

FACHAUSDRÜCKE

„TALKING FOOTBALL“

Abseits

(Offside) Regelwidrigkeit, bei der ein Körperteil eines Spielers vor dem Anspiel die Anspiellinie überragt.

Alignment

Angriffs- oder Abwehraufstellung.

Anspiellinie

(Scrimmage Line; Line of Scrimmage - Vor dem Anspiel wird der Ball vom Schiedsrichter auf den Boden gesetzt. Die imaginären Anspiellinien für Offense und Defense verlaufen entlang der beiden Ballenden von Seitenauslinie zu Seitenauslinie. Dazwischen ist die Neutrale Zone. Nach dem Snap werden die beiden Linien zu einer.

Armchair Quarterback

Fan, der unqualifizierte Kritik übt.

Audible

Zuruf einer kurzfristigen Planänderung des Quarterbacks an der Anspiellinie. Er teilt seine Entscheidung, den kurz zuvor im Huddle besprochenen Spielzug zu ändern, seinen Mitspielern in Form verschlüsselter Signale mit.

Auszeit

(Timeout) Der Ball ist nicht im Spiel, und die Spieluhr wird angehalten. Jede Mannschaft hat Anspruch auf drei Auszeiten pro Halbzeit.

Backfield (Defense)

Rückraumspieler (Left und Right Cornerback, sowie die Safeties); wird auch als Secondary bezeichnet.

Backfield (Offense)

Die drei Spieler, die sich hinter der Anspiellinie aufstellen; Rückraumspieler (meistens die Runningbacks, also der Halfback und der Fullback und der Wide Receiver).

Backward Pass

Pass zur Seite (Lateral Pass) oder nach hinten. Obwohl beliebig oft erlaubt, werden sie nur selten angewandt, da der Ball im Gegensatz zum Forward Pass jederzeit von der gegnerischen Mannschaft erobert werden darf.

Ball Hawk

Abwehrspieler, der darauf spezialisiert ist Pässe abzufangen.

Batting

Wegschlagen des Balles aus der Hand des Angriffsspielers durch einen Abwehrspieler.

Big Play

Spielzug, der zur Spielwende oder Spielentscheidung fährt.

Bird Cage

Facemask (Gesichtsmaske) der Linemen mit horizontalen und vertikalen Streben.

Blind Side

Die der Blickrichtung eines Spielers entgegen gelegene Seite.

Blitz

Ein plötzlicher Angriff auf den Quarterback (der den Ball hat) durch die Linebacker und/oder Secondary, also die Rückraumverteidiger, direkt durch die Offense Line hindurch. Als Red Dog oder Dog bezeichnet, wenn nur die Linebacker tackeln.

Blocken

Den Gegner mit dem Körper wegdrücken oder sich ihm in den Weg stellen. Alle Körperteile oberhalb der Knie dürfen eingesetzt werden. Nicht erlaubt ist das Blocken von hinten (Clipping).

Bobble the ball

Den Ball beim Fangversuch fallen lassen oder die Kontrolle über den Ball verlieren.

Bomb

Ein langer Pass, der für 40 oder mehr Yards Raumgewinn geworfen wird.

Bootleg

Spielzug bei dem der Quarterback eine Ballübergabe antäuscht, den Ball aber behält, hinter der eigenen Hüfte oder dem Oberschenkel versteckt und schließlich selbst damit läuft.

Bowl

Engl. Schüssel oder Schale. Bezeichnung für ein Endspiel oder Endrundenspiel im Football.

Im College Football gibt es am Ende der Saison der Division IA kein Endspiel, sondern zur Zeit 28 verschiedene College Bowls zum Ende der Saison. Der National College Football Champion wird durch ein Spiel der beiden in der Rangfolge der Bowl Championship Series (BCS) führenden Mannschaften ermittelt. Die vier traditionsreichsten und bedeutendsten Bowls der USA wechseln sich jedes Jahr in der Ausrichtung des „BCS-Endspieles“ ab.

Rose Bowl, Pasadena, California (seit 1902); Payout 13,5 Mio. US\$,

Orange Bowl, Miami, Florida (seit 1933); Payout; 13,5 Mio. US\$,

Sugar Bowl, New Orleans, Louisiana (seit 1935); Payout 13,5 Mio. US\$,

Fiesta Bowl, Tempe, Arizona (seit 1971); Payout 13,5 Mio US\$.

Beide an einem Bowl teilnehmenden Mannschaften erhalten vom Veranstalter des Bowls sog. **Payouts**, also Sponsorengelder, die die Universitäten wieder in Forschung und Lehre reinvestieren. Die Höhe des Payout bewegt sich momentan von 750.000 \$ bis zu 13.500.000 \$ pro Mannschaft.

Broken Play

Ausführung eines situationsbedingten nicht optimalen Spielzuges (nichtgeplanter „Ersatz“-Spielzug).

Bump and Run

Technik der Verteidigungsspieler, die den Passfänger gegenüberstehen. Innerhalb der ersten 5 Yards stoßen die Abwehrspieler den Receiver aus der Laufroute, um sein Tempo zu verlangsamen, danach laufen sie wie ein Schatten neben dem Receiver.

Burner

Schneller Passempfänger oder Runningback.

Buttonhook

Passroute bei dem der Receiver zuerst Downfield läuft, dann aber schnell wendet und wieder zurück zur Scrimmage Line läuft.

Call

Spielzugansage des Quarterbacks oder Bekanntgabe einer Schiedsrichterentscheidung. „To get the call“: Einen angekündigten Pass annehmen.

Carry

Lauf des Ballträgers. Die Anzahl der Carries erscheint in jeder Statistik.

Center

Der Spieler in der Mitte der Offense Line, der den Ball mittels eines Snaps weitergibt bzw. ihn dem Holder, Punter oder Quarterback zuwirft.

Chain Crew

Schiedsrichterassistenten, die ggf. die Meterkette aufs Feld bringen.

Cleats

Stollen der Footballschuhe.

Clipping

Verbotenes Blocken von hinten und unter der Gürtellinie in den Rücken eines Gegners, der nicht den Ball hat. Nur in der Clipping Zone erlaubt (5 Yards rechts und links der Anspielstelle, 3 Yards nach vorn und hinten). Penalty: 15 Yards Raumverlust.

Coffin Corner

Der Bereich, in dem 0-Meter-Linie und Seitenauslinie aufeinandertreffen. Hier sollte ein Punt ins Aus gehen.

College Football

Die NCAA (National Collegiate Athletic Association) organisiert als Hochschuldachverband den College Football. Aus den Colleges rekrutiert die NFL ihren Nachwuchs. Deshalb nennen die NFL-Profis oder das TV bei der offiziellen Vorstellung des Spielers auch immer das College, auf dem die Spieler Football gespielt haben. Die Identifikation eines Spielers mit seinem College bleibt meist lebenslang erhalten und viele Spieler unterstützen nach der aktiven Laufbahn finanziell oder personell ihr College. Direkt nach der Highschool darf per Gesetz(!) kein Spieler in die NFL wechseln. Das Mindestalter eines NFL-Spielers beträgt 18 Jahre.

In den USA gibt es ca. 650 Colleges eingeteilt in 4 Divisionen. In der ersten Division, der Division IA, spielen zur Zeit 119 Colleges, die eine bestimmte Infrastruktur (Stadiongröße min 30.000), solide Finanzen und min. 63 Footballstipendien vorhalten können.

Die Collegeausbildung in den USA entspricht in Deutschland etwa der 13. Klasse Gymnasium bis zum Vordiplom eines Studiums. Abhängig vom Studienabschnitt werden die Studenten benannt als

Freshmen (1. Collegejahr),
Sophomore (2. Collegejahr)
Junior (3. Collegejahr),
Senior (4. Collegejahr).

Underclassmen: College Spieler, die vor dem Collegeabschluß in die NFL wechseln.
Alumni: Ehemalige Studenten einer High School, eines College oder einer Universität.

Completed Pass / Completion

Vollständiger Pass. Ein Pass, der von einem berechtigten Receiver innerhalb des Spielfeldes gefangen wird, d.h. der Passempfänger muss beim Fangen des Balles mit beiden Füßen im Feld stehen, wobei die Seitenauslinie zum AUS zählt und mit den Füßen nicht berührt werden darf.

Conversion

Erfolgreicher Zusatzversuch nach Touchdown von der 2-Yard-Line mittels eines normalen Spielzuges (2 Punkte).

Cornerbacks

Verteidiger an den Außenseiten des Spielfeldes.

Count

Im Huddle abgesprochenes und mit Zahlen- und Farbcodes verschlüsseltes Signal des Quarterbacks, das den Spielzug einleitet bevor der Ball durch den Snap ins Spiel gebracht wird.

