.
7. Wir vergessen den letzten Spielzug, denn der nächste Spielzug ist wichtiger!

1.2 Blickwinkel

1. Während wir die Position in einem Spiel verändern, arbeiten wir mit den anderen Offiziellen zusammen und behalten den Überblick im Spiel. Ein Blickwinkel von "außen nach innen" auf den Spielzug ist wesentlich, um die Seiten- und Endlinien zu sichern. Durch das Betrachten des Spielzugs wie in einer "Box" wird sichergestellt, dass jeder Spielzug aus mehreren Perspektiven gesehen wird.
2. Während der Ball live ist, kommen wir dem Spiel nicht zu nahe.
3. Im Allgemeinen gibt es **keine** Notwendigkeit, dass Offizielle folgende Dinge betrachten:
 - a) den Ball, während er in der Luft ist
 - b) den Ball, nach einem unvollständigen Pass
 - c) den Spot des Fouls, nachdem eine Flagge bereits dorthin geworfen wurde
 - d) die Goal Line, nach einem erzielten Touchdown (oder Safety)
 - e) die Seiten- oder Endlinie, nachdem eine teilnehmenden Person ins Aus gegangen ist
 - f) eine Person, die nicht am Spielgeschehen teilnimmt und keine gegnerische Person in ihrer Nähe hat→ in jedem Fall gibt es etwas Wichtigeres, auf das es sich zu konzentrieren gilt!

1.3 Zusammenarbeit und Kommunikation

1. Wir kommunizieren mit Coaches, Spielenden und Zuschauenden wo und wie es angemessen ist, um das Spiel effektiv zu leiten. Unsere Aufgabe ist Informationen bereitzustellen, bevor jemand danach fragen muss, z.B. bei einer schwierigen oder kontroversen Regelentscheidung, dennoch sind wir nicht die "Auskunft".
2. Alle Offiziellen signalisieren verbal und visuell das aktuelle Down. Ein Abnicken beim Anzeigen des Versuches hilft hier. Wenn wir uns nicht darüber einig sind, dann nehmen wir eine Auszeit und klären die Situation untereinander, gegebenenfalls informieren wir auch die Head Coaches oder bei keiner Einigung beziehen wir diese mit ein.
3. Am Ende eines Downs pfeifen wir den Spielzug mit Autorität ab (nicht nur ein Piepsen), sofern das Spiel in unserem Bereich stattfand. Wir sind niemals die erste Person, die einen Spielzug abpfeift, wenn er nicht in unserem Verantwortungsbereich stattfand.
4. Sollten wir unbeabsichtigt die Pfeife benutzt haben, denken wir nicht das es niemand gehört hat. Wir fahren fort und stellen sicher, dass der Spielzug beendet ist. Wir geben unseren Fehler zu (Schiedsrichterzeichen 12) und folgen der dazugehörigen Prozedur ([Regel 4 - Abschnitt 1 - Artikel 2](#)).
5. Wir sind uns bewusst, dass unsere Körpersprache mehr erzählt, als wir denken. Wir zeigen niemals auf Spielende oder Coaches mit einer missbilligenden oder drohenden Art und Weise.
6. Wir schreien andere Personen nicht an - denn das deutet auf Kontrollverlust hin.
7. Wir schwören niemals Spielenden, Coaches oder anderen Offiziellen gegenüber.
8. Sollten wir mit der finalen Entscheidung nicht übereinstimmen, dann behalten wir dies für uns und unternehmen keine Äußerung oder Geste, die diese Entscheidung den Umstehenden in Frage stellt.
9. Die folgenden Punkte sollen verdeutlichen, wie wir mit Uneinigkeit in einer Situation umgehen: Im Zweifel trifft der Referee die finale Entscheidung. Die Spieluhr wird bei einer Diskussion immer angehalten.
 - a) Bei Uneinigkeit kommen die betroffenen Offiziellen zusammen und treffen sich am *Dead Ball Spot* oder an der Stelle, die die Uneinigkeit verursacht hat. Die Besprechung wird ruhig, ohne erhobene Stimme und ausschweifenden Gesten abgehalten. Offizielle, die nicht an der Besprechung teilnehmen, halten die Spielenden fern und sichern den Spot.
 - b) Die Offiziellen beschreiben was sie gesehen haben und nicht wie sie die Regel auslegen. Wir stellen sicher, dass alle Fakten erwähnt wurden (z.B. Ball war *live* oder *dead*, das Geschehen passierte vor oder nach dem Ballwechsel).
 - c) Wir unterscheiden zwischen Tatsachen (was ist passiert?), Beurteilungen (war es vorsätzlich?) und Regelkunde (was sagt das Regelwerk zur aktuellen Situation?)
 - d) Wir halten die Besprechung kurz, nachdem alle Offiziellen mit Bedenken ihren Standpunkt und Meinung geäußert haben. Wir bleiben bei der Sache, denn es gibt keine Zeit für wiederholte Anmerkungen.
 - e) Wenn Offizielle der Entscheidung nicht zu stimmen, ist die beste Vorgehensweise die Entscheidung durch den Referee treffen zu lassen. Die Entscheidung einem "erfahrenen" gegenüber einem "unerfahrenen" Offiziellen vorzuziehen, kann zu langfristigen Problemen führen.
 - f) Wir berücksichtigen die ["Wenn Zweifel bestehen"-Prinzipien](#) (siehe Punkt 1.13)
 - g) Der Referee gibt die finale Entscheidung bestimmt bekannt. Je länger die Besprechung gedauert hat, umso wichtiger ist es sicherzustellen, dass alle die Entscheidung mitbekommen haben. Bei der Bekanntgabe der Entscheidung hilft es, wenn alle Offizielle kurz vor Ende der Besprechung geschlossen nicken.
 - h) Sollte ein Offizieller der finalen Entscheidung nicht zu stimmen, dann äußert er dies über **keine** Geste oder Aussage, die diesen Eindruck vermittelt.

1.4 Definition

Point of Attack:

- a) Bei einem Laufspiel ist es der Bereich vor dem *Runner* - wenn er die Richtung ändert, ändert sich auch der Point of Attack;
- b) Bei einem Passspiel ist es der Bereich in der Nähe des Passers oder eines Spielenden, der versucht den Passer zu erreichen;

1.5 Spotten des Balles

Der Ball wird zu Beginn einer neuen Serie, nach einem *Turnover on Downs*, unmittelbar vor der 5-Meterlinie platziert.

1.6 An der Scrimmage Line

1. Wenn Zweifel bestehen, ob eine Aktion ein Fehlstart oder eine illegale Motion ist, ist es ein Fehlstart.
2. Wenn Zweifel bestehen, ob eine Person sich in der neutralen Zone befindet, befindet sich diese außerhalb der neutralen Zone.
3. Ein Defense-Person, die sich in die neutrale Zone bewegt und die Offense zum Reagieren bringt, attackiert im Zweifel eine direkte gegnerische Person und begeht ein Dead Ball Foul.
4. Im Zweifel ist eine ruckartige Bewegung des Snappers oder Quarterbacks ein Fehlstart.

1.7 Kontaktfouls

1. Flag Football ist ein **kontaktloser** Sport: Dies bedeutet jedoch nicht, dass jeglicher Kontakt zwischen Gegenspielenden während des Spiels automatisch illegal ist. Beiläufiger Kontakt zwischen gegnerischen Personen, der keiner Person einen Vorteil bringt, soll nicht bestraft werden. Jeder Kontakt, der nicht beiläufig ist, wird bestraft und als Kontaktfoul gewertet.
Spielende, die einen schwerwiegenden Kontakt mit einer gegnerischen Person haben, entweder als einen Akt der Aggression oder um das Vorankommen des Balls zu stoppen, werden disqualifiziert.
2. **Halten:** Spielende dürfen keinen Kontakt zu einer gegnerischen Person herstellen. Dies ist ein Prinzip, das energisch durchgesetzt werden soll, um Konfrontationen zwischen Spielenden zu verhindern. Ein Foul-Marker für Halten soll nur geworfen werden, wenn der Griff die gegnerische Person behindert. Bei einem Halten handelt es sich um ein Kontaktfoul.
Wir sind wachsam in Bezug auf was Spielende mit ihren Händen machen, wenn sie nach der Flagge des Runners greifen: wird die Kleidung der gegnerischen Person nur kurz gehalten und sofort wieder frei gegeben, ist es kein Foul. Wird verhindert, dass der Runner vorwärts kommt oder ein Griff genutzt wird, um an die Flagge zu gelangen, ist es ein Halten.
3. **Roughing the Passer:** Defense-Personen dürfen den Passer nicht berühren. Wenn der Kontakt schwerwiegend ist, wird die Defense-Person disqualifiziert. Defense-Personen dürfen nicht versuchen, den Ball aus den Händen des Passers zu schlagen. Das berühren des Balls, während der Passer den Ball noch in der Hand hält, ist bereits eine Strafe, auch wenn die Defense-Person den Passer selbst nicht berührt.

1.7.1. Defense Passbehinderung

1. Defense Passbehinderung kann in diese sechs Kategorien aufgeteilt werden, ist aber nicht darauf beschränkt:
 - a) **Nicht den Ball spielen**
Kontakt durch eine Defense-Person, welche nicht den Ball spielt, mit einem Receiver, um diese bei der Möglichkeit, den Ball zu fangen, zu behindern oder einzuschränken. Wenn die Defense-Person den Receiver nicht behindert oder einschränkt oder der Pass unfangbar ist, dann ist es keine Passbehinderung, aber gegebenenfalls ein Kontaktfoul.
 - b) **Durch die gegnerische Person den Ball spielen (Playing through)**
Die Defense-Person spielt "durch" den Rücken oder die Seite des Receivers, um den Ball zu erreichen, unabhängig davon, ob diese den Ball spielt. Sollte der Kontakt vorsätzlich sein, siehe obige Leitlinie.
 - c) **Grab and Restrict**

Die Defense-Person ergreift den Arm oder Körper des Receivers und hindert sie dadurch, den Pass zu erreichen.

d) **Arm Bar**

Die Defense-Person streckt den Arm quer vor dem Körper des Receivers aus, um sie daran zu hindern, den Pass zu erreichen. Dabei ist es irrelevant, ob die Defense-Person zum Ball schaut oder nicht.

e) **Cut Off**

Die Defense-Person läuft mit Kontakt in den Laufweg des Receivers oder drängt sie aus seiner Route, ohne den Ball zu spielen.

f) **Hook and Restrict**

Die Defense-Person greift und zieht – z. B. das Trikot / die Flaggenhalterung an der Hüfte des Receivers – und dreht sie dadurch, kurz bevor der Pass ankommt.

2. Keine Defense Passbehinderung:

- a) Unbeabsichtigter Kontakt während der Bewegung zum Ball, welche die Route des Receivers nicht beeinflusst. Im Zweifel war es keine Behinderung.
- b) Unbeabsichtigtes verheddern der Beine, während beide Spieler den Ball spielen.
- c) Kontakt bei einem *nicht* fangbaren Pass, allerdings kann es sich dabei um ein Kontaktfoul handeln.
- d) Umklammern der Hüfte, was den Receiver nicht beeinflusst bis diese den Ball berührt. Dies ist ein Kontaktfoul, keine Passbehinderung.

1.7.2. Offense Passbehinderung

1. Offense Passbehinderung kann in diese vier Kategorien aufgeteilt werden, ist aber nicht darauf beschränkt:

a) **Push Off**

Kontakt zur gegnerischen Person herstellen durch schubsen oder stoßen, wodurch Abstand zu dieser gewonnen wird, um einen Ball zu fangen.

b) **Driving through**

Durch eine gegnerischen Person laufen, die fest auf dem Spielfeld steht. Sollte der Kontakt vorsätzlich sein, siehe obige Leitlinie.

c) **Pick Play**

Die Offense-Person läuft die Passroute so, dass die Defense-Person in ihrer Bewegung behindert oder eingeschränkt wird. Wenn das Pick Play so gelaufen wird, dass der Receiver den Defender abschirmt oder mit Kontakt berührt, ist dies illegal.

d) **Durch den Gegner den Ball spielen (Playing through)**

Die Offense-Person spielt "durch" den Rücken oder die Seite der Defense-Person, die vor ihr auf dem Feld steht, um den Ball zu erreichen.

2. Keine Offense Passbehinderung

- a) Es ist keine Offense Passbehinderung, wenn der Passer den Ball legal ins Aus wegwirft. Allerdings kann es sich dabei um ein Kontaktfoul handeln.

1.7.3. Anmerkungen

1. Ein stationäre Person, die in der Position ist einen Ball zu fangen und die von ihrer Position verdrängt wird, wurde gefoult.
2. Es ist keine Passbehinderung, wenn die Defense-Person den Ball vor dem Kontakt mit der Offense-Person berührt. Allerdings kann es sich dabei um ein Kontaktfoul handeln.
3. Eine Behinderung muss offensichtlich sein, um sie zu bestrafen.
4. Es ist entscheidend herauszufinden, welche Personen den Ball spielen und welche nicht.
5. Während der Pass in der Luft ist, kann eine Passbehinderung nur in folgenden Regionen vorliegen:
 - a) in der Nähe, wo der Pass endet
 - b) in der Nähe einer Team B Person die in der Lage ist, die Flaggen des potentiellen Receivers zu ziehen
6. Kontakt abseits vom Spielzug wird (falls nötig) als Kontaktfoul gewertet und nicht als Passbehinderung.

1.8 Andere Passsituationen

1. Ein nicht fangbarer Pass muss klar und deutlich nicht fangbar sein, damit es kein Foul für Passbehinderung gibt.
2. Wenn der Passer oder der Ball in der Hand des Passer berührt wird, ist es ein Kontaktfoul.

1.9 Nicht Kontaktfouls

1. Spielverzögerung:

- a) Wenn Team A während der letzten 10 Sekunden noch im Huddle ist, warnen wir diese verbal z.B. in dem wir laut "Time" sagen. Wir werfen den Foul-Marker auf die 25. Sekunde, es sei denn der Snap steht unmittelbar bevor (z.B. QB ruft seine "Huts"). Wir geben den Teams den Vorteil nicht am Ende der 25-Sekunden, sondern zu Beginn: in dem wir unsere Arbeit zielgerichtet und ordentlich ausführen und nicht hektisch.
- b) Nach dem Punkte erfolgt sind, ist es eine Verzögerung des Spiels, wenn ein Team nicht innerhalb einer Minute auf dem Spielfeld ist, unabhängig davon ob der Ball freigegeben wurde oder nicht. Dies gilt auch wenn das Team auf dem Spielfeld ist, allerdings ihren Football "vergessen" hat.
Für das erste Vergehen, werfen wir eine Flagge und bestrafen das Team mit einer Auszeit, sofern sie noch Auszeiten haben.
- c) Ist nach einer Auszeit oder Touchdown Team A bereit den Snap durchzuführen, während keine Personen von Team B bereit für den Spielzug sind, wird Team B für Spielverzögerung bestraft. Team A bekommt keinen "freien Spielzug" (*a free shot play*).

2. **Illegale Auswechslung:** Wenn ein ausgewechselte Person noch technisch auf dem Spielfeld ist, allerdings nur noch ein oder zwei Schritte von der Seitenlinie entfernt und keine gegnerische Person auf die Bewegung reagiert, dann ist es kein Foul. Das Gleiche gilt, wenn eine Auswechselferson das Feld betritt, kurz bevor der Ball dead und das Spielgeschehen dadurch nicht gestört wird, dann ist es kein Foul.
Löst Team A sein Huddle mit 6 oder mehr Spielenden auf, dann verwirrt dies das gegnerische Team und sollte immer bestraft werden.

