

Begriff	Erklärung
<b>Audible</b>	Von einem Audible spricht man, wenn der Quarterback einen bereits angesagten Spielzug nochmal ändert. Meist erfolgt dies dann, wenn der Quarterback eine Schwachstelle in der Verteidigung sieht, die er ausnützen will, oder der angesagte Spielzug durch die Formation der Defense wenig Aussicht auf Erfolg hat.
<b>Back Judge</b>	Der Back Judge ist Teil des Schiedsrichter-Teams und positioniert sich ein paar Yards hinter dem letzten Defensive Back. Zu seinen primären Aufgabe zählen, die Tight Ends und die Inside bzw. Slot Receiver zu beobachten. Hier gilt es in erster Linie, das korrekte Fangen von Pässen zu überwachen und eventuelle Pass Interference anzuzeigen. In den meisten Fällen ist der Back Judge mit der Spieluhr ausgestattet.
<b>Backfield</b>	Im Backfield befinden sich all jene Offense Spieler, die hinter der Line of Scrimage aufgestellt sind. Das sind der Quarterback, der Running back und der Fullback.
<b>Ball Carrier</b>	Als Ball Carrier wird vordergründig der Runningback oder der Fullback bezeichnet, also jener Spieler, der den Ball möglichst raumgewinnend "trägt". Seine Aufgabe ist es zunächst, den Ball vom Quarterback sicher zu übernehmen, ihn geschützt und fest zu halten und dann möglichst viele Yards zu erlaufen.
<b>Blind Side</b>	Die Blind Side ist jene Seite der Offense, welcher der Quarterback nach dem Snap den Rücken zukehrt. Bei einem Rechtshänder ist das die linke, bei einem Linkshänder die rechte Seite. Daher spielt der stärkste Offense Lineman meist auf der Position des Left Tackle, um seinen (rechtshändigen) Quarterback vor Blinside Hits zu schützen.  Die Gegenseite der Blind Side ist die Front Side.
<b>Blitz</b>	Mit einem Blitz oder mehreren Blitzes versuchen Spieler der Defense, Druck auf den Quarterback auszuüben, indem sie die Offense-Line entweder durchbrechen oder umlaufen. Der blitzende Spieler ist meistens ein Linebacker. Die riskantere Variante ist ein Blitz eines Passverteidigers (Cornerback oder Safety). Der Erfolg oder Misserfolg eines Blitzes hängt von der Geschwindigkeit der Aktion und/oder dem athletischen Durchsetzungsvermögen des blitzenden Spielers ab. Die Gefahr für die Defense bei einem Blitz ist, dass der Spieler hinten in der Defense fehlt. Erkennt der Quarterback, woher der Blitz kommt (man spricht von "Defense lesen"), hat er die schwache Stelle der Verteidigung ausgemacht und kann den Spielzug dahingehend leiten.  Die Gefahr für die Defense bei einem Blitz ist, dass der Spieler hinten in der Defense fehlt. Erkennt der Quarterback, woher der Blitz kommt (man spricht von "Defense lesen"), hat er die schwache Stelle der Verteidigung ausgemacht und kann den Spielzug dahingehend leiten.  Häufig werden Blitzes auch nur angezeigt, um den Quarterback zu verunsichern oder zu einer unüberlegten, hektischen Entscheidung zu zwingen. Ein Blitz wird angezeigt, indem ein Linebacker oder ein Cornerback/Safety vom defensiven Backfield nach vorne rückt, oft vor bis zur Line of Scrimmage.
<b>Block</b>	Ein Block ist der Versuch, einen Gegner aus dem Weg zu schieben und damit Raum frei zu blocken. Beispiele:  An der Line versuchen Offensive Linemen dem Ballträger eine Bahn frei zu blocken, bzw. wollen sie verhindern, dass der Gegner in eine bestimmte Richtung nach vor kommt. Der Vorblocker, meist ein Fullback, versucht ebenfalls seinem Hintermann, meist dem Runningback, den Weg frei zu machen. Dann spricht man von einem Run Block.  Versucht ein Liner einen Pass Rusher zu blocken, spricht man von einem Pass Block, Trap Block, Pull Block oder Screen Block.  In Zonen Blocking Schemata gibt es weiters Cut Blocks und Zone Blocks. Blocken zwei Spieler einen Gegner, spricht man von einem Double Team Block.
<b>Blocking</b>	Als Blocking bezeichnet man das Durchführen eines Blocks.