Counterplay

Ein Laufspiel, bei dem die Offense entgegen (Counter) der von der Defense erwarteten Laufrichtung spielt.

Coverage

Mann- oder Zonendeckung eines Spielers

Crackback

Block eines Wide Receivers, der innerhalb einer Zone von fünf Metern vor und hinter der Anspielinie erlaubt ist, solange der Gegner nicht von hinten oder unterhalb der Gürtellinie getackelt wird.

Cut / Cutback

Richtungswechsel eines Runningbacks oder Receivers.

Dead Ball

Toter Ball; Ball ist vom Schiedsrichter nicht freigegeben, befindet sich also nicht im Spiel.

Dead Ball Foul

Regelwidrigkeit, wenn der Ball nicht im Spiel, das heißt nicht freigegeben, ist.

Defense

Die Mannschaft, die sich nicht im Ballbesitz befindet (Verteidigung).

Defensive Back

Rückraumspieler der Verteidigung. Die Cornerbacks, Safties und Nickel Backs haben vor allem die Aufgabe, gegen die Passangriffe zu verteidigen und Bälle abzulenken oder abzufangen. Bei Laufspielzügen müssen die Defensive Backs direkt auf den Ballträger gehen und ihn stoppen.

Defensive End

Abwehrspieler am Ende der Defensive Line. Er ist für die Außenseite verantwortlich, auf der er steht. Bei Laufspielzügen, die seine Seite attackieren, muss er darauf achten, dass kein Gegner an ihm vorbeikommt (Containment). Bei Passspielen stürmt der Defensive End auf den Quarterback zu.

Defensive Line

Die direkten Gegenspieler der Offensive Line. Die Tackles und der Nose Guard versuchen, die Räume zwischen den Offensive Spielern zu schließen, damit der Ballträger keine Lücke zum Durchstoß findet. Erste Prämisse ist aber den Tackle zu setzen. Beim Passspiel setzen sie alles daran den Quarterback zu Boden zu bringen (Quarterback Sack).

Dime Back

Sechster Mann im Secondary der Verteidigung (normalerweise spielen nur vier Backs), s.a. Nickel Defense oder Nickel Back.

Double Pump

Angetäuschte Wurfbewegung vor dem eigentlichen Wurf eines Quarterbacks.

Double Foul

Eine Regelwidrigkeit beider Mannschaften innerhalb eines Down.

Double Team

Eine Blockvariante der Offensive, bei dem ein Defensive Spieler von zwei Angreifern geblockt wird, um diesen sehr gefährlichen Spieler auszuschalten.

Down

Angriffsversuch (Spielzug). Der Angriff erhält 4 Downs, um den Ball über eine Distanz von 10 Yards nach vorne zu befördern. Wird der Ball bei einem dieser 4 Downs über die erforderliche Entfernung gebracht, erzielt die Mannschaft einen First Down. Sie beginnt erneut und hat wiederum 4 Versuche um die erforderlichen 10 Yards Raumgewinn zu schaffen.

Draft System

Die Prozedur, bei der sich die NFL-Clubs alljährlich in zur Zeit 8 Runden neue Spieler von den College-Mannschaften auswählen (max. 256 College Spieler). „Gedraftete“ Spieler, die Draft Picks, werden unter den Teams gegen andere Spieler getauscht und ersetzen in der NFL zum Teil auch Ablösesummen.

Draw Play

Spielzug, der ein Passspiel vortäuscht, aber ein Laufspiel ausführt. Ziel ist es die Abwehr auseinander zuziehen, damit der Ballträger möglichst viel Bewegungsfreiheit hat und die Defense Line durchbrechen kann.

Drive

Die Kombination aus zurückgelegter Strecke und Anzahl der dafür benötigten Spielzüge während des Ballbesitzes. Ein Drive beginnt mit dem ersten First Down einer Mannschaft und endet durch Ballverlust, Punt, Field Goal oder Touchdown.

Dropback

Rückzug des Quarterbacks, um mehr Zeit zu haben einen Pass zu werfen.

Dropkick

Der Kicker lässt den Ball auf den Boden fallen und kickt ihn in dem Moment weg, in dem er den Boden berührt (wird selten angewendet).

Dropped Ball

Bei der Passannahme fallen gelassener Ball.

Dummy Audible

Unnütze Signale vom Quarterback, die der Offense bekannt sind und die Defense verwirren sollen.

Elephant Line

Die kräftigsten Offense-Linespieler.

Eligible Receiver / Möglicher Passempfänger

Anspielbarer Passempfänger. Alle Backs der Offense und die Ends der Offensive Line sind mögliche Passempfänger.

Encroachment

Ein Spieler, außer dem Center, ist mit einem Körperteil in der neutralen Zone, bevor der Snap erfolgt ist (5 Yards Raumverlust).

End Around

Trickspielzug mit zweifachem Hand-off. Hand-off des Balles vom Quarterback an einen Running Back. Der Running Back übergibt den Ball (Hand-off) an einen Wide Receiver entgegen der eigenen Laufrichtung. Dieser Trickspielzug (Fake) zieht die Abwehr auf die falsche Seite des Angriffs.

Ends

Die beiden Linespieler der Offense, die links und rechts außen stehen (neben einem Tackle). Der Tight End steht direkt neben Tackle, der Split End etwas weiter weg. Die Ends sind mögliche Passempfänger.

End Line

Begrenzt das Spielfeld; 10 Meter hinter der 0-Meter-Linie.

Endzone

Der 10 Yards tiefe Bereich zwischen 0-Meter-Linie und Endlinie, der von einem im Ballbesitz befindlichen Angriffsspieler erreicht werden muss, um einen Touchdown zu erzielen.

Exhibition Game

Spiel in der Vorsaison (Preseason).

Face Guard / Facemask

Gesichtsschutz.

Fair Catch

Signal eines Spielers vor der Ballannahme eines Punt, Kickoff oder Safety Kick. Er schwenkt einen ausgestreckten Arm über dem Kopf, während der Ball noch in der Luft ist. Damit zeigt er an, dass er nach dem Fangen des Balles nicht nach vorne Laufen wird. Er darf deshalb nicht getackelt werden.

Fake

Vortäuschung eines anderen Spielzuges als den tatsächlich gespielten durch die Angriffsmannschaft. Sog. Play Action, Optionsläufe oder Gadget Plays (Trickspielzüge).

Kann von einfachen Fällen reichen, bei denen durch die Aufstellung vorgegaukelt wird, man wolle über die linke Seite laufen, um dann doch von rechts vorzustoßen, bis zum Field Goal Fake oder Punt Fake, bei dem aus der Aufstellung zum Kickversuch oder Punt heraus plötzlich doch ein „echter“ Angriffsversuch gespielt wird.

Faking a Roughing

Vortäuschen eines Fouls durch einen Quarterback, Kicker oder Punter, um einen Penalty zu erwirken („Die Schwalbe im Football“).

Field Goal

Schuss durch die beiden Torstangen des gegnerischen Tores mittels eines Platzkick oder Dropkick. Bringt drei Punkte.

Flag

„Flag on the Field“: Werfen einer gelben Flagge des Schiedsrichters bei einem Foul.

Flanker

Offense-Spieler. Einer der Wide Receiver, der sich auf der gleichen Seite wie der Tight End und etwa fünf Meter hinter der Anspiellinie aufstellt, meistens der Man-in-motion.

Flare Pass

Ein Kurzpass zu einem Running Back, der in der Nähe der Anspiellinie wartet und dann mit dem Ball in Richtung Seitenauslinie läuft. Auch Swing Pass genannt.

Flat

Zone des Spielfeldes zwischen Seitenauslinie und der Line of Scrimmage. Diese Zone wird oft von Running Backs genutzt, denen ein Pass zugeworfen werden soll.

Flea Flicker

Ein Fake. Der Runningback pitcht den Ball nach den Handoff zum Quarterback zurück.

Flood

Offense Strategie, bei der mehr Spieler auf ein Areal des Spielfeldes geschickt werden, als die Defense decken kann.

Formation

Aufstellung der Spieler vor dem Anspiel - je nach Pass- oder Laufspielabsicht.

Forward Pass

Jeder nach vorn gerichtete/gespielte Pass. Der Forward Pass muss noch hinter der Scrimmage Line geworfen werden und ist pro Spielzug nur einmal erlaubt.

Foul

Jede Regelverletzung; wird mit Raumverlust bestraft.

Franchise Player

Jeder Club der NFL kann jedes Jahr einen seiner Free Agents zum sog. Franchise Player erklären.