3. Offside und Encroachment:

- a) Wenn eine Defense-Person vor dem Snap offensichtlich (nicht nur leicht) über die neutrale Zone hinausgeht, wird der Spielzug abgepfiffen und es ist eine Dead Ball Strafe für Offside.
- b) Eine Defense-Person ist nicht im Offside, wenn sie stationär ist und nur ein wenig in die neutrale Zone eindringt.
- c) Wir sind nicht kleinlich bei Offside und Encroachment. Bei den meisten Spielen haben die Spielenden keine Meterlinien, um sich zu orientieren. Wir helfen den Spielenden proaktiv, damit diese sich auf der richtigen Seite des Balls befinden, besonders bei jüngeren Spielenden.
- d) Encroachment in die neutrale Zone durch die Offense ist ein Dead Ball Foul. Wir kommunizieren mit den Spielenden, um sie auf die richtige Seite des Balls zu bringen, aber wenn der Snap unmittelbar bevorsteht, pfeifen wir den Spielzug ab.
- e) Wir bestrafen keine Spielenden, während sie unsere Anweisungen ausführen, um auf die richtige Seite des Balls zu kommen. Meistens entsteht ihnen dadurch bereits ein größerer Nachteil als ein Vorteil.

4. **Illegale Motion:** Eine Offense-Person begeht eine illegale Motion nur, wenn sie sich offensichtlich Richtung neutrale Zone bewegt.

5. **7-Sekunden Limit:** Dies ist ein Live Ball Foul, das den Ball dead macht. Wir pfeifen es auf die 7. Sekunde. Die Zeit wird mit dem Snap gezählt.
Die Regel gilt nur für den Quarterback (die Person die den ursprünglichen Snap empfangen hat): wenn sie den Ball abgibt oder einen Rückpass wirft, gilt die 7-Sekunden-Regel nicht mehr, auch wenn diese den Ball später zurück erlangt.
6. **Illegaler Lauf:** Dies gilt nur für den Quarterback. Die Strafe ist ein Live Ball Foul. Im Zweifel, ist der Runner nicht über die neutrale Zone gekommen.
7. **Abschirmen:** Ein Abschirmen tritt auf, wenn eine Person, das Vorankommen der gegnerischen Person behindert (ohne Kontakt), z.B. in dem sie sich so in den Weg stellt, dass die gegnerische Person dies nicht antizipieren kann. Wenn eine Offense-Person für den Runner abschirmt (auch passiv), zählt dies nur an der Stelle des [Point of Attack](#). Spielende, die offensichtlich ihre Absicht aufgegeben haben am Spielzug teilzunehmen und sich nicht bewegen, werden nicht für Abschirmen bestraft.
Wenn eine Defense-Person eine gegnerischen Person auf einer Passroute gezielt abschirmt, hat sie ein Foul begangen. Dies sollte immer geahndet werden. Wenn der Receiver durch das Abschirmen ins Aus gezwungen wird und daraufhin sofort wieder zurückkehrt, ist sie immer noch berechtigt, einen Vorwärtspass zu berühren.
Ein Receiver muss einer stehenden Defense-Person ausweichen.
8. **Illegales Berühren eines ursprünglich nicht teilnahmeberechtigten Spielers:** Zu Beginn eines Downs sind alle Spieler berechtigt einen Pass zu fangen. Der Passer darf nicht die erste Person sein, die den eigenen Vorwärtspass berührt (Ausnahme: der Pass wurde vorher durch die Defense abgelenkt).
9. **Fehlende obligatorische Ausrüstung:** Generell gilt, wir unterbrechen den Spielzug für einen Verstoß von fehlender oder falsch positionierter Ausrüstung nur, wenn der Snap unmittelbar bevorsteht. Wenn dies nicht der Fall ist, weisen wir die Person daraufhin und erlauben ihr die Ausrüstung zu richten. Dabei wird der 25 Sekunden Countdown nicht unterbrochen.
10. **Illegale Ausrüstung:** Alles, was ein Risiko für die Teilnehmersicherheit sein könnte, muss vor dem Start des Spiels behandelt werden. Die Offiziellen sollen eine Sicherheitsüberprüfung vor dem Spiel durchführen (siehe Equipment-Check).
Spielende dürfen keine Gegenstände tragen, die eine gegnerische Person daran hindern, die Flagge offensichtlich zu erreichen. Dazu gehören Wrist-Coaches am Gürtel, Handtücher, Handwärmer, lange Trikots (die nicht eingesteckt sind) und / oder große Hosen, die den Zugang zu den Flaggen erschweren. Extraweite Hosen sind verboten.
Equipment am Gürtel kann legal sein, insofern sich das Equipment, wie eine Flagge vom Gürtel ziehen lässt (z.B. ein Handtuch). Das Ziehen des Equipments wird dabei als ein Sack gewertet, wie bei einem regulären Ziehen der Flagge.

1.10 Unsportliches Verhalten

1. Freudentänze innerhalb des Spielfeldes sind illegal. Dabei verwenden wir unseren gesunden Menschenverstand und tolerieren vernünftiges Feiern, sofern dies nicht übermäßig ist, keine Zeit verschwendet und die gegnerische Person nicht verspottet.
2. Wenn eine Person oder Coach gegenüber einer Entscheidung vehement protestiert oder eine gegnerische Person verspottet, werfen wir unverzüglich einen Foul-Marker. Es gibt keinen Platz für solche Taten im Flag Football. Ist die verwendete Sprache oder Geste grob anstößig oder beleidigend, disqualifizieren wir die Person.
3. Wir bestrafen nicht das Verhalten von irgendjemand anderem als Spielenden oder Coaches. Wenn jemand anders ein Problem darstellt, bitten wir das Team, die Spiel- oder Turnierleitung, eine Lösung zu finden.
4. Wir bestrafen kein Spielenden oder Coaches zweimal für die gleiche Handlung.
5. Wir sind besonders wachsam, wenn sich eine Defense-Person dem Runner nähert, um ihre Flagge zu ziehen. Wir erlauben den Spielenden nicht, dies als Chance zu nutzen, um sich gegenseitig zu konfrontieren. Die Defense-Person soll dem Runner die Flagge zurückgeben. Wir warnen die Person beim ersten Mal.

Beim zweiten Mal ist es ein Foul für unsportliches Verhalten.

1.11 Schlägerei

1. Es ist ein Kampf, wenn die Spielenden aufeinander treffen und anfangen sich zu schubsen oder wenn sie Schläge, Tritte oder andere Tätlichkeiten unternehmen, unabhängig davon, ob es zu einem Kontakt kommt. Wenn eine Person auf einen unsportlichen Akt der gegnerischen Person durch Schlagen reagiert, werden beide Personen bestraft und für den Kampf disqualifiziert.
2. Wir achten während eines Kampfes darauf, wer tatsächlich kämpft und wer nur versucht die Spielenden zu trennen, die in einen Kampf verwickelt sind. Spielende, die nur versucht haben, die kämpfenden Personen zu trennen, werden nicht disqualifiziert, solange sie auf dem Feld waren, als der Kampf begann.
3. Ersatzspielende und Coaches, die den Teambereich während eines Kampfes verlassen, sollen nur disqualifiziert werden, wenn sie nicht auf die Anweisung, das Feld zu verlassen, reagieren. Wenn sie jedoch eine gegnerische Person berühren oder versuchen, einen Mitspielenden von einer kämpfenden Person wegzuziehen, dann haben sie an der Schlägerei teilgenommen und werden disqualifiziert.
4. Wir disqualifizieren eine Person nur dann, wenn wir uns ihrer Identität sicher sind. Wenn mehrere Personen in einer Schlägerei involviert sind, disqualifizieren wir sie nur, wenn wir die Identität kennen.

1.12 Spielende im Aus

Das folgende Foul sollte immer bestraft werden:

1. **Spielende im Aus:** Wann immer ein berechtigter Receiver, während des Passspiels, den Ball berührt, nachdem sie freiwillig ins Aus gegangen ist, ist es immer ein Foul.
Sie gewinnt einen Vorteil indem sie die Aufmerksamkeit der Defense-Person vermeidet. Sie verletzt ebenso die Ehre der Spielregeln: Flag Football hat ein definiertes Spielfeld und die Spielenden sind angewiesen ihr Spiel innerhalb dieses Feldes zu spielen. Eine Person ist bereits im Aus, wenn nur ein Fuß die Seitenlinie oder die Endlinie berührt - das muss bestraft werden.
Wenn jedoch ein Kontakt oder ein Abschirmen von Team B sie ins Aus drängt, ist es ein Foul gegen Team B und die Person bleibt berechtigt, sofern sie sofort wieder ins Spielfeld zurückkehrt.

1.13 Im Zweifel Situationen

Im Zweifel:

1. ist es kein Touchdown.
2. ist es kein Safety.
3. ist es eher ein Touchback als ein Safety.
4. ist die P eher im Feld als im Aus.
5. stehen Offense/Defense-Person legal an der Scrimmage Line.
6. ist der Runner nicht über die neutrale Zone gekommen.
7. war der Vorwärtspass bereits weg, als dass es ein Sack des Quarterbacks war.
8. war der Rückwärtspass oder Ballübergabe hinter der neutralen Zone vollständig.
9. bewegten sich die Spielenden eher legal als illegal (Motion/Shift).
10. wurde die Ein-Sekunden-Pause eingehalten.
11. hatte ein Person, die das Feld verlassen will, es vor dem Snap verlassen.
12. wurde der Vorwärtspass eher hinter der neutralen Zone als jenseits geworfen.
13. ist es in Passsituationen eher ein legaler als illegaler Kontakt.
14. sind Defense Signale legal.
15. wurde eine Teamauszeit genommen, bevor ein Foul den Snap verhindert.
16. wird eine Auszeit für eine verletzten Person genommen.
17. wird kein Foul-Marker geworfen und nicht abgepfiffen.

1.14 Verschiedenes

1. Knöchel und Handgelenk werden als Teil der Hand und des Fußes definiert. Daher ist ein Runner nicht down, wenn sie damit den Boden berührt.
2. Ein *Catch* wird nicht als vollständig betrachtet, wenn die Person niemals vollständig die Kontrolle über den Ball hatte.

Kapitel 2 - Durchführung von Strafen

2.1 Allgemein

Auch und vor allem bei der Durchführung von Strafen gilt der Grundsatz: Lieber ordentlich als schnell und eine Diskussion ist so kurz wie möglich zu halten.

Wenn ein Foul-Marker auf dem Feld liegt, werden die Offiziellen nicht hektisch oder unruhig, sondern führen die Strafe zügig, mit Ruhe und Bedacht durch.

Es ist wichtig, jedes Foul zu pfeifen, welches eine Auswirkung auf das Ergebnis, die Sicherheit der Spielenden oder der Disziplin des Spiels hat - sofern wir es gesehen haben.

2.2 Foul-Marker werfen

1. Foul-Marker für Live Ball Fouls werden an der Seitenlinie auf die Höhe des Spot des Fouls geworfen, wo sich das Foul ereignet hat.
2. Foul-Marker werden nicht in Richtung von Spielenden geworfen!
3. Foul-Marker für Dead Ball Fouls werden in die Luft geworfen. Dabei sollen sie nicht übertrieben hoch geworfen werden.
4. Wir nehmen uns ggf. die Zeit und verzögern das Werfen des Foul-Markers für eine oder zwei Sekunden, um den Spielzug geistig zu wiederholen.

2.3 Trikotnummer der verursachenden Person merken

Wenn die Trikotnummer während einer Aktion nicht zu erkennen ist, wird unter keinen Umständen eine Nummer erfunden oder geraten. Genauso wenig suchen wir nach der Person. Das macht den Eindruck, als suchen wir nachträglich einen Sündenbock für einen (vermeintlich ungerechtfertigte) Foul-Marker. Flügel- und tiefe Offizielle können sich das Spiel erleichtern, indem sie sich vor dem Snap die Trikotnummern ihrer Key-Personen und deren Gegenspielenden merken (z. B.: Slot Receiver und Cornerback). Begeht eine der beiden ein Foul, haben wir die Nummer parat.

2.4 Live Ball Foul / Dead Ball Foul

1. Im Falle eines **Dead Ball Fouls**, sofort **abpfeifen**. Dazu kommt der Down Judge nach innen ins Offense Backfield (auf den Quarterback zu) und macht den Spielenden auch verbal deutlich, dass der Ball dead ist!
2. Im Falle eines **Live Ball Fouls nicht abpfeifen**, sondern das Play weiter beobachten/Spiel laufen lassen. Es kann noch alles Mögliche passieren, z. B.: Punkte, Teamballbesitzwechsel, weitere Live Ball Fouls.

2.5 Wenn der Ball dead wird, abpfeifen

1. Sind wir der überwachende Offizielle pfeifen wir den Spielzug ab, wenn der Ball dead wird.
2. Ist man nicht der überwachende Offizielle und hat einen Foul-Marker geworfen, wird zusätzlich durch kurze, schnelle Pfeife angezeigt, dass es eine Strafe gibt.
Dadurch soll vermieden werden, dass der Referee eine Entscheidung bekannt gibt (First Down, Touchdown, ...), wenn noch ein Foul-Marker auf dem Feld liegt.

2.6 Spot des Foul-Marker prüfen

Es bleibt nicht aus, dass ein Foul-Marker (oder auch ein Beanbag) korrigiert werden muss:

1. Diese Korrektur soll nach außen hin so wirken, dass hiermit ohne jeden Zweifel der richtige Punkt markiert wird.
2. Dies gelingt nicht, wenn der Foul-Marker *beliebig* woanders hingeworfen wird, sondern nur, wenn er *bewusst* an eine andere Stelle gelegt wird.
3. Wenn der Offizielle, der den Foul-Marker geworfen hat, auch den Dead Ball Spot bestimmt hat, stellen wir sicher, dass ein anderer Offizelle den Dead Ball Spot übernimmt.

2.7 Mehrere Foul-Marker

1. Überprüfen, ob noch weitere Foul-Marker – möglicherweise für das gleiche Foul – auf dem Feld liegen.
2. Liegen mehrere Foul-Marker auf dem Feld, klären die betreffenden Offizielle, ob die Foul-Marker für dasselbe Foul oder für verschiedene Fouls geworfen wurden. Alle betroffene Personen sprechen ihr Foul und das Team aus, um sicherzustellen, dass keine Annahmen getroffen wurden.
3. An dieser Besprechung nehmen nur die Offiziellen teil, die zu den Foul-Markern etwas beitragen können.
4. Alle anderen Offiziellen halten die Spielenden von der Besprechung fern!
5. Auch der Referee soll sich fernhalten, bis die Besprechung beendet ist.
6. Offizielle, die keine weiteren Aufgaben haben, können sich neben die Flagge stellen, um diese zu *sichern*.
7. Gegebenenfalls auf Anmerkungen oder Fragen von anderen Offiziellen hören.
8. Möglicherweise hat ein anderer Offizieller etwas gesehen, das dazu führt, dass ein Foul-Marker aufgehoben wird.
9. Pro Foul soll nur ein Offizieller zum Referee gehen, während die andere Person den Foul-Marker sichert.
10. Zum Referee laufen und das Foul melden.
11. Fouls werden dem Referee verbal gemeldet.
12. An dieser (zunächst kurzen) Besprechung nehmen nur der Referee, der Down Judge (sofern er keine andere Aufgabe hat) und der meldende Offizielle teil.
13. Alle anderen Offiziellen halten die Spielenden von dieser Besprechung fern.
14. Offizielle vermeiden, sich beim Melden von Fouls anzufassen und/oder auf Spielende zu zeigen.
15. Im Falle eines Live Ball Fouls benötigt der Referee an dieser Stelle nur zwei Informationen:
Welches Foul und welches Team?