<b>Chain Crew</b>	<p>Die Chain Crew sind jene Schiedsrichterassistenten, die am Spielfeldrand die Line of Scrimmage und die Entfernung bis zum 1st Down (Down Marker) markieren. Bei knappen Entscheidungen kann die Chain Crew, umgangssprachlich auch "chain gang" genannt, vom Referee auf das Spielfeld geholt werden, um nachzumessen, ob ein First Down erzielt wurde oder nicht (Measurement).</p> <p>Der Name Chain Crew rührt von der 10 Yard langen Kette, die die beiden Anzeige-Stangen verbindet.</p>
<b>Clipping</b>	<p>Ein illegaler Block in den Rücken des Gegners unterhalb der Hüfte ist ein Clipping. Geahndet wird ein Clipping mit einer Raumstrafe von 15 Yards.</p>
<b>Clock-Management</b>	<p>Clock-Management wird relevant, wenn nur noch wenig Zeit auf der Uhr bleibt. Vor der Halbzeit aber vielmehr noch vor Spielende ist effizientes und kluges Zeit-, also Clock-Management gefragt. Die Offense hat in diesen Situationen drei Möglichkeiten die Uhr anzuhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>ein Timeout (jede Mannschaft hat 3 Timeouts pro Halbzeit zur Verfügung),</li> <li>ein Lauf out of bounds,</li> <li>ein Spike oder</li> <li>ein unvollständiger Pass.</li> </ul>
<b>Coin Toss</b>	<p>Vor Beginn des Spiels erfolgt der Münzwurf, Coin Toss genannt.</p> <p>Das Gastteam hat das Wahlrecht, ob es sich für Heads (Kopf) oder Tails (Zahl) entscheidet. Der Head Referee wirft im Anschluss eine Münze. Der Gewinner des Coin Toss darf dann entscheiden, ob er den Ball empfangen (Start mit der Offense) oder kicken (Start mit der Defense) möchte. Lehnt er das Angriffsrecht ab, dann bekommt er dieses zu Beginn der zweiten Halbzeit (defer to 2nd half) zugesprochen. Nimmt er das Angriffsrecht an, bekommt der Gegner den Ball zum Beginn der zweiten Halbzeit.</p> <p>Der Coin Toss wird vor einer Nachspielzeit (Overtime) erneut durchgeführt. Auch hier hat der Gewinner des Münzwurfs wieder das Entscheidungsrecht.</p>
<b>Completion</b>	<p>Einen vollständigen Pass auf einen eigenen Spieler (meist einen Receiver) bezeichnet man als Completion. Alternativ wird eine Completion auch Complete Pass oder Catch genannt.</p>
<b>Crossbar</b>	<p>Die "Querlatte" des Fieldgoals wird Crossbar genannt. Bei einem Extrapunkt- oder Fieldgoalversuch muss der Ball über die Crossbar gehen</p>
<b>Delay of Game</b>	<p>Eine absichtliche Spielverzögerung wird Delay of Game genannt und mit Raumverlust bestraft.</p> <p><b>Delay Of Game durch die Offense:</b></p> <p>Die Mannschaft mit Ballrecht führt den Spielzug nicht innerhalb der vorgeschriebenen 40 Sekunden, bzw. nach einer Spielunterbrechung nicht innerhalb von 25 Sekunden, aus.</p> <p><b>Delay of Game durch die Defense:</b></p> <p>Die verteidigende Mannschaft gibt den Ball nur mit Verzögerung an die Officials weiter, behindert einen gegnerischen Spieler am Aufstehen oder kickt den Ball weg.</p> <p>In diesen Fällen beträgt die Raumstrafe für Spielverzögerung 5 Yards.</p>
<b>Down</b>	<p>Als Down bezeichnet man einen Spielzug, also einen Versuch des Raumgewinns, der Offense. Die Zahl vor dem Down (First, Second, Third oder Fourth Down) zeigt an, um den wie vielen Versuch es sich handelt. Insgesamt gibt es vier Downs, das heißt, die Offense hat vier Versuche, um 10 Yards Raumgewinn zu erzielen und somit das nächste First Down (und vier neue Versuche) zu erhalten.</p>
<b>Draftnik</b>	<p>Draftniks sind Leute, die den NFL Draft eingehend studieren und darüber in den Medien berichten. Der Begriff wurde in der Mitte der 1980er-Jahre geprägt, nachdem der Draft erstmals von ESPN ausgestrahlt wurde und Millionen Zuseherinnen und Zuseher vor die TV-Geräte lockte.</p>