1. Restricted Free Agent

Ein Spieler der 3 Jahre in der NFL gespielt hat und dessen Vertrag ausläuft.

Wechselperiode 2008: 29. Februar bis 18. April.

Der Spieler erhält nach Ablauf des Vertrages von seinem alten Club ein Angebot für einen 1-Jahresvertrag, dessen Höhe von der Spielergewerkschaft und der NFL festgelegt wird. Der Spieler kann bis zu einem jährlich von der NFL neu festgelegtem Datum (Wechselperiode) mit allen Clubs verhandeln. Findet er keinen neuen Club, läuft der mit der Spielergewerkschaft ausgehandelte Vertrag mit dem alten Club für 1 Jahr weiter. Erhält der Spieler ein höheres Angebot von einem anderen Club, kann der alte Club entscheiden, ob er mit dem Angebot gleichzieht und den Spieler damit behält. Ansonsten kann der Spieler den Club wechseln.

2. Unrestricted Free Agent

Ein Spieler der 4 Jahre in der NFL gespielt hat und dessen Vertrag ausläuft.

Wechselperiode 2008: 29. Februar bis 20. Juli 2008 oder Beginn 1. NFL Training Camp.

Franchise Player – Franchise Tag

Jeder Club kann **einen einzigen** seiner Spieler zu Beginn der Wechselperiode mit dem *Franchise Tag* oder dem *Transition Tag* belegen und damit zum **Franchise Player** oder **Transition Player** erklären. Der gleiche Spieler kann in der nächsten Saison durchaus wiederum für ein Jahr zum Franchise Player erklärt werden. Es gibt bei diesem Verfahren drei Varianten:

1. Exclusive Franchise Player

Bis zum festgelegtem Datum kann ein Club sich einen Spieler fest für ein weiteres Jahr sichern, indem er den Spieler mit einen *Franchise Tag* belegt („tagged“; Tag; engl.; Namens oder Preisschild] und zum **Exclusive Franchise Player** erklärt. Der so „getaggte“ Spieler darf dann mit keinem anderen Club verhandeln. Der Spieler erhält dafür aber einen neuen Einjahresvertrag mit entweder 120% seines letzten Gehalts oder in Höhe des Durchschnittsgehalts der *5 bestbezahlten Spieler* auf seiner Position, je nachdem was höher ausfällt. Nach diesem Jahr ist er wieder ein Unrestricted Free Agent. Wechselperiode 2008: 29. Februar bis 10. Spieltag der Regular Season.

Die Durchschnittsgehaltshöhe für jede Spielerposition errechnet sich aus dem Basisgehalt, plus den Bonuszuschlägen, plus dem in diesem Jahr angerechneten Signing Bonus.

2. Non-Exclusive Franchise Player

Die andere Variante des *Franchise Tag* ist, einen Unrestricted Free Agent im Prinzip frei mit allen Clubs verhandeln zu lassen, man offeriert ihm aber einen Vertrag in Höhe von 120% seines letzten Gehalts oder in Höhe des Durchschnittsgehalts der *5 bestbezahlten Spieler* auf seiner Position. Man belegt den Spieler mit einem Franchise Tag und erklärt ihn zum *Non-Exclusive Franchise Player*. Erhält der Spieler von einem anderen Club ein höheres Angebot, so kann der alte Club entscheiden, ob er mit dem Angebot des neuen Clubs gleichzieht oder auf den Spieler verzichtet und ihn ziehen läßt. Läßt der alte Club den Spieler gehen, erhält der Club dafür als *Kompensation* (Entschädigung) vom neuen Club zwei Erstrunden-Picks in der nächsten bzw. auch übernächsten Draft (je nachdem, ob der neue Club zwei oder nur einen Erstrunden Draft-Pick hat).

Diese zusätzlichen Draft-Picks sind die für Außenstehende überraschenden Picks außerhalb der eigentlichen Draft-Order, die ja im Prinzip die umgekehrte Reihenfolge der Platzierung der Teams der abgelaufenen Saison darstellt.

Signing period für *Non-Exclusive Franchise Player* ist vom 29. Februar bis 20. Juli 2008.

3. Transition Tag – Transition Player

Jeder Club kann nur **einen** Spieler mit einem Transition Tag oder mit einem Franchise Tag belegen. Die dritte Variante, der *Transition Tag*, unterscheidet sich vom Franchise Tag zum einen dadurch, daß der Spieler grundsätzlich ein Angebot von einem anderen Club erhalten kann. Der zweite Unterschied zum Franchise Tag liegt in der Höhe dieses Vertragsangebotes. Der Transition Tag beinhaltet entweder eine 20%-ige Gehaltserhöhung oder das Durchschnittsgehalt der *10 bestbezahlten Spieler* auf dieser Position und liegt damit immer niedriger als der Durchschnittsgehalt des Franchise Players. Der alte Club darf das Angebot des neuen Clubs innerhalb von 7 Tagen ablehnen und mindestens gleichziehen. Überbietet der alte Club das Angebot des neuen Clubs, so bleibt der Spieler beim alten Club. Überbietet der alte Club das Angebot des neuen Clubs nicht, wechselt der Spieler zum neuen Club. Der alte Club erhält jedoch keine Kompensation.

Für *Transition Player* währt die Signing period vom 1. März 2008 bis 20. Juli 2008.

Free Agent

- Unrestricted Free Agent

Ein Spieler, der mindestens 4 Jahre in der NFL gespielt hat. Er ist bei einem Vereinswechsel keinerlei Einschränkungen unterworfen. Er (bzw. sein Agent) kann für sich einen optimalen Vertrag aushandeln.

- Restricted Free Agent

Ein Spieler der erst 3 Jahre in der NFL spielt gilt als Restricted Free Agent. Wenn dieser zu einem anderen Club wechseln will, muss das neue Team dem alten Verein einen Ausgleich „zahlen“ - und zwar durch die Abtretung eines Draft Picks.

Free Kick

Kickoff nach einem Safety oder Kick nach einem Fair Catch, bei dem die gegnerische Mannschaft mindestens 10 Meter vor dem ausführenden Spieler stehen muss.

Free Safety oder Rover

Backfield-Spieler der Defense, der sich auf der anderen Seite wie der gegnerische Tight End aufstellt. Der letzte „freie“ Abwehrspieler einer Mannschaft.

Freeze

Versuch der Offense lange im Ballbesitz zu bleiben ohne den Versuch Punkte zu machen, um Zeit von der Uhr zu nehmen.

Front Four

Die Defenses Linemen in der Formation mit zwei Ends und zwei Tackles.

Front Seven

Defense Line mit Linemen und Linebackers.

Fullback

Backfield-Spieler der Offense; meistens der körperlich robusteste der Angriffsspieler, der Runningbacks. Vorblocker für den Running Back und Quarterback.

Fumble

Nicht beabsichtigtes Fallenlassen des Balles, ohne dass der Ballträger getackelt wird. Darf vom Verteidiger aufgenommen und weitergespielt werden.

Game Ball

Informelle Trophäe. Ein Ball wird dem wichtigsten Spieler oder Coach als Belohnung übergeben.

Gap

Lücke zwischen den Spielern an der Line of Scrimmage. Die Lücke zwischen Offensive Guard zum Center ist z.B. kleiner als das Gap zwischen Guard und Offensive Tackle.

Goal Line

siehe Null-Meter-Linie.

Goalpost

Die gelben Torstangen in U-Form: Es steht genau in der Mitte der Auslinie der Endzone. Die Querlatte liegt 3,50 Meter hoch und ist 7,15 Meter breit. Die Vertikalstangen sind 9 Meter hoch.

Gridiron

wörtlich „Bratrost“. Das Spielfeld.

Ground Gainer

Geschickter Ballträger.

Guards

Die beiden Spieler der Offense, die links und rechts vom Center stehen.

Gunner

Special Teams Spieler, die darauf spezialisiert sind den Kicker oder Punter zu tacklen.

Halbzeit

15-minütige Pause zwischen zweitem und drittem Viertel.

Halfback

Backfieldspieler der Offense meistens der leichteste und schnellste der Runningbacks. Meist der eigentliche Ballträger bei Laufspielzügen.

Hand Off

Ballübergabe an einen anderen Spieler der eigenen Mannschaft; meistens übergibt der Quarterback den Ball direkt in die Hände des Running Back.

Hang Time

Zeitspanne, in der der Ball nach einem Kick oder Punt in der Luft „hängt“. Je länger die Hang Time, desto geringer die Chance der Defense, den Ball zu fangen und damit in Richtung Torlinie zu laufen.

Hard Count

Ein lauterer Signal des Quarterbacks vor dem Snap, in der Absicht die Defense ins Abseits zu locken.