2.8 Offiziellensignale bei nur einem Foul-Marker (alle Positionen)

Falls es nur einen Foul-Marker zu dem Play auf dem Feld gibt, gibt der Offizelle, der den Foul-Marker geworfen hat, das Offiziellensignal zum Referee (in Richtung Referee/Down Judge).

1. Dadurch wird dem Referee das schnellere Signalisieren des Signals ermöglicht, der Down Judge kann dem Captain ggf. die Optionen schneller geben und dies kann so zu einer verkürzten Entscheidungsfindung führen.
2. Auch müssen Wege teilweise nicht mehr unnötig zurückgelegt werden bzw. muss mit Folgeaktionen nicht mehr zwangsläufig so lange wie bisher gewartet werden. Dies verkürzt somit unnötige Wartezeiten.
3. Die meldende Offizielle sollte sich zum oder in die Nähe des Referees begeben, um die Nummer der verursachenden Person verbal zu kommunizieren (kein Rufen oder Signalisieren per Hand!).
4. Sobald mehr als ein Foul-Marker auf dem Feld liegt (auch wenn sie vermeintlich für das gleiche Foul sind) gilt dies nicht mehr!

2.9 Körpersprache

1. Bei einer Diskussion – auch in schwierigen Situationen – auf die Körpersprache achten.
2. Weniger ist mehr, Kopfschütteln, mit den Schultern zucken und andere "negative Zeichen" sind zu vermeiden.

2.10 Offizielle Offiziellensignale

1. Bei einem Live Ball Foul zeigt der Referee nun das oder die Offiziellensignale in Richtung beider Teams an:
 - a) Kommunikation lässt uns kompetent erscheinen, mangelnde Kommunikation bewirkt genau das Gegenteil.
 - b) Kaum ein Coach auf dieser Welt wird sich über "zu viel Kommunikation vom Referee" beschweren!
2. Strafen für *Dead Ball Fouls* können in aller Regel sofort durchgeführt werden.
3. Während der Referee das Offiziellensignal gibt, sollte der Down Judge bereits die Team Captains des gefoulten Teams zu sich rufen und diesen die entsprechenden Optionen erläutern.
4. Der meldende Offizielle bleibt in der Nähe des Referees, damit er diesem anschließend weitere Informationen geben kann.
5. Im Falle eines Live Ball Fouls holt sich der Referee weitere Informationen von den meldenden Offiziellen, insbesondere die Trikotnummer der verursachenden Person.
6. Wenn das Ergebnis des Plays für den Referee nicht offensichtlich ist, sollte ihr das noch vor der Foulmeldung mitgeteilt werden. Beispiel: Der Pass war unvollständig oder der Touchdown war erfolgreich oder Ballbesitzwechsel.
7. Hat der Referee selbst einen Foul-Marker geworfen, bietet es sich an, dass der Referee dem Down Judge das Foul meldet.
 - a) Der Down Judge wiederholt dann seinerseits das Gehörte.
 - b) Zum einen weiß der Down Judge danach bereits Bescheid, zum anderen bleibt der Referee bei ihrem Rhythmus wie bei allen anderen Foulmeldungen.
8. Sofern für den Team Captain des gefoulten Teams eine Wahlmöglichkeit besteht, erläutert ihr der Referee die entsprechenden Optionen, sofern der Down Judge nicht in der Lage ist, diese Aufgaben zu übernehmen. Wenn es offensichtlich ist, dass eine Strafe angenommen oder abgelehnt wird, entfällt dieser Schritt.
9. Nach der Durchführung der Strafe soll der Referee dem Team Captain des gefoulten Teams dann kurz erklären, welche Strafe durchgeführt wurde.

2.11 Ansage des Referees

1. Der Referee macht die endgültige Ansage in Richtung Heimteam.
2. Sofern sie keine andere Aufgabe hat, soll die meldende Offizielle noch in der Nähe des Referees verbleiben, um gegebenenfalls unterstützend einzugreifen, wenn der Referee etwas vergessen hat.
3. Gleichzeitig zur Ansage des Referees führt der Down Judge die Strafe durch.

2.12 Strafdurchführungsprozedur

1. Field Judge und Down Judge gehen auf die Höhe des Enforcement Spot (Down Judge in der Spielfeldmitte, Field Judge an der Seitenlinie).
2. Field Judge und Down Judge kommunizieren per Handzeichen, welche Entfernung sie zurücklegen:
 - 1 Finger für 5-Meterstrafen (siehe 2.1a)
 - 2 Finger für 10-Meterstrafen (siehe 2.1b)
 - Faust für "halbe Distanz" (siehe 2.1c)
3. Auf ein Kopfnicken des Down Judge geht sie los und schreitet die Strafe ab. Field Judge überwacht die Anzahl der Schritte und geht anschließend die selbe Strecke.
4. Ggf. informiert sich Side Judge über die Trikotnummer der verursachenden Person und teilen die Information dem Head Coach des foulenden Teams mit.
5. Die Offiziellen notieren das Foul auf ihren Karten.
6. Wir beweisen unsere Aufmerksamkeit im Spiel und Wertschätzung gegenüber dem Head Coach, wenn wir ihr die Nummer der verursachenden Person unaufgefordert mitteilen, bevor sie danach fragen kann.



(a) 5 Meter



(b) 10 Meter



(c) halbe Distanz

Abbildung 2.1: Kommunikation über durchzuführende Meterstrafe

2.13 Ballfreigabe

1. Wenn alle Offiziellen wieder auf ihren Positionen stehen, nimmt der Referee Augenkontakt mit dem Side Judge auf (Field Judge in der 3er Crew) und stimmt sich mit ihr per Zusatzzeichen (siehe 2.2) über den Status der Uhr ab.



(a) mit Ballfreigabe starten



(b) auf Snap starten

Abbildung 2.2: Kommunikation über Uhrstatus

2. Der Referee gibt den Ball frei.



Abbildung 2.3: Ready for Play Signal

Kapitel 3 - Benutzung von Beanbags

3.1 Allgemein

Alle Offizielle führen zwei schwarze Beanbags mit sich, um wichtige Stellen auf dem Feld oder den Seitenlinien zu markieren. Beanbags werfen wir nicht! Wir lassen sie auf Höhe der gewünschten Meterlinie fallen. Wenn möglich merken wir uns die Meterlinie.

3.2 Wohin gehört ein Beanbag?

Die zuständige Offizielle benutzt das Beanbag, um folgende Stellen zu markieren:

1. den Punkt an dem der Ball ins Spiel gebracht wird:
 - a) der Referee in der Spielfeldmitte vor der Ballspitze in Spielfeldrichtung
 - b) der Down Judge auf Höhe des Balls an der Seitenlinie
2. der Field Judge 7m entfernt von der neutralen Zone, um bei einem unvollständigen Pass die Blitzdistanz schnellstmöglich wieder zu finden

Ein Beanbag soll **nicht** benutzt werden, um folgende Punkte zu markieren:

- I. Punkt, an dem ein Vorwärtspass abgefangen wird.
- II. Punkt, an dem ein Pass den Boden berührt.

Anmerkung: Bei Spielen in einer Halle wird das Beanbag weggelassen, um Verletzungen zu vermeiden, z.B. in dem der Blitzler auf dem Beanbag ausrutscht. Ggf. gibt es rutschfeste Scheibenmarkierungen vor Ort, die verwendet werden können.

Kapitel 4 - Münzwurf

3.3 Zu Beginn des Spiels

Dieser Abschnitt behandelt den Münzwurf zu Beginn des Spiels. Der Münzwurf für Extraperioden wird in [Kapitel 9 Extraperioden](#) behandelt.

4.1 Beginn

Drei Minuten vor Spielbeginn begeben sich Referee und Side Judge in die Spielfeldmitte.

1. Der Referee stellt sich so auf, dass sie leicht hinter der Mittellinie steht.
2. Der Side Judge steht ihr gegenüber.
3. Die Speaking Captains (Person die mit dem Referee spricht und die Wahl für ihr Team treffen darf) stellen sich, neben Down Judge oder Field Judge, auf der Mittellinie auf, maximal ein weiterer Captain steht daneben.
4. Auf ein Signal des Referees hin werden die Captains der Teams jeweils vom Down Judge, auf der anderen Seite vom Field Judge, zur Spielfeldmitte geleitet.
5. Down oder Field Judge bringen den Spielball ihres Teams nachdem Münzwurf direkt zum Referee.
6. Die Captains schauen einander an und begrüßen sich.
7. Der Referee stellt sich den Teams vor und begrüßt sie.
8. Der Side Judge braucht nicht auf den Umstand hinzuweisen, dass sie die Spielzeit auf dem Feld nimmt. Insbesondere dann nicht, wenn es eine sichtbare Stadionuhr gibt.

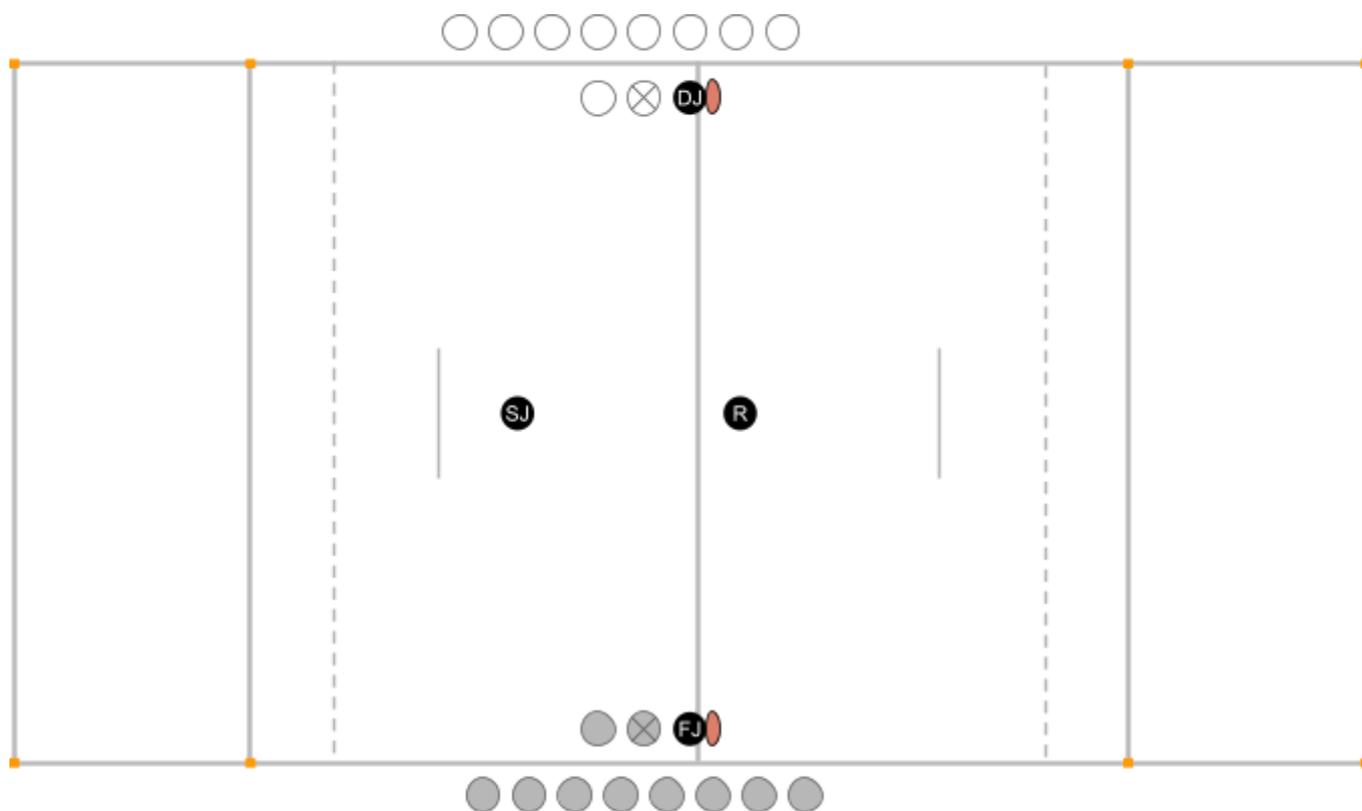


Abbildung 4.1: Münzwurf - Captains abholen

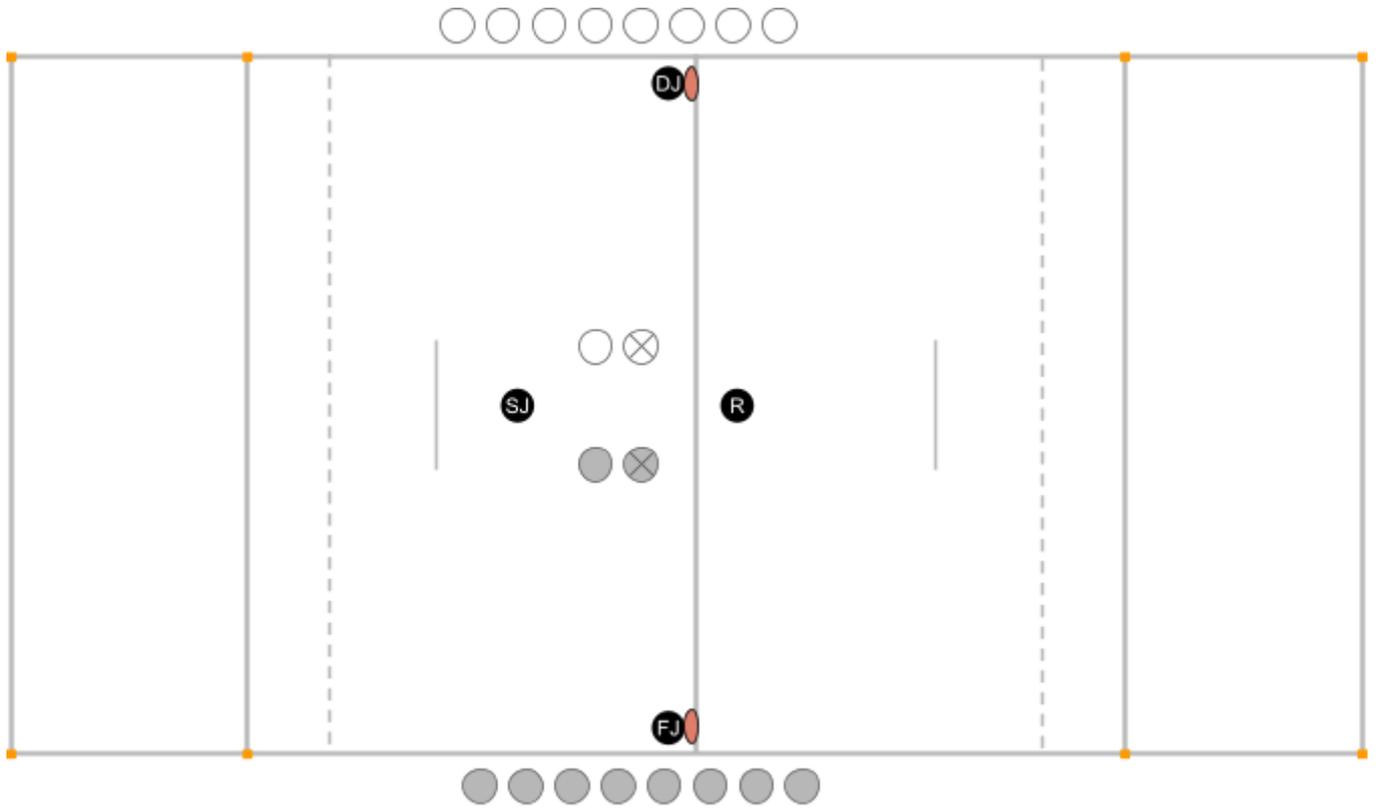


Abbildung 4.2.2: Münzwurf - Captains begrüßen sich - Offizielle an Seiteinlinie

4.3 Bekanntgabe der Wahl

Das Team, das den Münzwurf gewonnen hat, hat gemäß der Regel folgende Wahlmöglichkeit:

1. die Wahl des Balls, d.h. ob sie den Ball in der 1. oder 2. Hälfte des Spiels haben wollen.
2. Das andere Team wählt die Spielfeldhälfte die sie in der ersten Hälfte verteidigen. Die Spielfeldhälfte und das Angriffsrecht wechselt am Ende der Halbzeit automatisch.