<b>Drive</b>	Ein Drive ist die Summe aller Spielzüge (Plays) einer Offense, ohne dass das Ballrecht dabei wechselt. Ein Drive beginnt mit einem First Down und findet sein Ende mit einem Score (Touchdown, Fieldgoal, Safety), einem Turnover (Interception, Fumble, Turnover on Downs) oder einem Punt.
<b>Drop Kick</b>	Von einem Drop Kick wird gesprochen, wenn der Spieler den Ball fängt, ihn dann auf den Boden fallen lässt und ihn danach kickt. Die erreichbare Punktezahl ist gleich wie bei den Standard-Varianten: ein Drop Kick als Extra Point nach einem Touchdown zählt einen Punkt; ein Drop Kick als Field Goal Versuch zählt drei Punkte.
<b>Encroachment</b>	Wenn ein Spieler vor dem Snap in die neutrale Zone eindringt und/oder einen gegnerischen Spieler berührt, dann spricht man von Encroachment. Diese illegale Aktion wird mit 5 Yards bestraft, der Angriffsversuch wird wiederholt.
<b>Endzone</b>	<p>Die Endzone befindet sich an beiden Spielfeldenden und wird durch die Goalline, eine 20 cm dicke Linie, vom restlichen Spielfeld gut sichtbar abgetrennt.</p> <p>Sie ist 10 Yards lang und wird durch die Endline begrenzt.</p> <p>In den meisten Fällen unterscheidet sich die Endzone durch eine andere Farbe vom restlichen Spielfeld. In den vier Ecken der Endzone sind farbige Pylonen aufgestellt, um den Schiedsrichtern die Entscheidung über einen Touchdown zu erleichtern. Am Ende der Endzone steht mittig das Tor.</p> <p>Um einen Touchdown zu erzielen, muss der Football entweder in die Endzone getragen oder gepasst werden. Es reicht auch, wenn der Ball nur kurz über die Goalline gehalten wird.</p>
<b>Extrapoint</b>	Der Extrapoint wird nach einem Touchdown durch den Kicker durchgeführt und zählt einen weiteren Punkt. Anstelle des Extrapoint kann sich die Mannschaft nach einem Touchdown auch für eine Two-Point-Conversion entscheiden, wo man mit einem erfolgreichen Lauf- oder Pass-Spielzug in die Endzone weitere zwei Zusatzpunkte erhält.
<b>Face Mask</b>	<p>Der Begriff Face Mask hat zwei, allerdings sehr artverwandte Bedeutungen:</p> <p>a) Die Bezeichnung des Gesichtsgitters als Teil des Helms selbst.  b) Als Face Mask wird auch jene Strafe genannt, wenn ein Spieler in das Gesichtsgitter des Gegners greift. Nicht zu verwechseln mit "Stiff Arm"! Denn ein Griff an das Gesichtsgitter ist erlaubt, der Griff in das Gesichtsgitter (zugreifen) allerdings verboten.</p> <p>Die Strafe wird wie folgt geahndet: 15 Yards bei Absicht, 5 Yards ohne Absicht.</p>
<b>Fair Catch</b>	<p>Der Punt Returner kann vor dem Fangen des Balls einen "Fair Catch" anzeigen, in dem er deutlich sichtbar mit mindestens einer Hand über seinem Kopf winkt.</p> <p>Der Spieler darf in dem Fall nicht mehr vom Gegner attackiert werden, allerdings darf er selbst danach auch keine weitere Aktion mehr durchführen.</p> <p>Der Ball ist "dead", und die Offense startet an der Stelle, wo der Fair Catch gemacht wurde.</p> <p>Wird der Spieler trotz eines angezeigten Fair Catch attackiert, resultiert daraus ein Foul, welches mit 15 Yards Raumverlust bestraft wird (Kick Catch Interference).</p> <p>Kann der Spieler den Fair Catch nicht unter Kontrolle bringen (Muff), dann ist der Ball "live" und für jede Mannschaft zu erobern.</p>
<b>False Start</b>	Eine vertikale Bewegung eines Offense Spielers vor dem Snap, die den Beginn eines Spielzuges an- oder vortäuscht, wird als False Start bezeichnet. Vor dem Snap darf sich nämlich maximal ein Spieler der Offense, der Man in Motion, parallel zur Line Of Scrimmage (Anspiellinie) bewegen. Ein False Start wird mit einer Strafe von 5 Yards geahndet.