Hashmarks

Die kurzen, Yardweise angedeuteten Linien, die das Spielfeld der Länge nach dritteln und als Startpunkt für den nächsten Spielzug dienen.

Head Coach

Cheftrainer eines Teams.

Heavy Hitter

Harter Blocker oder Tackler.

Heisman Trophy

Der John W. Heisman Memorial Trophy Award (Heisman Trophy) wird seit 1935 jedem Jahr vom New Yorker Down Athletic Club dem besten College Footballspieler einer Saison übergeben.

Hitman

Verteidiger, der den Quarterback deckt.

Hitch and Go

Eine Passroute, bei der der Receiver erst Downfield läuft, dann einen Turn nach innen oder außen antauscht und dann doch wieder Downfield zum Fang eines tiefen Passes läuft.

Hook and Ladder

Ein Passspielzug, wobei der Receiver den Ball mit dem Gesicht zur Line of Scrimmage fängt, ihn dann mit einem Lateral Pass an einen anderen Spieler weitergibt, der in die Endzone läuft.

Holder

Bei Extrapunkt- oder Field-Goal-Kicks hält ein Spieler den ihm vom Center zugesnappten Ball für den Kicker fest und stellt ihn in die richtige Position.

Holding

Das Festhalten oder Umklammern eines Gegenspielers, der nicht Ballträger ist. Foul der Offense: Penalty 10 Yards Raumverlust. Foul der Defense: Penalty 5 Yards Raumverlust und automatisches First Down.

Hot Receiver – Hot Route

Ein Receiver, der den Ball durch ein schnelles Anspiel des Quarterbacks erhalten soll, wenn dieser geblitzt wird. Der Receiver läuft dann die sog. Hot Route. Er muß dabei den Flug des Balles beobachten und seine ursprünglich geplante Route verlassen.

Huddle

Spielerbesprechung. Vor jedem Anspiel stellen sich die Spieler der Offense und Defense zusammen und der Quarterback oder ein Linebacker sagt den nächsten Spielzug an. Siehe auch No Huddle Offense und Count oder Kadenz.

Inbounds

Ball oder Spieler ist im Feld. Die Seitenlinie und die Endlinie gehören schon zum aus (out of bounds).

Incomplete Pass / Incompletion

Unvollständiger Forward Pass, der nicht gefangen wird. Wird der Ball ins Aus geworfen oder berührt er den Boden bevor ein Spieler ihn fangen kann, ist der Spielzug beendet. Die Ausgangsstelle für den nächsten Spielzug ist dieselbe wie zuvor. Die Uhr wird nach einer Incompletion angehalten.

Intentional Grounding

Wegwerfen des Balles durch den Quarterback mit der Absicht, einen Vorwärtspass vorzutauschen. Es ist offiziell erlaubt den Ball auf den Boden zu werfen, um die Zeit anzuhalten. Die Uhr wird bei einem Incomplete Pass gestoppt. Verboten ist es aber den Ball dorthin zu werfen, wo absolut kein eigener Mann steht, um einem drohenden Quarterback Sack mit Raumverlust zu entgehen. Die Strafe dafür sind 5 Yards und Verlust eines Downs, wenn das Intentional Grounding in der Pocket begangen wurde. Außerhalb der Pocket gibt es kein Intentional Grounding.

Interception

Vom Verteidiger in der Luft abgefangener Passversuch. Durch eine Interception wechselt sofort der Ballbesitz. Der abgefangene Ball darf sofort in Richtung der gegnerische Endzone befördert werden. Wird der balltragende Spieler getackelt, erhält seine Mannschaft an dieser Stelle ein First Down.

Interference

Illegale Behinderung des Passempfängers oder des Kick Returners. Grundsätzlich gilt, dass ein Spieler, der versucht einen Ball zu fangen, erst dann berührt werden darf, wenn er den Ball selbst berührt hat.

Bei Pass Interference wird in der NFL als Strafe der Ball zum nächsten Anspiel dorthin gelegt wo die Behinderung stattfand. Der Pass wird wie ein gefangener Pass gewertet.

Im College Football stehen der Offense höchstens 15 Yards Raumgewinn zu.

Jump Pass

Pass, der im Gipfelpunkt eines Sprunges geworfen wird.

Kadenz

Verschlüsselte Nachricht des Quarterback an seine Mitspieler.

Kickoff

Anspiel in Form eines Kicks, bei dem der Ball in einer Halterung sitzt oder von einem Mitspieler gehalten wird. Zu Beginn der beiden Halbzeiten, der Verlängerung und nach Punktgewinn. Der Ball wird von der 35-Meter-Linie des Kick-Teams aus getreten, und die gegnerische Mannschaft muss mindestens zehn Meter entfernt vom Ball stehen.

Late Hit

Foulspiel: Verspäteter Angriff auf einen Gegenspieler, nachdem der Spielzug bereits abgepfiffen wurde oder der Spieler die Seitenauslinie überschritten hatte.

Lateral

Ein Seitwärtspass, der von einem zum anderen Angreifer parallel zur Line of Scrimmage gespielt wird, aber auch erlaubt ist, wenn die Line of Scrimmage schon überschritten wurde, wenn Vorwärtspässe dann nicht mehr erlaubt sind. Berühmtestes Beispiel ist das sog. „**Music City Miracle**“ im AFC Wild Card Playoff des Jahres 1999 zwischen den Buffalo Bills und den Tennessee Titans, als 16 Sekunden vor Spielende ein Lateral der Titans vom Tight End auf den Wide Receiver der Titans mit einem 75 Yard Touchdown Run doch noch den wundersamen 22:16 Sieg bescherte.

siehe auch Backward Pass.

Linebacker

Einer von drei oder vier Verteidigern, die sich dicht hinter den Linespielern aufstellen, meistens im Zweipunktstand.

Line of Scrimmage

siehe Anspiellinie.

Line to Gain

Die Entfernung zum nächsten First Down.

Linespieler (Defense)

Die Verteidiger, die sich vor dem Anspiel im Drei- oder Vierpunktstand gegenüber den Linespielern der Offense aufstellen.

Linespieler (Offense)

Die sieben Angreifer, die vor dem Anspiel auf der Anspiellinie stehen müssen.

Long Gainer

Spielzug, der zu großem Raumgewinn führt.

Live Ball

Ein Ball ist live sofort nach dem Snap oder Kickoff, d.h. er kann von beiden Teams erobert werden. Das Gegenteil ist der Dead Ball.

Long Snapper

Center, der für den langen Snap beim Punt oder Field Goal Versuch spezialisiert ist.

Loop

Angriff eines Defense Linemen „bogenförmig“ an die Außenseite eines blockenden Spielers der Offense Line (s.a. Stunts).

Loose Ball

Ein Ball der sich nicht im Besitz (not in possession) eines der beiden Teams befindet, z.B. nach einem Kickoff oder Fumble. Er kann von beiden Teams erobert werden (s.a. Live Ball).

Loss of Yardage

Raumverlust.

Man in Motion

Der Backfieldspieler, der sich auch noch in der letzten Sekunde vor dem Snap bewegen darf. Er muss allerdings parallel zu oder weg von der Anspiellinie laufen.

Middle Guard

Spieler, der gegenüber dem Center aufgestellt ist (Nose Tackle).

Mehrfachfoul

Zwei oder mehr Regelverstöße eines Teams während eines Spielzuges.

Meterkette

Eine zehn Meter lange Kette, an deren Enden eine Stange befestigt ist. Sie wird aufs Feld gebracht, um nachzumessen, ob die Offense mit vier oder weniger Downs zehn Meter Raumgewinn erzielt hat. Zwei Schiedsrichterassistenten (Chain Crew) stehen den der Seitenauslinie und stellen das eine Ende immer auf Höhe der Anspiellinie beim ersten Down.

Mögliche Passempfänger / Eligible Receivers

Die Spieler, die einen Pass fangen dürfen. Bei der Offense sind dies die beiden Ends an der Anspiellinie und die Backfield-Spieler (müssen mindestens einen Meter hinter der Anspiellinie stehen). Der Quarterback ist nur in der Shotgun Formation möglicher Passempfänger. Nachdem der Ball von einem möglichen Passempfänger oder einem Defensespieler berührt wurde, dürfen ihn auch die anderen Offense-Spieler aufnehmen. Die Defense-Spieler dürfen alle den Pass des Gegners abfangen.

Most Valuable Player (MVP)

Wertvollster Spieler eines Teams, eines Spieles oder der Saison.

Mouse Trap

Blockschema der Offense, bei dem einem Defense Player erlaubt wird die Offense Line zu durchdringen, nur um von einem anderen Spieler hinter der Line geblockt zu werden.