Anzeige des Ergebnisses

1. Die Captains stellen sich mit dem Rücken zu der Endzone auf, die ihr jeweiliges Team verteidigen wird.
2. Der Referee stellt sich auf der Heimteam-Seite neben den Captain des Teams, das den Ball zuerst ins Spiel bringen wird, legt dem Captain die Hand auf die Schulter und zeigt danach durch das First Down Signal an, dass dieses Team beginnen wird.
3. Hat der Referee ein Mikrofon, macht sie gleichzeitig die entsprechende Ansage.

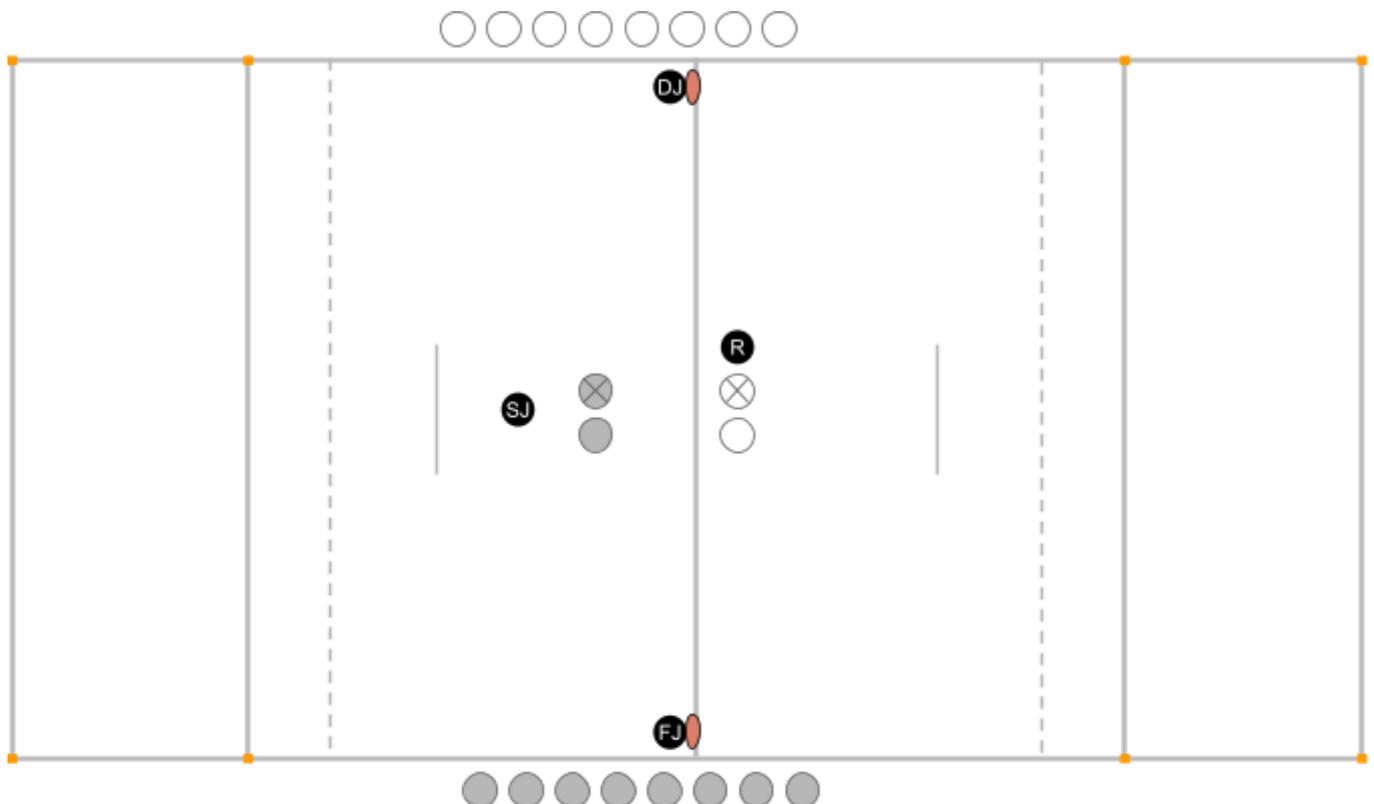


Abbildung 4.3: Münzwurf - Bekanntgabe Ergebnis

Nach dem Münzwurf

1. Die Offiziellen treffen sich zu einem kurzen Huddle und notieren den Ausgang des Münzwurfs.
2. Die schlagfertigste Person gibt einen Schlachtruf vor und die Offiziellen brechen das Huddle, voller Vorfreude auf das Spiel, mit diesem Schlachtruf und einem Lächeln auf dem Gesicht.
3. Alle begeben sich auf ihre Positionen.

Kapitel 5 - Scrimmage Plays

5.1 Vor dem Snap

Referee

Startposition

1. Aufstellung hinter dem Quarterback.
2. Mindestens 5 Meter tiefer als der tiefste Back.
3. Leicht versetzt zum Quarterback auf der gegenüberliegenden Seite vom Down Judge, so dass man einen guten Blick auf den freien Weg des Blitzers hat.

Verantwortlichkeit

1. Spieler der Offense zählen, bevor die Offense das Huddle bricht (wenn es kein Huddle gibt, dann so schnell wie möglich).
2. Mit Down Judge die Anzahl abgleichen.
3. Backs und Quarterback auf illegale Motion und Fehlstarts überprüfen.
4. Ruckartige Bewegungen der Offense überwachen.
5. Ist für die Überwachung der Play Clock zuständig und damit für Spielverzögerungsfouls der Offense. Bei einer sichtbaren Play Clock übernimmt dies der Side Judge.

Down Judge

Startposition

1. Außerhalb der Seitenlinie, an der Scrimmage Line auf der Gastteamseite.

Verantwortlichkeit

1. Lesen der Formation der Offense und erkennen der eigenen Keyperson in der Formation.
2. Kommunikation mit den Receivern/Defendern. Stehen diese legal oder jenseits der neutralen Zone?
3. Ruckartige Bewegungen der Offense überwachen.
4. Hauptaugenmerk auf:
 - a) Fehlstarts
 - b) Encroachment
 - i. Insbesondere bei jungen und unerfahrenen Spielenden sind wir hier nicht kleinlich, sondern zeigen durch gute Kommunikation mit der Person, bis wohin sie sich aufstellen darf.
5. Wenn eine Offense-Person in Motion geht, wird sie vom Down Judge überwacht. Eklatante und deutliche Vergehen sollen geahndet werden.

Field Judge

Startposition

1. Startposition ist 7 Meter von der Scrimmage Line entfernt, außerhalb der Seitenlinie auf der Heimteamseite.

Verantwortlichkeit

1. Blitzler auf den richtigen Abstand dirigieren, damit diese legal Blitzen kann. Hauptaugenmerk auf:
 - a) illegales Blitzler Signal
 - i. mehr als zwei Blitzler heben gleichzeitig die Hand
 - ii. Blitzler steht weniger als 7m von Scrimmage Line mit erhobener Hand entfernt

- iii. Blitzer Signal wird deutlich unter Kopfhöhe gezeigt
- 2. Defense-Personen zählen, bevor die Offense das Huddle bricht – wenn es kein Huddle gibt, dann so schnell wie möglich.
- 3. Mit Side Judge die Anzahl abgleichen.
- 4. Formation lesen und die Keypersonen erkennen.
- 5. Offiziellenzone bei Bedarf räumen lassen, damit Offizielle ungehindert arbeiten können.

Side Judge

Startposition

- 1. Startposition ist ca. 20m von der Scrimmage Line entfernt, außerhalb der Seitenlinie auf der Gastteamseite.

Verantwortlichkeit

- 1. Defense-Personen zählen, bevor die Offense das Huddle bricht – wenn es kein Huddle gibt, dann so schnell wie möglich.
- 2. Mit Field Judge die Anzahl abgleichen.
- 3. Formation lesen und den Keyspieler erkennen.
- 4. Hat die Game Clock und damit die Spielzeit.
- 5. Bei einer sichtbaren Play Clock ist Side Judge zusätzlich für diese verantwortlich und entscheidet über Spielverzögerung der Offense.

5.2 Zählen

Wir zählen die Personen vor jedem Down. Es gibt keine Entschuldigung dafür, ein Team in Überzahl spielen zu lassen und sei es nur für ein einziges Play!

Es gibt Situationen, in denen die Regel vorschreibt, wie lange ein Team während des Auswechsellprozesses maximal in Überzahl auf dem Feld oder im Huddle sein darf. In anderen Situationen wird die Überzahl erst mit dem Snap zum Foul.

Um die jeweilige Anzahl an Spielern festzustellen und mit den Kollegen abzugleichen, benutzen wir die Zusatzzeichen:

- 1. 5 Spielende – Ausgestreckter Arm mit Faust vor dem Oberkörper (5.1a)
- 2. Mehr als 5 Spielende – Flache Hand an der Mütze. (5.1b)
- 3. Weniger als 5 Spielende – Ausgestreckter Arm mit offener Hand und gespreizten Fingern. (5.1c)



(a) 5 Spieler



(b) mehr als 5 Spieler



(c) weniger als 5 Spieler

Abbildung 5.1: Zählen

Zählverantwortlichkeiten

1. Referee und Down Judge haben Primärverantwortung Team A zu zählen.
2. Field Judge und Side Judge zählen Team B.
3. Wir achten besonders auf das Zählen nach einem Teamballbesitzwechsel oder Auszeiten.

5.3 Laufspiel

Referee

Verantwortlichkeit

1. Nach dem Snap
 - a) die Aktionen hinter der Line beobachten und den Runner bis zur neutralen Zone begleiten.
 - b) den Status des Balles kennen und den Quarterback bei Ballübergaben und Rückpässen beobachten.
2. Sobald sich ein Lauf entwickelt, den Fokus auf die Person vor dem Ballträger und am [Point of Attack](#) lenken.
3. Bei Läufen, die hinter der Linie im Aus oder in einer Seitenzone enden, beim Spotten helfen.
4. Dem Runner zügig – nicht hektisch – in die Seitenzone folgen und deutlich hinter ihr bleiben.
5. Wenn der Quarterback den Ball pitcht, beim Quarterback bleiben und diese weiter beobachten.
6. Auf Trickspielzüge achten und dass dabei nicht vorzeitig eine Flagge gezogen wird, obwohl der Ball schon weg war.
7. Bei Trickspielzügen zügig an die Seitenlinie gegenüber vom Down Judge bewegen, um nicht im Weg zu stehen und über Vorwärts-/Rückwärtspass entscheiden zu können.

Down Judge

Verantwortlichkeit

1. Nach dem Snap die ersten Aktionen vom und gegen die eigene Keyperson beobachten.
2. Bei Läufen hinter und in der neutralen Zone Aktionen und Abschirmen vor dem Runner überwachen.
3. Forward Progress bestimmen, wenn nötig.
4. Den Runner jenseits der Scrimmage Line bis an B's 3-Meterlinie beobachten – dabei ist ein Abstand von 5 Metern ideal.
5. Geht der Lauf über die entfernte Spielfeldseite unterstützt der Field Judge bei der Überwachung.
6. Auf Trickspielzüge achten und dass dabei nicht vorzeitig eine Flagge gezogen wird, obwohl der Ball schon weg war. Bei mehr als einem Spielenden hinter der Scrimmage Line den Referee bei der Legalität des Spielzugs unterstützen (siehe auch Punkt 5.5).

Field Judge

Verantwortlichkeit

1. Nach dem Snap die Aktionen vom und gegen die eigenen Keypersonen beobachten.
2. Geht der Lauf über Field Judge Spielfeldseite wird bei der Überwachung des Runners unterstützt und der Forward Progress übernommen.
3. Es muss beurteilt werden können, ob der Runner im Aus oder über die Line to Gain (Mittellinie/Goal Line) war.

Side Judge

Verantwortlichkeit

1. Nach dem Snap die Aktionen vom und gegen die eigenen Keypersonen beobachten.

2. Wenn der Ball in Richtung Seitenzone bewegt wird, seitliche Rückwärtsbewegung, um die Aktionen vor dem Runner überwachen zu können
3. Bewegung zum Ball, wenn er in der eigenen Zone dead wird.
4. Wenn in der eigenen Zone nichts zu überwachen ist, Abschirmen und Kontakte fernab des [Point of Attack](#) suchen und überwachen.
5. Überwachung des Runners übernehmen, die plötzlich großen Raumgewinn erzielen.
6. Wenn der Runner ins Aus läuft, die Zone um sie herum abdecken und überwachen.
7. Während des Downs sollte möglichst ein 15-20 Meter Puffer zwischen Receiver und Offizielltem sein.
8. Dem Play, wenn möglich, nicht den Rücken zudrehen. Bei Körperdrehungen darauf achten, sich über "innen" zu drehen.
9. Verantwortung für B's Goal Line und Spots innerhalb von B's 3-Meterlinie.

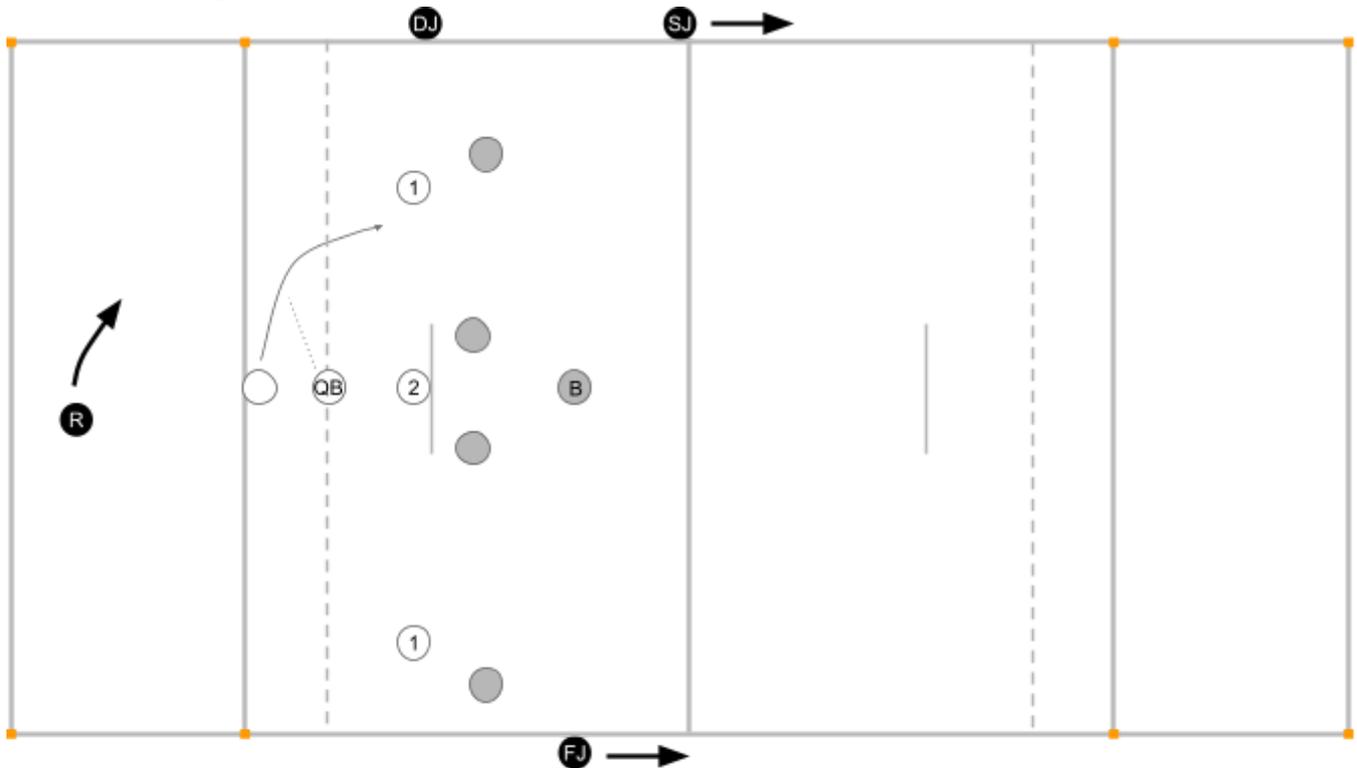


Abbildung 5.2: Lauf - Bewegung und Überwachung

5.4 Vorwärtspassspiel

Referee

Verantwortlichkeit

1. Reihenfolge der Keyüberwachung:
 - a) Blitzler hat Wegrecht
 - b) Passer, bis keine Gefahr mehr besteht, dass diese gefoult wird.
2. Nachdem der Blitzler die Offense hinter sich gelassen hat in einem 45 Grad Winkel zurückweichen (auf gegenüberliegende Seite vom Down Judge), um einen optimalen Blickwinkel zu haben, z.B. Flag Guarding oder illegalen Kontakt.
3. 7 Sekunden zählen mit dem Snap. Mit Erreichen der Sekunde 7 unmittelbar Foul-Marker werfen und Spiel abpfeifen. Nach einer Ballübergabe oder einem Pass ist 7 Sekunden Regelung hinfällig. Auf Sekunde 5 laut "Zeit" rufen.
4. Defense-Personen beachten, die nicht über die Scrimmage Line dürfen (illegaler Blitz).
5. Nachdem der Passer den Pass geworfen hat, die Defense-Person verbal warnen, z.B. mit "Ball ist weg!"
6. Wir achten insbesondere auf illegalen Kontakt gegen den Quarterback.
7. Auf Trickspielzüge achten und dass dabei nicht vorzeitig eine Flagge gezogen wird, obwohl der Ball schon weg war.

Down Judge

Verantwortlichkeit

1. Generelle Verantwortlichkeit wie beim Lauf.
2. Verantwortung, ob der Vorwärtspass jenseits der neutralen Zone geworfen wurde.
3. Aktionen vor und gegen die eigene Keyperson beobachten.
4. Defense-Personen beachten, die nicht über die Scrimmage Line dürfen (illegaler Blitz).
5. Wenn der Pass geworfen ist, vor allem, wenn er in den eigenen Verantwortungsbereich geworfen wurde, langsamer bewegen, um die Fangprozedur genauer zu sehen.
6. Pässe in die Zone zwischen Scrimmage Line und tiefe Offizielle überwachen.
7. Wird der Pass in die eigene Zone geworfen, entscheiden, ob er vorwärts oder rückwärts (Zusatzzeichen) war.
8. Bei kurzen Vorwärtspässen hinter der Scrimmage Line (bis 2 m vorwärts), diese anzeigen mit einem Signal in Richtung der Defense – quasi ein "Rückpasssignal in die andere Richtung", um bei knappen Entscheidungen zu kommunizieren.
9. Ist der Vorwärtspass erfolgt, unterstützen wir bei der Überwachung der Mittellinie bzw. Goal Line.

Snap zwischen A's 22-Meterlinie und Mittellinie

Startposition

1. Unverändert.

Verantwortlichkeit

1. Kommunikation mit Field Judge "Meine Mittellinie".
2. Mit dem Snap zur Mittellinie kommen.
3. Kommt das Play direkt auf die Seite:
 - a) Auf der Mittellinie 4-5 m nach hinten ausweichen.
 - b) Besserer Blickwinkel
 - c) Geringere Gefahr
 - d) Mittellinie halten!

Field Judge

Verantwortlichkeit

1. Aktionen vom und gegen die eigene Keyperson beobachten.
2. Ein großes Polster zwischen der eigenen Position und dem Key ist von besonderer Bedeutung, um den optimalen Beobachtungswinkel zu haben.
3. Backpedal (Rückwärtslaufen) vom ersten Moment an. Je nach Situation schneller oder langsamer werden.
4. Die Seitenlinie von der eigenen Position bis zur Endlinie überwachen.
5. Besonderes Augenmerk verdienen Situationen, in denen die Spielenden sich zum Pass zurückbewegen.

Snap zwischen A's 5-Meterlinie und 22-Meterlinie

Startposition

2. Unverändert.

Verantwortlichkeit

4. Kommunikation mit Down Judge "Meine Mittellinie".
5. Mit dem Snap zur Mittellinie kommen.
6. Kommt das Play direkt auf die Seite:
 - e) Auf der Mittellinie 4-5 m nach hinten ausweichen.
 - f) Besserer Blickwinkel
 - g) Geringere Gefahr
 - h) Mittellinie halten!

Side Judge

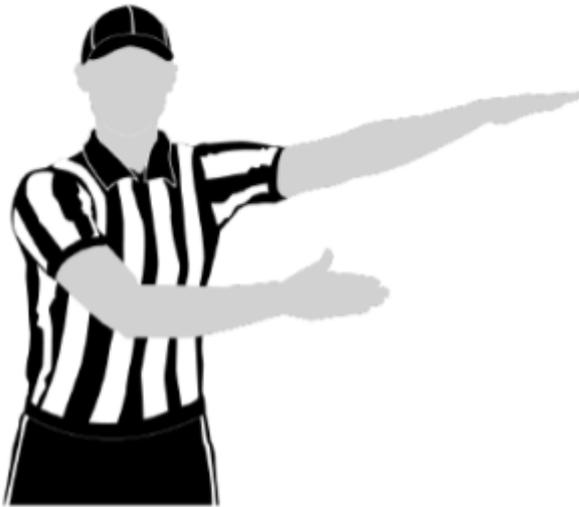
Verantwortlichkeit

1. Generelle Verantwortlichkeit ist dieselbe wie beim Lauf.
2. Aktionen vom und gegen die eigene Keyperson beobachten. Vom Snap bis zu dem Zeitpunkt, an dem in die Zonenüberwachung gewechselt werden muss.

Alle

Wir achten insbesondere auf:

1. Berechtigte Receiver im Aus (durch Kontakt/freiwillig).
2. Illegale Pässe nach einem Catch.
3. Illegaler Kontakt durch Offense und Defense. Vor und nach dem Wurf.
4. Bei knappen Entscheidungen an der Seitenlinie:
 - a) Kommunizieren mit Kolleg*in an der Seitenlinie, wenn ein Catch möglich ist.
 - b) Wer die Vorderseite des Receivers sieht, achtet auf Ballkontrolle.
 - c) Wer die Rückseite des Receivers sieht, achtet auf Füße im Feld.
 - d) Wenn es offensichtlich ist, dass der Pass unvollständig ist, brauchen wir nicht zu kommunizieren und können den Pass sofort unvollständig geben.
 - e) Wenn ein in der Luft befindlicher Receiver einen Pass nahe der Seitenlinie in der Luft erreicht und zuerst im Aus landet, soll das entsprechende Zusatzzeichen 5.4a gegeben werden. Nachdem das Signal für unvollständiger Pass gegeben wurde.
 - f) Wird ein Catch nahe der Seitenlinie nur nahezu vervollständigt, ohne dass die Person Kontrolle über den Pass behält, bevor sie ins Aus geht, soll das entsprechende Zusatzzeichen 5.4b gegeben werden.



(a) außerhalb



(b) keine Kontrolle

Abbildung 5.4: Gründe für Incomplete

5. Bei einem Teamballbesitzwechsel so schnell wie möglich auf Reverse Mechanics umschalten und die Goal Line überwachen. Das Ergebnis des Plays immer an den Referee kommunizieren.
6. Ein nicht fangbarer Vorwärtspass muss deutlich und offensichtlich nicht fangbar sein.

Anmerkungen

Wir bleiben so lange bei unser anfänglichen Key-Person wie möglich. Dies ist zeitlich nicht näher zu spezifizieren. Spielende, die gerade keinen direkte gegnerische Person haben, können kaum foulen oder gefoult werden. In solchen Fällen wechseln wir schnell in die Zonenüberwachung und "suchen uns Arbeit" in der eigenen Zone.

Ist der Pass in der Luft, müssen alle überwachenden Offizielle auf die Gegend achten, in der der Pass ankommen wird.

Die Fragen:

1. Pass vollständig/unvollständig?
2. War der Kontakt legal/illegal?

müssen immer zuerst geklärt werden. Dabei können andere Offizielle, die vermeintlich fernab des Plays sind, helfen – sofern sie einen glasklaren Blick auf die Situation hatten.