Muff

Berühren des Balles bei einem misslungenem Versuch, einen freien Ball für das eigene Team zu sichern. Einen freien Ball fallen lassen.

Nationals

Jedes Team der **NFL Europe** muss 11 nationale Spieler im Kader haben. Ein National muss die Position des Kickers besetzen und mindestens in jedem 3. Spielzug muss ein National eingesetzt werden. Zu den sog. Nationals zählen jedoch auch ausländische Spieler, die nicht aus den USA stammen.

Necessary Line

Linie, die eine Angriffsmannschaft für einen neuen Versuch erreichen muss.

Neutrale Zone

Zone des Spielfeldes, die sich durch die Länge des Balles ergibt, und quer über das Spielfeld verläuft. In diese Zone darf sich beim Anspiel kein anderer Spieler außer dem Center begeben.

Nickel Back / Nickel Defense

Der fünfte Mann im Secondary (normalerweise sind es nur vier) bzw. Defenseformation mit fünf Back-Spielern, wenn die Defense von einem Passangriff der Offense ausgeht. Benannt nach dem amerikanischen 5-Cent-Stück, dem „Nickel“. Auch ein sechster Passverteidiger ist möglich, dann wird aus der Nickel-Defense eine Dime-Defense, denn wenn man den Nickel verdoppelt (2x5 Cents), d.h. zweiter zusätzlicher Defensive Back, bekommt man einen „Dime“, ein 10-Cent-Stück.

No Huddle Offense / Hurry Up Offense

Steht ein Team unter Zeitdruck, werden die Spielzüge in schneller Abfolge hintereinander ausgetragen. Meist wird dann auf ein Huddle verzichtet und der sog. Two Minute Drill eingesetzt. Beim Training hat der Angriff eine Abfolge von schnellen Spielzügen einstudiert, die jetzt wie am Schnürchen durchgezogen werden müssen. Um die Uhr anzuhalten, wird dabei die Außenlinie angepeilt, über die der Ballträger oder Receiver treten muss, damit die Spieluhr gestoppt wird. Meisterlich ausgeführt wird diese Taktik zur Zeit von den Indianapolis Colts unter ihrem Quarterback Peyton Manning auch während des Spieles ohne Zeitdruck, wobei sie ihre Gegner mit der No Huddle Offense regelrecht zu überfahren, denn der Defense bleibt nur kurze Zeit sich auf das „äußerst gefährliche Passspiel der Colts mit ihren Receivern einzustellen.

Nose Guard (Nose Tackle)

Linespieler der Defense, der genau gegenüber dem gegnerischen Center steht.

Null-Meter-Linie (Goal Line)

Begrenzung des 100 Yards langen Spielfeldes zur Endzone.

Offense

Die in Ballbesitz befindliche Mannschaft (Angriff).

Offensive Line

Die fünf an der Anspiellinie stehenden Offense-Spieler: Center, zwei Guards und zwei Tackles.

Offensive Pass Interference

Ein Passempfänger darf von seinem Gegenspieler nicht berührt werden, bevor er den Ball gefangen hat (Pass Interference). Steht nun der Verteidiger besser zum Ball als der angeworfene Receiver, dann gilt diese Regel auch für den Angriff.

Off-Tackle

Laufspiel über die Strong Side durch das Loch, das der Tackle, der Tight End und der Fullback freiblocken.

Onside Kick

Kickoff, der so getreten wird, dass er nur zehn Yards weit geht, sodass das Kick-Team versuchen kann, ihn selbst wieder aufzunehmen.

Option

Offense Spiel, bei dem der Quarterback die Option hat, zu passen, zu laufen oder den Ball an den Running Back zu pitchen.

Option Play

Ein sog. Fake, ein vorgetäuschter Spielzug, bei dem der Quarterback einen Passspielzug oder die Ballabgabe an einen Mitspieler vortäuscht und dann, wenn alle Mitspieler von der Defense gedeckt sind, selbst mit dem Ball läuft (Optionslauf). Risikoreicher Spielzug, da der Quarterback erst um die vor ihm stehende Abwehr herumlaufen muss und er zudem durch seine geringer gepanzerte Sportkleidung bei harten Tackles verletzungsgefährdet ist.

Out of Bounds

Aus. Ballträger oder Ball befinden sich außerhalb des Spielfeldes sobald die Seitenlinie oder die Endlinie betreten oder überquert wird.

Pancake Block

Ein Block eines Offense Line Spielers, bei dem der Gegenspieler flach auf den Rücken gelegt wird - flach wie ein Pfannkuchen (Pancake).

Pass Interference

Regelwidrig ist sowohl die Behinderung des Empfängers als auch des Verteidigers (Interference). Geht ein Spieler der Offense oder der Defense jedoch eindeutig zum Ball handelt er regelgerecht.

Pass Pattern (Pass Route)

Vorher abgesprochene und eintrainierte Route, die der Passempfänger läuft. Im Idealfall kann der Wide Receiver die Arme nach oben strecken und den Ball „blind“ fangen. Muss er erst nach dem Ball schauen, haben die Verteidiger meist genügend Zeit, den Fang zu vereiteln.

Die Receiver im modernen American Football besitzen die Schnelligkeit und Wendigkeit, ähnlich der von Sprintern aus der Leichtathletik. Früher, als fast nur Laufspielzüge die Taktik des American Football bestimmten, wären diese Topstars des Footballs allein von der körperlichen Statur her nicht für den American Football geeignet gewesen inzwischen gehören die Wide Receiver zu den absoluten Stars dieser Sportart.

Pass Rush

Schneller Angriff der Defense hinter die Offense Line (entweder durch oder außen um die Offense Line herum) auf den Quarterback, um ihn entweder zu tacklen oder zu bedrängen, bevor dieser zum Pass ansetzen kann.

PAT

(Point after Touchdown) Zusatzversuch nach Touchdown.

Personal Foul

Grobes Foulspiel gegen einen Spieler. Strafe 15 Yards Raumverlust.
Bei Foul der Defense resultiert für die Offense ein automatisches First Down.

Pick

1. Ein Manöver von zwei Wide Receivern, die ihren Laufweh kreuzen und einer den Verteidiger des anderen Receivers rempelt.
2. Ein anderer Ausdruck für Interception.

Pig Skin

Der Football wird aufgrund seiner Farbe auch als Schweinehaut bezeichnet. Tatsächlich ist ein Football aus hochwertigen Leder gefertigt.

Piling On

Foulspiel. Mehrere Spieler springen auf den Ballträger, nachdem dieser schon getackelt wurde.

Pitch

Ballübergabe des Quarterbacks an den Running Back, indem er ihm den Ball über eine größere Distanz zuschaufelt und nicht direkt in die Hand legt (Hand Off).

Pitchback

Der Quarterback übergibt den Ball dem Runningback, der einige Meter läuft und den Ball danach zurück zum Quarterback pitcht, der erst danach zum Passwurf ansetzt.

Platzkick (Place Kick)

Kicken des Balles vom Boden weg. Ein Mitspieler darf den Ball halten. Beim Kickoff wird eine spezielle Halterung (Kicking Tee) für den Ball verwendet.

Play Action

Ein Fake, ein vorgetäuschter Spielzug, bei dem die gegnerische Abwehr mit einem Lauf der Offense rechnet, der Quarterback aber einen Passspielzug ausführt. Ziel ist es, die Defense an der Scrimmage Line zu binden, damit ihr nicht genügend Spieler für eine lückenlose Rückraumdeckung zu Verfügung stehen. Das Gegenteil zum Draw Play.

Playmaker

Spieler, der bekannt dafür ist, die entscheidenden Spielzüge zu machen.

Pocket

Tasche: Schutzwall den Linespieler oder Backfieldspieler, die keine Passroute laufen um den Quarterback bilden und dann Verteidiger wegblocken, damit dieser mehr Zeit zum Passspiel hat, im Idealfall ca. 4 Sekunden.

Pocket Passer

Quarterbacks, die relativ langsam und unbeweglich sind und fast nur aus dem Pocket heraus passen. Sie agieren selten als Ballträger, im Gegensatz zum sog. Scrambler.

Pooch Kick

Ein Punt, der nicht weit, sondern hoch und weich in die Coffin Corner gekickt wird (Flugzeit ca. 4,5 Sekunden).

Pop

Laufspielzug, bei dem der Ballträger ohne jeden Fake durch eine Lücke in der Defense Line läuft. Auch Quick Opener genannt.

Possession

Eine Mannschaft ist solange im Ballbesitz, wie sie ihn nicht an den Gegner abgegeben muss, dann kommt es zur Change of Possession: Dies geschieht durch Turnover (Interception oder Fumble) oder wenn das Team punktet oder den Ball puntet oder durch das Ende einer Halbzeit.