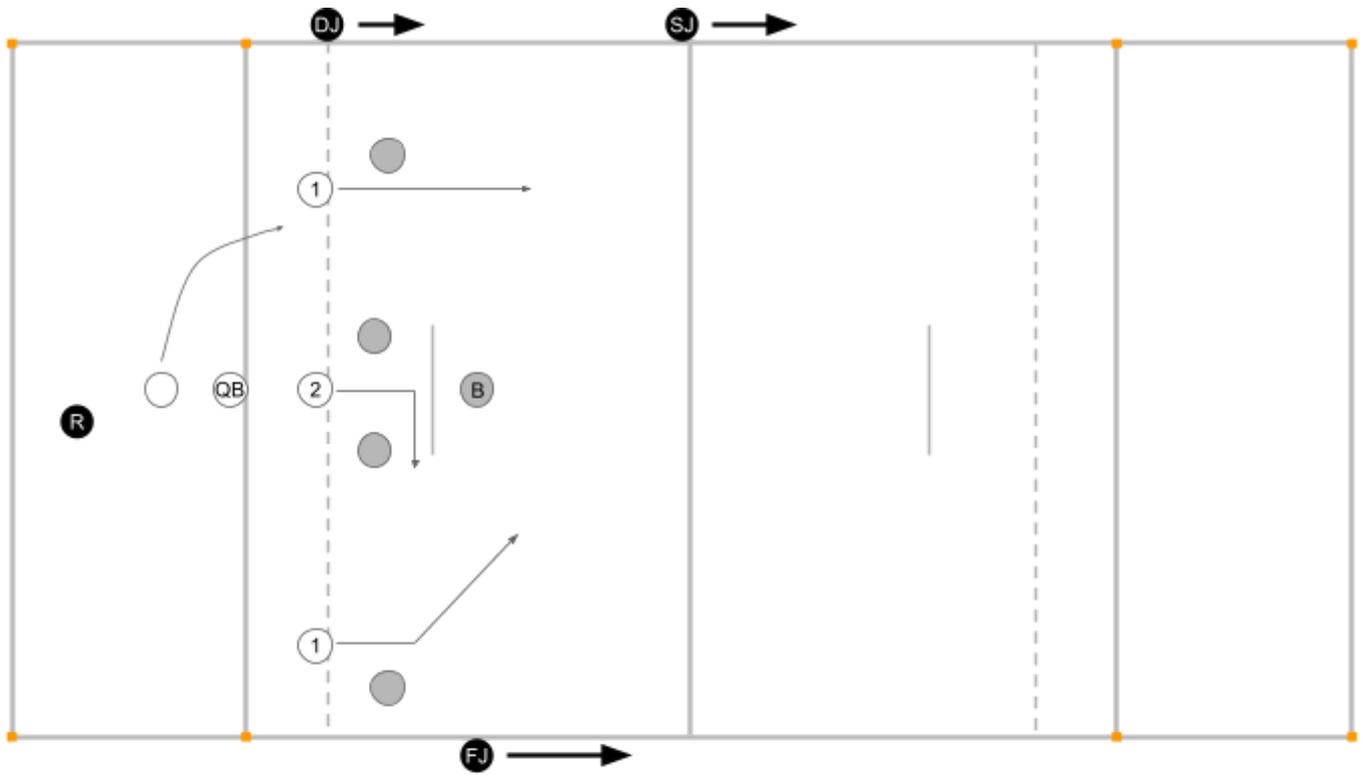


Abbildung 5.3: Pass - Bewegung und Überwachung

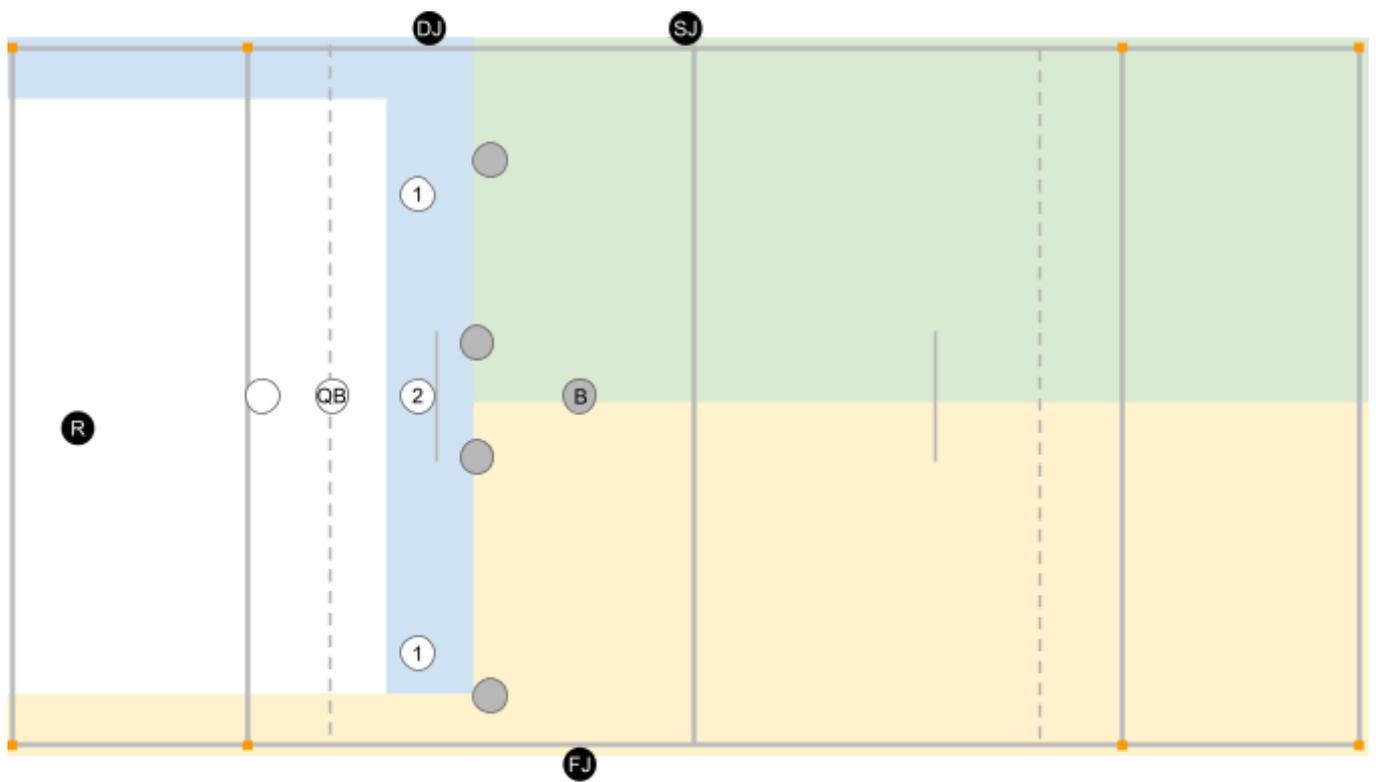


Abbildung 5.4: Pass - Überwachungszonen

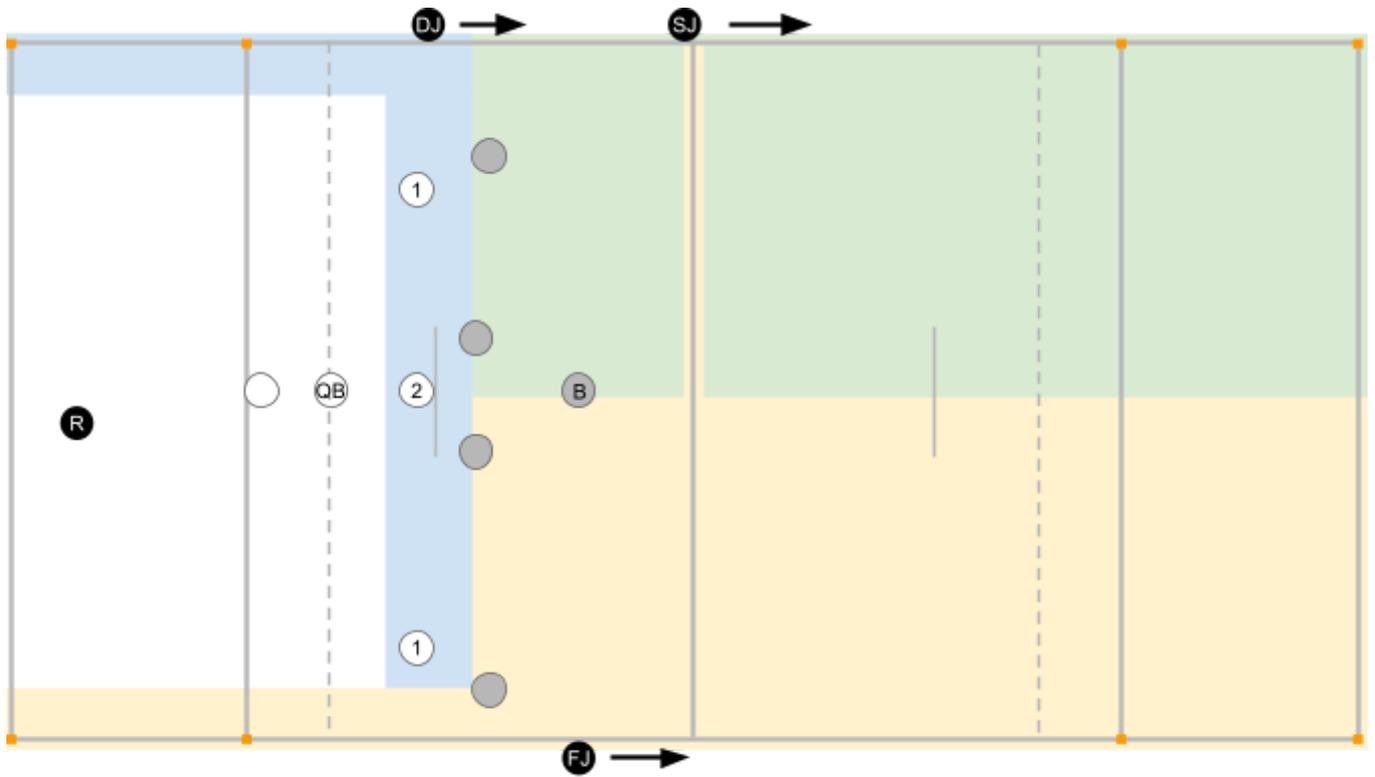


Abbildung 5.5: Pass - Zonenüberwachung; Field Judge überwacht Mittellinie

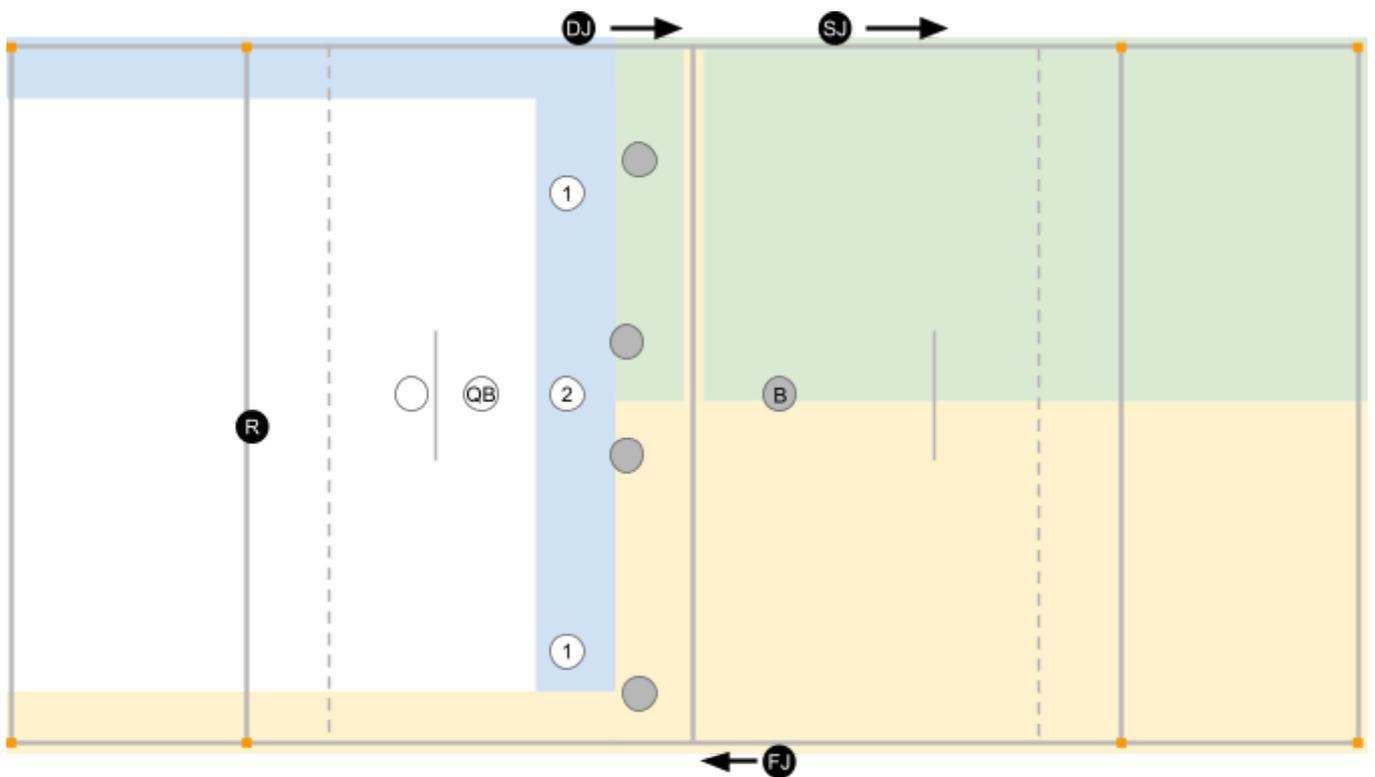


Abbildung 5.6: Pass - Zonenüberwachung an A's 22-Meterlinie; Field Judge überwacht Mittellinie

5.5 Trickspielzüge

Bei einem Trickspielzug ist besonders die Zusammenarbeit von Referee und Down Judge wichtig, damit wir die Übersicht behalten.

Für Field und Side Judge bleiben die Verantwortlichkeiten die Selben, wie bei einem normalen Passspielzug (siehe Punkt 5.4)

Referee

Verantwortlichkeit

1. Mit Klarheit, dass Play ein Trickspielzug ist, zügig auf die gegenüberliegende Seitenlinie vom Down Judge bewegen.
2. Reihenfolge der Keyüberwachung:
 - a) Blitzler hat Wegrecht, solange sie auf ihrer geraden Linie bleibt.
 - b) Person die Ball zuerst bekommt, bis keine Gefahr mehr besteht, dass diese gefoult wird.
 - c) Key-Person ist die Person, der näher an der eigenen Seitenlinie ist.
3. Darauf achten, dass nicht vorzeitig eine Flagge gezogen wird, obwohl der Ball schon weg war.
4. Folgende Strafen treten verstärkt bei einem Trickspielzug auf:
 - a) Illegaler Vorwärtspass
 - b) Illegales Flaggenziehen
 - c) Roughing the Passer

Down Judge

Verantwortlichkeit

1. Generelle Verantwortlichkeit wie beim Lauf.
2. Verantwortung, ob es ein Rück- oder Vorwärtspass ist (entsprechendes Signal geben).
3. Aktionen vom und gegen den Center beobachten.
4. Mit erkennen des Trickspielzugs auf neue Key-Person wechseln: Person im Backfield die Näher an der eigenen Seitenlinie ist.
5. Mit Ballübergabe / Rückpass kann jede Defense-Person die Scrimmage Line überqueren.
6. Darauf achten, dass nicht vorzeitig eine Flagge gezogen wird, obwohl der Ball schon weg war.
7. Folgende Strafen treten verstärkt bei einem Trickspielzug auf:
 - a) Illegaler Vorwärtspass
 - b) Illegales Flaggenziehen
 - c) Roughing the Passer

Kapitel 6 - Keys finden und verstehen

6.1 Definition Strong Side

1. Die *Strong Side* der Formation wird durch die Anzahl der Receiver bestimmt.
2. Die Seite der Formation, die mehr Receiver hat vom Center aus betrachtet, ist die Strong Side.
3. In einer ausgeglichenen Formation, mit der gleichen Anzahl von Receivern auf jeder Seite des Feldes, ist die Down Judge Seite die Strong Side.
4. Eine Motion kann die Strong Side neu definieren. Die Position der Motion-Person beim Snap ist entscheidend.

6.2 Sets mit drei Receivern

Wir nutzen ein Nummerierungssystem, um unsere Keys zu finden. Wir zählen die Receiver bis zum Center.

1. #1 ist der äußerste Receiver der Formation.
2. #2 ist der nächst innere Receiver.
3. #3 ist der dritte Receiver, von außen gezählt.
4. #4 ist der Center.

Beispiel

Dies bedeutet für eine normale Trips Formation, dass die Anfangskeys die folgenden sind:

Trips zur Gastteamseite

1. #1 Side Judge
2. #2 Side Judge
3. #3 Field Judge
4. #4 Down Judge

Trips zur Heimteamseite

1. #1 Field Judge
2. #2 Field Judge
3. #3 Side Judge
4. #4 Down Judge

6.3 Keywechsel

Oft ist es nötig eine Situation zu lesen und unser Verhalten daran anzupassen. Dies ist besonders beim Passspiel der Fall. Je nachdem, wie sich die Personen verhalten, müssen wir unsere Key-Person anpassen, um nicht zu zweit dieselbe Aktion zu beobachten oder eine Person unbeobachtet zu lassen. Ferner sollen die Keys möglichst so beobachtet werden, dass angrenzende Aktionen ebenfalls in den eigenen Aufgabenbereich gehören. Wenn z.B. ein Center tief und der äußere Receiver in einer Trips Formation kurz geht, ist es sinnvoll, den Down Judge wechseln zu lassen, damit sie den äußeren Receiver beobachten kann.

Alle gehen auf Passrouten

1. Center #4 geht auf eine kurze Passroute:
 - a) Der Down Judge bleibt bei #4 Center.
 - b) Der Side Judge und Field Judge bleiben bei ihren Keys.
2. Receiver #2 geht auf mitteltiefe Passroute auf Heimteamseite und #3 Receiver geht auf tiefe Passroute auf Gastteamseite:
 - a) Der Field Judge übernimmt #2 Receiver.
 - b) Der Side Judge übernimmt #3 Receiver.

Keywechsel

1. Direkt nach dem Snap kommt Receiver #3 deutlich auf den Down Judge zu.
 - a) Der Field Judge liest die Bewegung von #3 und sieht, dass dieser nicht auf eine tiefe Passroute geht. Also wechselt der Field Judge auf den nächst inneren Receiver. In diesem Fall #4.
 - b) Der Down Judge übernimmt #3.

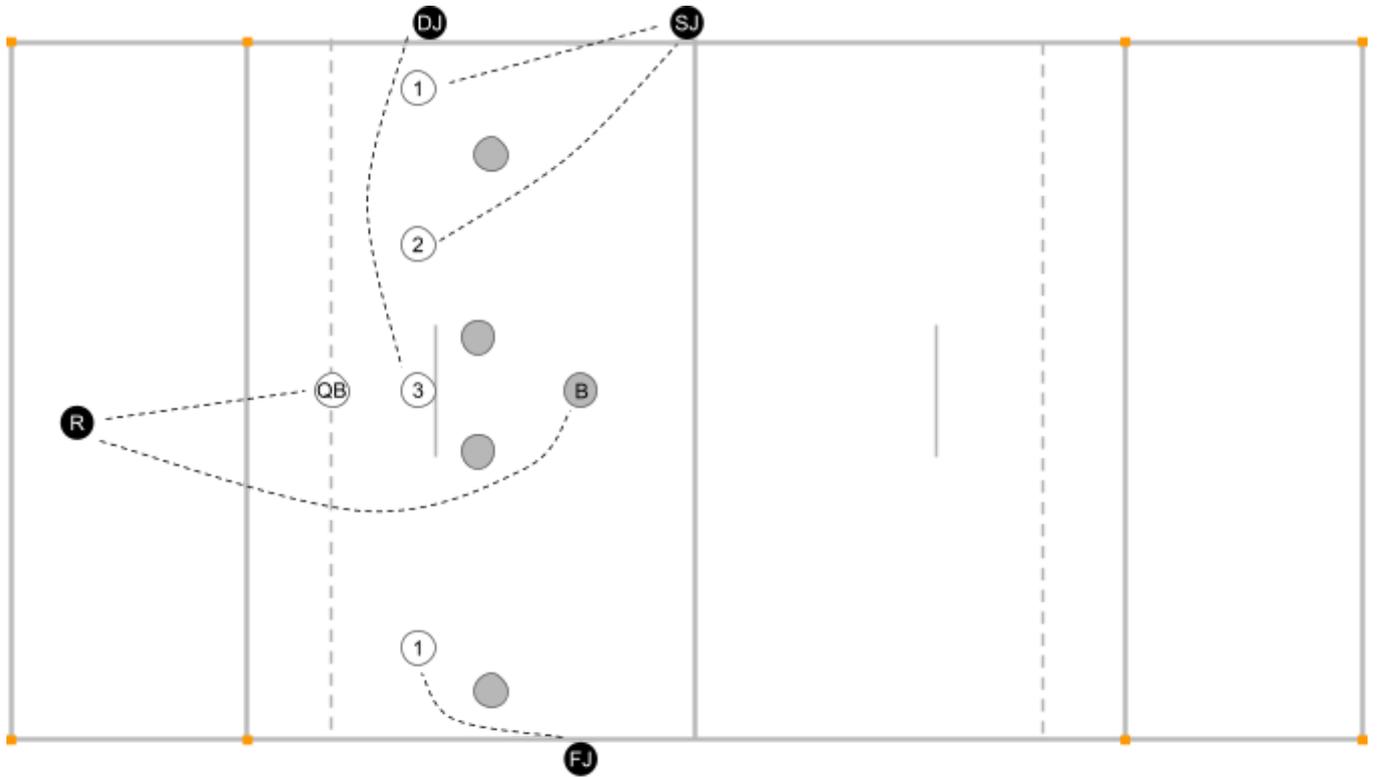


Abbildung 6.2: Keys finden - Spread Formation

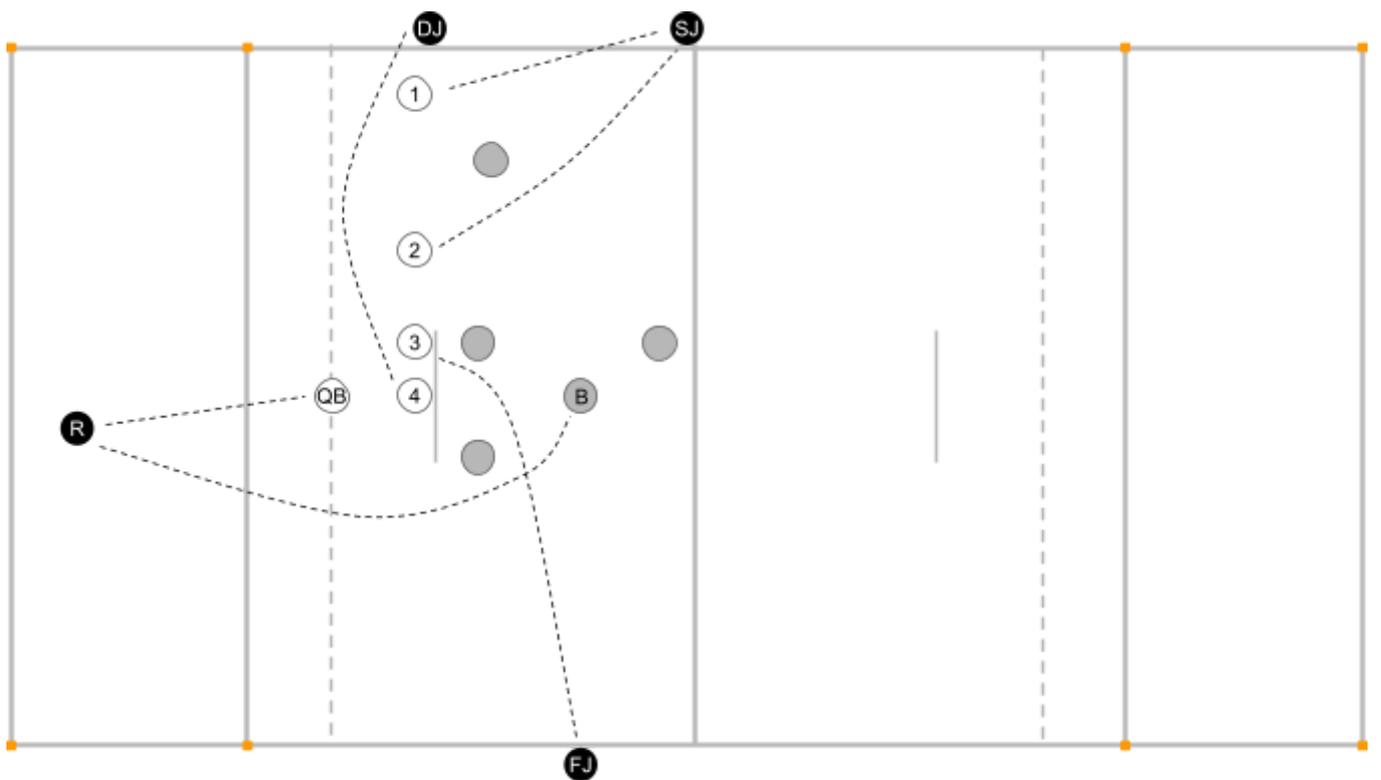


Abbildung 6.3: Keys finden - Trips Formation

Kapitel 7 - Goal Line

7.1 Allgemeines

1. Bei einem Snap auf oder innerhalb B's 5-Meterlinie nimmt die Crew die Startpositionen für Goal Line Mechanics ein.
2. Abbildung 7.1 zeigt die Positionen und Zonen, wenn Team A sich an B's 5-Meterlinie oder jenseits davon befindet.
3. Alle Team A-Spieler müssen einmal gleichzeitig stillstehen, bevor der Ball legal gesnappt werden kann.
4. Field Judge und Side Judge behalten einen weiteren Winkel, um die Spieler zu beobachten, die etwas entfernter stehen.
5. Der Blick für die helfenden Kollegen und die Notwendigkeit gemeinsamer Kommunikation vor schwierigen Entscheidungen ist essenziell!

7.2 Positionen

Referee

Startposition

1. Wie bei anderen Scrimmage Downs auch.

Snap auf oder innerhalb B's 5m Linie bis Goal Line

1. Referee muss über Rückwärtspass oder Vorwärtspass entscheiden können. (Dadurch, dass Down Judge sich mit dem Snap auf die Goal Line bewegt, hat er einen verzerrten Blickwinkel.)
2. Der Quarterback darf sich nicht in den Snap hinein bewegen und somit eine illegale Motion oder einen Fehlstart begehen.

Down Judge

Startposition

1. 1. wie bei anderen Scrimmage Downs auch.

Snap auf oder innerhalb B's 5-Meterlinie

1. Kommunikation mit Side Judge "Meine Goal Line".
2. Hauptverantwortlich für die Goal Line.
3. Direkt nach dem Snap auf die Goal Line gehen.
4. Keys weiter beobachten.
5. Auf Passspiel vorbereitet sein.

Field Judge

Snap außerhalb Team B's 15-Meterlinie

Startposition

1. Unverändert

Snap auf oder innerhalb Team B's 15-Meterlinie

Startposition

1. 7m entfernt von Scrimmage Line
2. Direkt nach dem Snap auf die Goal line gehen.

Verantwortlichkeit

1. Bei Pässen in die Ecken der Endzone helfen sich Field und Side Judge.
2. Der Field Judge bewegt sich, bei Pässen in die Endzonenecken, auf diese zu, um in einer besseren Position zu sein.
3. Kommt das Play direkt auf den Pylon:
 - i) Auf der Goal Line 4-5 m nach hinten ausweichen.
 - j) Besserer Blickwinkel
 - k) Geringere Gefahr
 - l) Goal Line halten!

Side Judge

Generell

1. Startposition sollte nicht zwischen 5-Meterlinie und Goal Line sein.
2. Entweder 5 m Rückwärtsbewegung oder Start und Verharren auf der Goal Line.

Snap außerhalb Team B's 20-Meterlinie

1. Unverändert

Snap zwischen Team B's 20-Meterlinie und 15-Meterlinie

Startposition

3. B's Goal Line am Pylon.

Verantwortlichkeit

7. Kommunikation mit Down Judge "Meine Goal Line".
8. Ausreichender Abstand zur Seitenlinie, um außer Gefahr zu sein.
9. Kommt das Play direkt auf den Pylon:
 - m) Auf der Goal Line 4-5 m nach hinten ausweichen.
 - n) Besserer Blickwinkel
 - o) Geringere Gefahr
 - p) Goal Line halten!

Snap auf oder innerhalb Team B's 15-Meterlinie

Startposition

1. Endlinie.
2. 45 Grad Winkel zwischen Endlinie und Seitenlinie.
3. 1 m Abstand zum Pylon.

Verantwortlichkeit

1. Kommunikation mit Down Judge "Deine Goal Line".

Nach dem Snap:

1. Reaktion auf Entwicklung und Überwachung der bedrohten Außenlinie

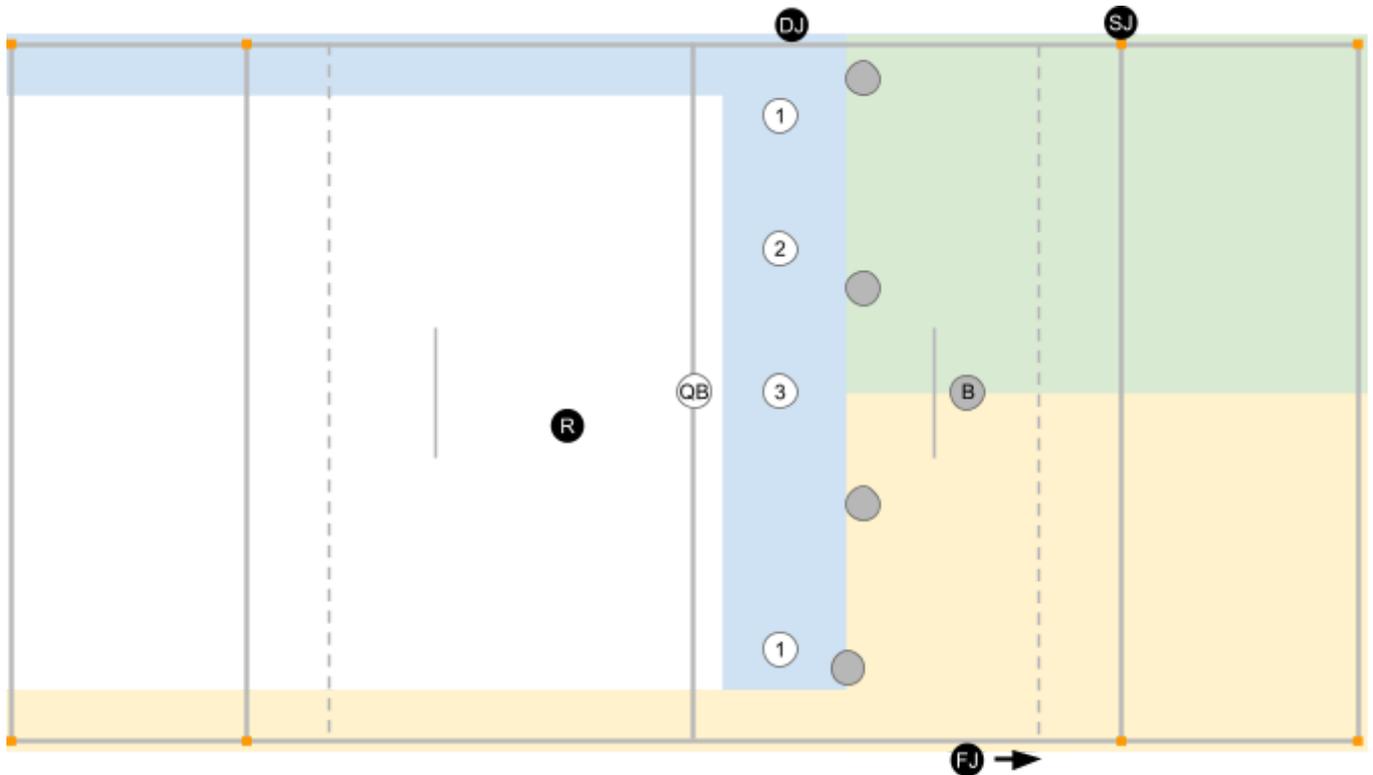


Abbildung 7.3: außerhalb B's 15-Meterlinie

7.3 Reverse Goal Line Mechanics

Allgemeines

Wenn Team A den Ball auf oder innerhalb seiner eigenen 3-Meterlinie snapt, muss der Down Judge die *Reverse Goal Line Mechanics* anwenden. Die Entscheidung über Punkte oder keine Punkte hat oberste Priorität. Der Ball muss die Endzone mit **vollem Umfang** verlassen haben, damit Team A einen Safety vermeiden kann.

Referee

Snap auf oder innerhalb Team A's 3-Meterlinie

1. Position auf der Endlinie
2. Auf Sack des Quarterbacks achten. Der Ball muss die Hand eindeutig verlassen haben. Im Zweifel ist es kein Safety.

Down Judge

Snap auf oder innerhalb Team A's 3-Meterlinie

1. Kommunikation mit dem Referee über Goal Line Mechanics.
2. Direkt mit dem Snap auf Team A's Goal Line!
3. Die Goal Line überwachen.

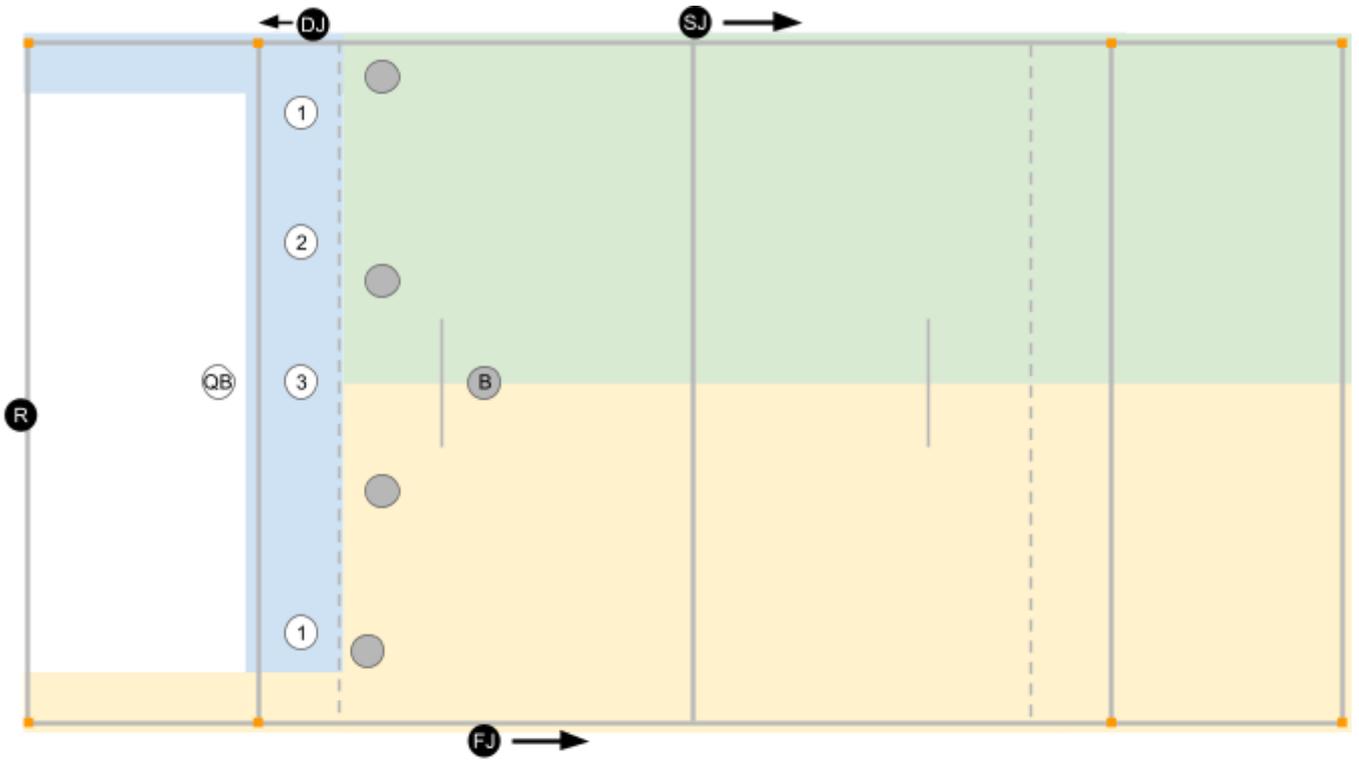


Abbildung 7.4: innerhalb A's 3-Meterlinie

Kapitel 8 - Touchdown und Try

1. Wir vergeben Punkte nur, wenn wir uns sicher sind, dass sie erzielt wurden. Sind wir nicht der Referee, halten wir das Signal 5 (Abbildung 8.1a) bis wir uns sicher sind, dass der Referee das Signal gesehen hat.
2. Sind wir der Referee und sind mit unserer Aufgabe fertig, bestätigen wir das Signal und halten es für 5 Sekunden.
3. Nach einem Touchdown legt der Referee den Ball an B's 5-Meterlinie, außer Team A möchte für einen 2-Punkt-Try gehen. In diesem Fall wird der Ball auf B's 10-Meterlinie gelegt.
4. Team A muss bei ihrem Try (5- oder 10-Meterlinie) bleiben, nachdem der Ball freigegeben wurde.
5. Bei einem Try der erfolgreich ist, geben wir dies ebenfalls mit dem Signal S5 (Abbildung 8.1a) wieder. Ist der Try nicht erfolgreich, dann zeigen wir dies mit dem Signal S10 (Abbildung 8.1b) an.