Als Possession wird auch die Kontrolle des Balles durch einen Spieler bezeichnet. Fängt ein Receiver den Ball und hat keine vollständige Possession bevor der Ball über die Auslinie geht (z.B. wenn der Ball in den Händen „tanzt“), dann gilt der Pass als incomplete.

Post

Eine Laufroute (Pass Route) für einen Receiver, die sich von außen nach innen am Goal Post orientiert.

Power Sweep

Laufspiel, bei dem zwei oder mehr Offensive Linemen über die Line of Scrimmage nach vorn vor dem Running Back herlaufen.

Pro Bowl (Aloha Bowl Stadium, Hawaii)

Seit 1939/1971 Saisonabschluss der NFL (nach dem Super Bowl), in dem sich Auswahlteams der AFC und der NFC gegenüberstehen. Gespielt wird, um die Verletzungsgefahr zu minimieren, nach eigenen „Pro Bowl Regeln“. Neben dem Gewinn des Super Bowls eine der höchsten Ehren für einen Profispieler.

Pulling

Ein Spieler verläßt seine angestammte Position, um an anderer Stelle zu blocken.

Pump Fake

Der Quarterback täuscht mit dem Arm eine Ballwurfbewegung vor.

Punt

Fallenlassen des Balles und sein Wegkicken, kurz bevor er den Boden berührt.

Ein Punt dient dazu den Gegner weit in seine eigene Hälfte zurück zudrängen, damit dessen Angriffsserie nicht schon der Stelle beginnt, wo der eigene Forth Down gestoppt wurde.

Im Gegensatz zum Kickoff gilt der Ball nach einem Punt nicht automatisch als freier Ball. Der Ball ist nur dann frei, wenn der Gegner ihn aufnimmt und danach fallen lässt (**Fumble**) oder ihn bei dem Versuch der Annahme zwar berührt, jedoch nicht unter Kontrolle bringt (**Muff**). Berührt ein Spieler der puntenden Mannschaft den Ball als erster, erhält der Gegner den Ball an der Stelle des Feldes an der er berührt wurde. Landet der Ball im Seitenaus, wird die Anspielstelle des Gegners auf diese Höhe verlegt. Landet der Punt in der Endzone, handelt es sich um einen Touchback, sodass der Gegner den Ball an der 20-Yards-Linie erhält. Demnach geht ein perfekter Punt kurz vor der gegnerischen Goal Line ins Seitenaus (Coffin Corner).

Pursuit

Verfolgen des Ballträgers durch die Verteidiger. Durch ein geschicktes Pursuit wird der Ausweichraum für den Ballträger immer enger, und die Verfolger treiben ihn, wie bei einer Treibjagd, ihren Mitspielern in die Arme, möglichst in die Mitte des Spielfeldes, da dort meist nur geringerer Raumgewinn erreichbar ist.

Quarterback

Chef der Offense. Außer bei der Shotgun-Formation stellt er sich vor dem Anspiel direkt hinter dem Center auf. Er sagt den Spielzug an (Kadenz und evtl. Audible) und bekommt den Ball im Snap direkt vom Center übergeben oder zugeworfen (Long Snap der Shotgun Formation). Ausnahme: Kickspielzüge.

Im modernen Football ist der Quarterback der Ballverteiler, der seine Anweisungen direkt vor dem Spielzug vom Trainer erhält. In bestimmten Situationen kann oder muss der Quarterback selbst kurzfristig entscheiden, welche Taktik erforderlich ist. Eine seiner wichtigsten Aufgaben ist das „Lesen“ der Defense: Entsprechende Spielzugänderungen und taktische Varianten des geplanten Angriffes nach Lesen der Aufstellung und Beobachtung der Reaktionen der Verteidigung, gibt er oft kurz vor dem Snap im sog. Audible seinen Mitspielern bekannt. Deshalb versuchen auch die Zuschauer der Heimmannschaft einen ohrenbetäubenden Lärm zu veranstalten, damit der Quarterback der Gastmannschaft seine Anweisungen im Huddle oder durch das Audible schon rein akustisch nicht an seine Mitspieler durchrufen kann.

Schnelligkeit, Reaktionsfähigkeit, Wendigkeit, Führungs- und Charakterstärke, Athletik und ein guter Wurfarm sind nur einige der zahlreichen Voraussetzungen, die diese Position erfordert. Man unterscheidet prinzipiell zwischen den Scramblern („Scrambling“ Joe Montana oder Steve McNair von den Tennessee Titans), die aufgrund ihrer Schnelligkeit und Wendigkeit von jeder beliebigen Position des Backfieldes aus passen können, nachdem sich ihre Passempfänger frei gelaufen haben oder die selbst mit dem Ball laufen können (Quarterback Draw oder Quarterback Sneak) und den Pocket Passers (z.B. Dan Marino von den Miami Dolphins), die aus einer „Tasche“, gebildet von den eigenen Linespielern, heraus werfen. Die meisten Quarterbacks der NFL wandeln sich mit zunehmenden Alter unausbleiblich vom Scrambler zum Pocket Passer.

Quarterback Rating

Komplizierte Formel, welche die (statistische) Leistung eines Quarterbacks wiedergeben soll: Eine reine Pass-Statistik, zusammengesetzt aus Passversuchen, Vollständigkeitsrate, erworfenen Yards Raumgewinn, Touchdowns und Interceptions. Da nur die Pässe erfasst werden, sagt das Rating demnach nichts über Audibels, Laufstärken oder Führungsqualitäten eines Quarterbacks aus. Ein Rating von über „100“ gilt als hervorragende Leistung. Den Rekord hält zur Zeit **Peyton Manning** (Saison 2004) mit einem Rating von 121,1.

Quarterback Sack

Der Quarterback wird zu Boden gebracht, bevor er einen geplanten Passwurf ausführen konnte. Da der Quarterback meist weit hinter der Anspielposition steht, ist erheblicher Raumverlust die Folge.

Quarterback Sneak

Sofort nach dem Snap läuft oder wirft sich der Quarterback mit dem Ball nach vorn. Wird gespielt, wenn die Offense nur noch Zentimeter für ein neues First Down oder einen Touchdown benötigt.

Quick Kick

Fake. Die Offense Line stellt sich zum Laufspielzug auf und puntet dann überraschend den Ball.

Quick Release

Die Fähigkeit eines Quarterbacks, den Ball nach dem Snap sofort und schnell aus dem Handgelenk mit großer Wurfkraft zu werfen (Dan Marino oder Brett Favre).

Recovery

Den Ball nach einem Fumble erobern oder wieder zurückerobern.

Red Dog

siehe Blitz.

Red Shirt

Ein College Spieler ist in der Regel nur 4 Jahre berechtigt an einem College zu spielen. Diese Zahl erhöht sich auf fünf Jahre, wenn der Spieler ein Jahr nur am Training und nicht an Spielen teilnimmt. Im Training bekommt er ein rotes Trikot an, damit er von den anderen Spielern unterschieden werden kann.

Red Zone

Der Bereich von der 20-Yard-Line zur Goal Line. Hier entscheiden sich die meisten Football Matches.

Referee

Hauptschiedsrichter. Verhängt die Strafen bei Regelverstößen und sagt sie über Mikrofon an.

Return

Das Zurücktragen des Balles nach einem Kick Off oder Punt.

Reverse

Übergabe des Balles an einen Spieler, der sich entgegengesetzt zu der zuvor eingeschlagenen Laufrichtung des Quarterbacks bewegt. Es gibt auch mehrere Reverse Plays hintereinander in einem Spielzug (Double Reverse oder Triple Reverse). Das Reverse gehört zu den sog. Fakes.

Roll Out

Der Quarterback bleibt nicht in der Pocket stehen, sondern weicht, bevor er den Ball wirft, seitlich über das hintere Spielfeld, aus.

Rookie

Profispieler im ersten Jahr.

Roster

Die offizielle Mannschaftsaufstellung eines Teams. Die Anzahl der Spieler des Kaders wurde im Regelwerk der NFL mehrfach verändert. Zur Zeit umfasst ein Team-Roster 53 Spieler, von denen pro Spielansetzung nur 45 Spieler plus ein dritter Quarterback aufgestellt werden dürfen.

Die Clubs dürfen pro Saison zwar bis zu 80 Spieler unter Vertrag nehmen, in den 53er-Kader kommen sie aber nur bis maximal 30 Tage vor Ende der Regular Season, wenn andere Spieler entlassen oder auf die „Reserve/Injured-List“ der Verletzten gesetzt werden. Für die verletzten

Spieler gilt dann Trainings- und Spielverbot für den Rest der Saison. Offiziell gilt für die NFL ein Footballspieler erst dann als NFL-Spieler, wenn er in 6 Spielen einer Saison zum 53er-Kader gehörte oder auf der Reserve-Liste stand.

Beispiel eines Pro Football Roster:

Offense: 3 Quarterbacks, 5 Runningbacks, 6 Receiver, 8 Offensive Linemen;

Defense: 6 Defensive Linemen, 8 Linebacker, 7 Defensive Backs; 1 Kicker, 1 Punter.

Roughing the Passer - Roughing the Kicker

Angriff auf den Quarterback, nachdem dieser den Ball bereits geworfen hat. Strafe: 15 Yards und ein automatische First Down für die Offense. Analoge Verhältnisse und Strafe beim Roughing the Kicker.

Run Out The Clock

Die Spieluhr auslaufen lassen. Taktisches Mittel um bei knapper Führung zum Ende des Spieles, durch Spielzüge, die die Uhr nicht anhalten (Running Plays), dem Gegner keine Möglichkeit mehr geben nochmals in Ballbesitz zu kommen bzw. ihm seine eventuell verbleibende Spielzeit zu verkürzen.

Running Back

Offensespieler, die sich mindestens einen Yard hinter der Anspiellinie aufstellen und als Ballträger meist hinter einem Vorblocker kraftvoll und wendig durch die gegnerischen Abwehrreihen laufen. Es gibt: Fullback, Halfback, Setback, Slotback, Tailback und Wingback. Wichtigste und nach dem Quarterback auch bestbezahlte Position bei Mannschaften, die das Laufspiel bevorzugen.

Rush

1. Mit dem Ball laufen.
2. Durch die Defense Druck auf den Quarterback ausüben, um zu versuchen ihn zu tacklen oder zu einem überhasteten schlechten Wurf zwingen.

Sack

Tackle am Quarterback hinter der Anspiellinie, bevor er den Ball weitergeben konnte. Überkreuzen der Defense Blocker (Stunt), bevor es durch einen Dog (Angriff der Outside Linebacker) zu einem Blitz (Angriff der Defense Backfieldspieler) kam. Jeder Sack wird von der Defense mit einer besonderen Zeremonie gefeiert.

Safety (Zwei Punkte)

1. Die einzige Möglichkeit, wie die nicht im Ballbesitz befindliche Mannschaft Punkte erzielen kann: Wenn der Ballträger der Offense in seine eigene Endzone zurückgedrängt und dort getackelt wird, oder wenn die Offense in der eigenen Endzone foult oder der Ball von der Endzone der Offense ins Seitenaus oder über die Endlinie der Endzone hinaus geht. Anschließend kickt die Offense den Ball von der eigenen 20-Meter-Linie in Richtung Gegner (Safety Kick).
2. Spieler im Backfield der Defense.

Safety Blitz

Plötzlicher - aber sehr riskanter - Angriff des Safety auf den Quarterback. Der Safety verlässt dabei seine Passverteidigungszone. Wird der Quarterback nicht gestoppt, kann der misslungene Safety Blitz zum Touchdown der Offense führen.

Salary Cap

Jedes NFL-Team darf pro Jahr nur einen bestimmten Höchstbetrag an Spielergehältern ausgeben (mindestens 58% und höchstens 67% der Bruttoeinnahmen der NFL). Diese Gehaltsdeckelung soll eine Explosion der Spielerhonorare wie bei den Basketballspielern der NBA verhindern. Im Jahre 2004 lag die Gehaltsobergrenze pro Team bei etwa 78 Millionen Dollar (d.h. bei etwa 1,5 Millionen Dollar pro Spieler).

Schedule

Spielplan einer Mannschaft während der Saison.

Scrambler

Schneller und mobiler Quarterback, der ohne Pocket auskommt und die Option des Selberlaufens hat. Ein Quarterback der mit dem Ball läuft und mit den Füßen voran (Slide) auf den Boden rutscht, darf nicht mehr getackelt werden. Mit dem Beginn des Slide ist der Ball down.

Screen Pass

Ein Pass, hoch und kurz hinter die Scrimmage Line, bei dem sich mehrere Spieler der Offensive Line vor dem Passempfänger (kurzer Pass zum Running Back) - und nicht wie üblich vor dem

Quarterback - zu einer Art Wand (Screen) aufbauen, um für ihn gegen die Defensive Backs vorzublocken. Die Defensive Line wird dabei allerdings von der Offensive Line vorbeigelassen.

Eine wirkungsvolle Passvariante, besonders gegen eine überaus aggressive Defense, die ständig versucht den Quarterback zu entweder zu blitzen, einen Sack oder Pass Rush auszuführen.

Secondary

siehe Backfield der Defense (Cornerbacks und Safeties).

Sideline

Seitenauslinie des Feldes. Schon beim Betreten der Seitenauslinie befindet sich ein Spieler außerhalb des Feldes.

Signing Bonus

Vertragsabschlussprämie, die dem Spieler sofort ausgezahlt wird, für den Salary Cap jedoch auf den Zeitraum der Vertragsdauer in jährlichen Gehaltsanteilen angerechnet werden kann. Dies ermöglicht Superstars für ein bis zwei Jahre trotz des Salary Caps in das Team zu nehmen, führt aber zur Belastung des Gesamtgehaltsgefüges zum Ende der Vertragslaufzeit.

Shoot Out

Sieg oder Niederlage ohne Punkte (zu Null).

Shoot the Gaps

Angriff eines Defense Linemen auf die Lücken der Offense Line (s.a. Stunts).

Shotgun Formation

Angriffsformation. Die einzige Aufstellung, bei der der Quarterback den Ball fünf bis sieben Yards hinter der Anspiellinie bekommt und somit ein möglicher Passempfänger ist. Der Quarterback kann schnellen Passempfängern direkt zuwerfen, ohne erst selbst nach hinten laufen zu müssen und bevor ihm die Gegner gefährlich werden können. Nachteil: Schlecht beim Laufspiel.

Slot

Die Lücke zwischen Wide Receiver und Tackle.

Slotback

Ein Runningback, der sich zwischen Split End und Tackle, etwa einen Meter hinter der Anspiellinie aufstellt.

Slant

1. Direkter Angriff eines Defense Linemen an die Außenseite eines blockenden Offense Linespielers (s.a. Stunts).
2. Laufspiel, indem der Ballträger nicht direkt und geradeaus in die Endzone läuft.

Snap

Anspiel, indem der Center den Ball rückwärts durch die Beine weitergibt (oder zum Holder oder Punter wirft: Long Snap).

Spearing

Foul. Einen Gegenspieler mit der Krone des Helms treffen.

Special Teams

Spieler, die nur für ganz bestimmte Spielsituationen, wie z.B. bei Kicks, eingesetzt werden. Meistens jüngere Ersatzspieler, die sich für die erste Mannschaft mit guten Leistungen und hohem körperlichen Einsatz empfehlen wollen. Besondere Bedeutung kommen hierbei dem Kicker bzw. Punter und dem Kick Returner bzw. Punt Returner zu.

Spielzug

Technisch-taktisches Manöver der Offense, beginnt mit dem Snap und endet im Ideal mit einem Touchdown oder wenn der Ballträger zu Boden geht oder die Schiedsrichter bei Foul eine Flagge werfen.

Spike

Wenn ein Spieler den Ball mit Wucht zu Boden wirft.

1. Als Ausdruck der Freude nach einem Touchdown.
2. Als Incomplete Pass des Quarterbacks, um die Spieluhr anzuhalten.

Split End

Linespieler der Offense; stellt sich ein paar Meter entfernt vom Tackle auf und ist möglicher Passempfänger, meist einer der potentiellen Wide Receiver.

Squib

Form des Kickoffs, wobei der Ball absichtlich flach gehalten wird, damit er mehrmals unregelmäßig vom Boden abspringt und dem Gegner die Annahme erschwert (Onside Kick)

Stance

Stand eines Spielers. Er steht entweder auf beiden Füßen oder zusätzlich auf einer Hand (Two-Point-Stance und Three-Point-Stance). In Situationen in denen es nur um wenige Zentimeter geht, nehmen die Spieler auch ein Four-Point-Stance ein.

Stiff Arm / Straight Arm

Den ausgestreckten Arm und die flache Hand am Kopf oder der Brust des Gegenspielers, um einen Tackle zu vermeiden.

Strong Safety

Der Defense Back, der sich zwischen den Cornerbacks auf der gleichen Seite wie der gegnerische Tight End aufstellt. Er ist ein sog. Open Field Tackler und kräftiger als ein Cornerback.