(a) Signal 5: Touchdown /
Try ist gut



(b) Signal 10: Try ist nicht gut

Abbildung 8.1: Signale für Punkte

Kapitel 9 - Extraperioden

9.1 Wann Extraperioden?

Endet die zweite Halbzeit mit einem Gleichstand, so ist es abhängig vom Ligabetrieb, ob es eine Extraperiode gibt oder ein Spiel unentschieden endet.

Vorbereitung

Sollten Extraperioden in einem Spiel möglich sein, ist es ratsam, den Ablauf und entsprechende Regeln im Pregame anzusprechen.

9.2 Ende der regulären Spielzeit

Nach Ende der zweiten Halbzeit lassen die Schiedsrichter das Spielfeld räumen und sorgen dafür, dass die Teams in ihre Teamzonen zurückgehen. Anschließend treffen sich die Schiedsrichter zu einer kurzen Besprechung in der Spielfeldmitte. Hier soll kurz über den Ablauf der Extraperioden gesprochen werden.

Anschließend begeben sie sich an ihre Seitenlinien.

Referee und Side Judge verbleiben in der Spielfeldmitte.

Der Münzwurf vor den Extraperioden wird nur von Referee und Side Judge geleitet.

9.3 Beginn

1. Der Referee stellt sich so auf, dass er leicht hinter der Mittellinie steht.
2. Der Side Judge steht neben dem Referee.
3. Die Speaking Captains stellen sich neben Down Judge bzw. Field Judge auf der Mittellinie auf, die weiteren Captains (bis zu einem weiteren) neben ihnen.
4. Auf ein Signal des Referees werden die Captains der Teams jeweils vom Down Judge, auf der anderen Seite vom Field Judge, zur Spielfeldmitte geleitet. Sie bringen die Captains bis ca. 5m ins Spielfeld und ziehen sich dann von dort an ihre Seitenlinien zurück.
5. Der Referee begrüßt die Captains erneut und erläutert kurz den Ablauf der Extraperioden.

9.4 Der Münzwurf

1. Das Gastteam hat erneut die Wahl beim Münzwurf.
2. Der Referee zeigt beiden Teams erneut seine Münze und erklärt, welche Seite welche Funktion hat (Heads/Tails, Kopf/Zahl etc.).
3. Der Captain des Gastteams gibt seine Wahl vor dem Münzwurf laut und deutlich bekannt. Referee und Side Judge wiederholen laut und deutlich die Wahl, bevor die Münze geworfen wird.
4. Der Referee wirft die Münze so in die Luft, dass diese sich deutlich sichtbar mehrfach dreht. Die Münze wird nicht gefangen, sondern auf den Boden fallen gelassen!

9.5 Bekanntgabe der Wahl

Der Gewinner des Münzwurfs hat folgende Wahlmöglichkeiten:

1. Offense oder Defense, wobei die Offense an der Mittellinie ihre Down Serie beginnt;
2. Das Team, was mit Defense beginnt, wählt die zu verteidigende Endzone.

Anzeige des Ergebnisses

1. Die Captains stellen sich mit dem Rücken zu der Endzone auf, die ihr jeweiliges Team verteidigen wird.
2. Der Referee stellt sich auf der Heimteamseite neben den Captain des Teams, das als erstes seine Offense aufs Feld schicken wird und zeigt einen "ersten Versuch" in die Richtung an, in die die Offense spielen wird.
3. Hat er ein Mikrofon, macht er gleichzeitig die entsprechende Ansage.

Weitere Extraperioden

Sollten weitere Extraperioden nötig sein, weil der Spielstand nach der ersten Extraperiode unentschieden ist, kommt es zu keinem erneuten Münzwurf oder Wahl. Die Teams verbleiben in ihrer Reihenfolge und es wird stets die selbe Richtung gespielt. Die folgenden Extraperioden werden als 1-Punkt-Try von der 5-Meterlinie ausgespielt. Die Extraperioden enden, sobald der Spielstand nach einer Extraperiode nicht mehr unentschieden ist oder die Defense während der ersten Serie punktet.

Kapitel 10 - Eintreffen am Spielort

10.1 Auftreten

Wir denken daran, dass wir vor, während und nach jedem Spiel im Blickpunkt der Öffentlichkeit stehen und passen unser Verhalten sowie unsere Kleidung entsprechend an. Wir verhalten uns immer so, dass dem Ansehen der Schiedsrichter und der Schiedsrichtervereinigung kein Schaden entsteht.

10.2 Verhalten Spielern und Coaches gegenüber

1. Begrüßungsszenen mit anderen Spielbeteiligten sind mit Blick auf eine möglicherweise missverständliche Fernwirkung auf ein Mindestmaß zu reduzieren.
2. Gespräche mit Spielern u. ä. sind in Ordnung, aber der Eindruck einer zu großen Vertrautheit ist zu vermeiden.
3. Wir haben darauf zu achten, dass unsere Neutralität auch als solche wahrgenommen wird.

Kapitel 11 - Spielfeldkontrolle

11.1 Zeitpunkt

Die Erstkontrolle erfolgt durch diejenigen Schiedsrichter, die als erstes am Spielort eintreffen. Niemandem ist geholfen, wenn dafür auf Kollegen gewartet wird, die u. U. im Stau stehen. Aktiv werden! Initiative zeigen! Verantwortung übernehmen!

11.2 Anforderungen

Markierungen

Mindestanforderungen:

- Seitenlinien
- Mittellinie
- Goal Lines
- Endlinien
- 5-Meter-Markierungen
- 12-Meter-Markierungen

Pylone

- Werden Endzonen-Pylone verwendet, müssen diese standfest sein.
- Sollten die Pylone umfallen (ohne Wind), alles entfernen lassen.
- Es dürfen "Lübecker Hüte" als Pylonen-Ersatz verwendet werden.
- Ein Pylon sollte sich in der Mitte der Endlinie befinden, damit der Ball korrekt gelegt werden kann.
- Sind keine anderen "Pylone" vorhanden, muss auf den Einsatz von Pylonen verzichtet werden.

11.3 Gefahren

- Abdeckungen, Bodennägel/Heringe zur Befestigung von Planen in Teamzonen.
- Stolper-/Rutschgefahr durch in die Schiedsrichterzone ragende Teile?
- Kontrolle auf Bodenhülsen für die ansonsten häufig vorgesehenen Fußballtore.
 - Sind diese so abgedeckt, dass sie während des Spiels nicht freigelegt werden können und keine Gefahr für ein Umknicken von Fußgelenken besteht?
 - Sind noch Heringe/Haken im Boden, mit denen sonst das Tornetz befestigt wird?
- Sind die Auslaufzonen rund um das Feld frei von Hindernissen?
- Werden darüber hinaus Polsterungen erforderlich?
- Ist der Abstand zu anderen Feldern gegeben?

Kapitel 12 - Treffen mit den Head Coaches

So früh wie möglich gehen Referee und Umpire zu den Head Coaches, um eine kurze Besprechung zu führen. Der Zeitpunkt ist so gewählt, damit die Coaches nicht in ihrer Vorbereitungsroutine gestört werden und sie mehr Zeit und Aufmerksamkeit für das Gespräch mit den Schiedsrichtern haben. Dies kann gerne in ziviler Kleidung geschehen.

12.1 Themen

- Regelfragen/-änderungen (vor allem zu Saisonbeginn)
- Besonderheiten/Trickplays
- Erfahrungen aus dem bisherigen Saisonverlauf
- Trikotnummern der Teamcaptains
- Zeit und Ort des Pass- und Ausrüstungschecks
- Freihalten der Schiedsrichterzonen/"Get-Back-Coach"/Konsequenzen.
- Wer darf in der Teamzone eine Auszeit verlangen?
- Wahl bei Gewinn des Münzwurfs

Hinweise, die durch die Head Coaches gegeben wurden, werden anschließend mit der Crew im Pregame besprochen.

Kapitel 13 - Pregame

13.1 Einleitung

Das Pregame ist integraler Bestandteil unseres Gamedays. Wir brauchen ein Pregame, um uns mental auf das Spiel einzustimmen und auf "Betriebstemperatur" zu kommen. Jedes Mal!

Idealerweise soll ein Pregame Spaß machen und von der kompletten Crew getragen werden. Außerdem sollten sich die Pregames von Spieltag zu Spieltag unterscheiden, damit sie für alle interessant bleiben.

Der Referee soll das Pregame vorbereiten und leiten. Er ist jedoch kein Alleinunterhalter. Die Qualität steht und fällt mit der Mitarbeit aller. Wenn der Referee gerade nicht anwesend sein kann, sollen Down Judge und Side Judge die Leitung des Pregames übernehmen.

Ein guter Einstieg in das Pregame sind Kurzbeiträge von allen Crewmitgliedern.

13.2 Ablauf

- Alle Bereiche des Spieles müssen in der Besprechung abgehandelt werden.
 - Regeln
 - Mechanics
 - ungewöhnliche Spielsituationen
- Hierzu sollen gerade die erfahreneren Schiedsrichterkollegen beitragen.
- Sie sollen aus der Erfahrung vergangener Spiele erklären, wie bestimmte Situationen behandelt wurden.

Die folgende Checkliste soll bei der Besprechung als eine Art Wegweiser genutzt werden.

Es können und müssen nicht alle diese Themen in einem Pregame besprochen werden.

13.3 Checklisten

Aufgaben vor dem Spiel

- Besprechung mit den Head Coaches
- Ball- und Pass-Kontrolle
- Bedingungen für Notfälle gemäß BSO
- Feldkontrolle

Münzwurf

- Durchführung erste Halbzeit

Scrimmage Plays

Generell:

- Positionen
- Verständigung untereinander
- Spieler zählen
- Ersatzspieler
- Zeichen der Flügelschiedsrichter
- Man in Motion
- Dead Ball Fouls
- Legalität des Snap

Laufspiel:

- Überwachung des Ballträgers im Offense Backfield
- Aktionen vor dem Ballträger
- Forward Progress (im Aus)
- Goal Line-, Reverse Goal Line-, Short-Yardage-Situationen

Passspiel:

- Überwachung des Passers (Roughing)
- Passer/Pass von hinter/jenseits der neutralen Zone
- Vorwärts-Fumble/Rückpass
- Schlüsselspieler (Keys) und Zonen
- Überwachung der Receiver
- Pass vollständig/unvollständig
- illegaler Kontakt / Passbehinderung (Offense/Defense)
- Reverse Mechanics (Bewegung zur Endzone, tiefe Blocks, andere Fouls)

Generelle Aufgaben

- Balltransport
- Clean Up
- Kommunikation untereinander und mit den Coaches

Timeout

- Notizen
- Positionen
- Zeitnahme
- Instruktionen an die Teams

Foul-Meldungen und Durchführung

- Meldung (wer, was, wo, wann)
- Anzeigen der Fouls in Richtung Heimteamseite
- Wahlmöglichkeiten
- Anzeigen der Strafe (Offsetting, Ablehnung)
- Durchführung

Kapitel 14 - Ausrüstung / Uniform / Auftreten

14.1 Zur Ausrüstung gehören u.a.:

- 2 Schiedsrichterhemden mit 2" Streifen (1 Kurzarmhemd, 1 Langarmhemd)
- schwarze, lange Schiedsrichterhosen mit weißem Seitenstreifen
- 2 schwarze Bean Bags
- 2 gelbe Flaggen, mit schwarzem Kopf (empfohlen)
- 2 Pfeifen, z. B. "Fox 40" (davon eine als Ersatz)
- Lanyards ("Pfeifenkordeln") sollen schmal, schwarz und ohne Aufdruck sein.
- schwarzer, breiter Gürtel
- schwarzer Down Indicator
- schwarze Sportsocken ohne Motiv (höchstens Herstellerlogo), die mindestens die Knöchel bedecken
- überwiegend schwarze Sportschuhe
- schwarze Shirts oder Rollis unter dem Hemd (weiß nur dann, wenn die Teile so produziert wurden, z. B. Gore Windbreaker; bitte keine Farben!)

Kontrolliert in der Kabine eure Ausrüstung. Ist alles vollzählig und an seinem Platz? Score- und Strafenkarten dabei? Sind die Stifte funktionsfähig? Steckt das Shirt in der Hose und sind alle Reißverschlüsse zu? Checkt euch gegenseitig!

14.2 Auftreten

Es heißt Uniform, weil wir einheitlich aussehen.

Dies bedeutet insbesondere:

- einheitlich kurze oder einheitlich lange Ärmel.
 - Wir mischen nicht.
 - Wir ziehen nichts langärmeliges darunter.
 - Wer friert ist unkonzentriert, das hat nichts mit Ärmellängen zu tun.
- keine Regenjacken.
- keine Sonnenbrillen (überlege, ob selbsttönende Gläser angemessen sind).
- keine Schraubstollenschuhe (mit gutem Beispiel voran).
- Wir zeigen kein "gelb":
 - möglichst unauffällige Kugelflaggen (mit schwarzem Kopf).
 - zweite Flagge, aber tief in Hosentasche oder zweite Kugelflagge.
 - keine aus der Gesäßtasche heraushängenden Flaggen.

Ohne Absprache bringen alle immer beide Ärmellängen mit!

Es gibt Wetterberichte. Wir nutzen diese und kommunizieren miteinander. Sofern es keine zusätzliche Absprache innerhalb der Crew gibt, ist kein Wetter "Kurzarmwetter" und kein Wetter "Langarmwetter". Wenn es Klärungsbedarf gibt, nutzen wir die Zeit vor dem Spieltag.

Einlaufen – insbesondere bei großer Zuschauerzahl

- Es gibt normalerweise keinen Grund, vor den Teams das Feld zu betreten.
- Genauso wenig ist es sinnvoll, hinter einem Team im Einlauffunnel o. ä. zu warten.
- Wir stellen uns nicht so hin, dass wir vor dem Spiel von den Zuschauern gesehen werden.
- Wir nutzen die Zeit lieber in der Kabine, z. B. für die Kontrolle der eigenen Ausrüstung und zum Stretchen.
- Wir betreten das Spielfeld unauffällig.
- Bevor wir uns durch die Spieler in der Teamzone "kämpfen", gehen wir lieber außen rum.