Strong Side

Die Angriffsseite, auf der der Tight End steht. Bei rechtshändigen Quarterbacks die rechte Seite.

Stunts

Variable Taktiken der Defense Line beim Angriff auf die Offense Line nach dem Snap. Es erfolgt meist kein frontaler Angriff auf die blockenden Spieler der inneren Angriffsreihe, sondern ein Angriff in Form des Loop, Slant oder Shoot-the-Gaps (s.o.).

Subway Alumni

Anhänger eines Colleges Teams, die an dem College nicht studiert oder graduiert haben.

Sudden Death

Spielzeitvariation in der Verlängerung der Playoffs: Der erste Punkt entscheidet das Spiel. Bei Spielen in der Regular Season der NFL ist nach 15 Minuten Verlängerung ein Remis möglich.

Suicide Squad

Die Special Team Player, die versuchen beim Punt oder Kick Return die Blockade Linie des Returnteams zu durchbrechen.

Sweep

Laufspielzug, bei dem der Ballträger versucht seitlich nach außen an der Defense vorbeizukommen und ein oder zwei Offense Linemen als Vorblocker eingesetzt werden. Durch diesen längeren Laufweg ergeben sich in der Defense größere Lücken, durch die der Runningback Raumgewinn machen kann.

Swoop

Block eines Linemen, an der Defense Line vorbei, im Backfield gegen einen Linebacker.

Tackle

1. Festhalten und/oder Zu-Boden-Bringen des Ballträgers.
2. Spieler der Defense Line und Offense Line, meist die größten kräftigsten Spieler des Teams.

Tee

Halterung des Balles.

Tailback

Backfieldspieler der Offense. Der Runningback, der am weitesten hinter der Anspielinie steht, zum Beispiel in der I-Formation.

Takeaway

Jeder Ballgewinn der Defense, Fumble oder Interception ist ein Takeaway (Turnover). Der Ball kann dem Angriffsspieler auch aus der Hand genommen bzw. geschlagen werden oder mit dem Helm aus dem Arm gestoßen werden.

Territory

Die eigene Spielhälfte eines Teams bis zur 50-Yard Linie.

Third and Long

Wenn die Offense mit mehr als nur mit einem kurzen Running Play die Necessary Line zum nächsten First Down erreichen muss (mehr als 5 bis 7 Yards; „Third and Seven“).

Tight End

Linespieler der Offense, der sich außen neben dem Tackle aufstellt.

Timeout

Jeder Mannschaft stehen pro Spielhälfte drei Timeouts zur Verfügung, um sich länger zu besprechen, vor allem aber um die Zeit anzuhalten, wenn es zum Ende des Spieles eng wird.

Touchback

Fängt ein Spieler den Ball eines Kickoff oder Punt des Gegners in der eigenen Endzone auf und bleibt dort, gibt es weder eine Strafe, noch werden Punkte erzielt. Geht der Ball nach einem Kickoff oder Punt über die Endzone hinaus, handelt es sich ebenfalls um einen Touchback. Das gilt auch, wenn ein Verteidiger einen Pass des Gegners abfängt und den Ball in die eigene Endzone bringt. Der Ball ist nach einem Touchback „tot“ (Dead Ball) und wird auf die 20-Yards-Linie der Defense gelegt, die anschließend zur Offense wird.

Touchdown (6 Punkte)

Gültig, wenn sich der Ball in den Händen des Ballträgers ganz oder teilweise auf der 0-Meter-Linie, in der Luft darüber oder in der Endzone der Defense befindet. Der Ballträger darf die Seitenauslinie nicht überschritten haben.

Trenches

Die Kampfzone der Offensive und Defensive Linemen unmittelbar an der Line of Scrimmage wird oft als Trenches (Schützengraben) bezeichnet.

Trap Block

Blockschema, das hauptsächlich beim Sweep benutzt wird. Ein Gard läuft nach dem Snap hinter dem Center auf die andere Seite, um den Weg für den Running Back zusätzlich mit freizublocken (Pulling Guard).

Trickspielzug

Ein Fake, auch Gadget Play, ein vorgetäuschter Spielzug. Bei sog. Trickspielzügen wird nach einer Play Action der Ball von einem anderen Spieler als dem Quarterback (z.B. Punt Fake) geworfen. Trickspielzüge sind extrem risikoreich.

Tripping

Foul. Beinstellen. 10 Yard Strafe.

Turnover

Ballverlust an den Gegner durch einen Fehler der Offense, meist verursacht durch einen Fumble oder eine Interception. Verliert die Offense den Ball, kann die Defense den Ball direkt selbst in die Endzone tragen und einen Touchdown erzielen oder sie kann ihre Offense auf das Spielfeld schicken.

Two-Minute Warning

Auszeit der Schiedsrichter am Ende jeder Spielhälfte, die letzten 2 Spielminuten signalisierend.

Two-Point-Conversion

Erfolgreicher Zusatzversuch von der 2-Yard-Linie nach Touchdown mittels eines normalen Spielzuges (2 Punkte).

Unbalanced Line

Offense Formation, bei der mehr Spieler auf einer Seite des Centers stehen als auf der anderen.

Upback

Runningback, der hinter dem Quarterback steht.

Underclassmen

College-Spieler, die vor dem Ende des regulären College-Abschluß in die NFL gedraftet wurden.

Veer

Ein schnelles und hartes Laufspiel, bei dem der Running Back direkt in die Lücken der blockenden Defensive Linemen läuft.

Veteran Player

Erfahrener Spieler.

Waiver

Ein Spieler wird von seinem Club als freier Spieler auf dem Transfermarkt den anderen Clubs zu Verfügung gestellt.

Weak Side

Die Seite der Offense Line, auf der der Tight End nicht steht.

West Coast Offense

Minimierung des Ballverlustes beim Passing Play durch kurze Pässe in den Rücken der Abwehr über maximal etwa 5-15 Yards: Mit theoretisch 7 bis 12 Spielzügen von der eigenen Goal Line aus, führt diese Strategie in einem einzigen Drive zu einem Touchdown. In den 80er Jahren genial erfunden von Bill Walsh und meisterhaft praktiziert von den Quarterbacks der San Francisco 49ers (Joe Montana und Steve Young). Im hochdramatischen Super Bowl XXIII im Januar 1991 führte Joe Montana seine gegen die Cincinnati Bengals 14:16 zurückliegende Mannschaft in einem Drive mit 11 Spielzügen von der eigenen 8-Yard-Line über 92 Yards zum entscheidenden Touchdown (Endstand 20:16), wobei nach dem Touchdown nur noch 34 Sekunden zu spielen waren.

Wide Receiver

Offensespieler und möglicher Passempfänger. Ein Split End oder Flanker. Stellt sich in einiger Entfernung vom Tackle oder Tight End nicht weit von der Anspielinie auf. Die Receiver im modernen American Football besitzen die Schnelligkeit und Wendigkeit, ähnlich der von Sprintern aus der Leichtathletik. Früher, als fast nur Laufspielzüge die Taktik des American Football bestimmten, wären diese Topstars des Footballs allein von der körperlichen Statur her nicht für den American Football geeignet gewesen. Inzwischen gehören die Wide Receiver zu den absoluten Stars dieser Sportart. Ein herausragender Vertreter seiner Zunft war bis zu seinem letzten aktiven Jahr 2004 Jerry Rice, der beste Passempfänger der NFL aller Zeiten, von den San Francisco 49ers bzw. Oakland Raiders, der von zwei ebenfalls überragenden Quarterbacks angespielt wurde, nämlich von Joe Montana bzw. Steve Young (beide San Francisco 49ers).

Wide Out

Ein Spieler der Offense, der sich nah an der Line of Scrimmage oder am Ende der Offense Line aufstellt und nach außen läuft, um einen Pass zu empfangen.

Wild Card

Außer den vier Division Champions jeder Conference (East, West, North, South) kommen auch die jeweils zwei punktbesten Teams einer Conference mit einer sog. Wild Card in die Playoffs.

Das jeweils beste Wild Card-Team empfängt das zweitbeste Wild Card-Team.

Der schlechteste Division Champion spielt gegen das drittbeste Wild Card-Team.

Wingback

Runningback, der sich knapp hinter dem Tight End aufstellt, aber etwas seitlich versetzt.

Xs & Os

Xs and Os bezieht sich auf die Diagramme der Coaches bei der Aufzeichnung eines Spielzuges auf der Tafel oder dem Computer. Meist: X = Defense oder der Anspielpunkt, O = Offense.

Yard

1 Yard = 0,914 Meter.

Zonenverteidigung (Area Blocking, Area Protection)

Verteidigungsart, bei der jeder Verteidiger für einen bestimmten Spielfeldbereich zuständig ist.