**Fast-Paced Offense** Eine Offensive, die versucht nach einem Spielzug rasch und ohne große Pause den nächsten Spielzug durchzuführen, wird Fast-Paced Offense genannt. Dies soll die Defense erschöpfen und es schwieriger machen, Anpassungen an die Offense zu erlauben. Im Normalfall kommt die Offense dabei ohne Huddle aus, spielt also eine **No-Huddle Offense**.

**Field Goal** Ein Field Goal ist der Versuch der angreifenden Mannschaft, den Ball durch die Torstangen zu kicken und damit drei Punkte zu erzielen. Es ist dabei sowohl ein Place Kick (vom Boden) als auch ein Drop Kick (aus der Hand des Kickers) erlaubt.

Drop Kicks kommen selten vor, in aller Regel wird ein Place Kick ausgeführt, wobei der Center den Ball mit einem Long Snap zum Holder wirft, der den Ball für den Kicker hält. Der Ball darf nach dem Kick nicht in Kontakt mit dem Spielfeld kommen, eine Berührung der Crossbar, der Querlatte, oder der Uprights, der Torstangen, ist aber erlaubt. Die verteidigende Mannschaft kann versuchen, ein Field Goal zu blocken. Eine Block auf Höhe des Tores ist nicht erlaubt.

**Flag** Flags sind die gelben, zu einem Knoten gebundenen Tücher, die die Schiedsrichter aufs Spielfeld werfen, um ein Foul zu signalisieren. Im Normalfall wird die Flag in dem Bereich geworfen, in dem das Foul begangen wurde.

Die Coaches haben ebenfalls Flags. Hierbei handelt es sich um die roten Challenge-Flags. Wenn der Coach der Meinung ist, dass die Schiedsrichter falsch entschieden haben, kann er, bevor der nächste Spielzug gestartet wird, eine Challenge Flag werfen. Die Schiedsrichter müssen sich die Spielsituation daraufhin nochmals ansehen und können ihre Entscheidung zurücknehmen, falls sie falsch war. Stellt sich nach dem Review allerdings heraus, dass die ursprüngliche Schiedsrichterentscheidung richtig war, verliert das challengende Team ein Time Out und eine Challenge. Bei richtiger Challenge bekommt das Team eine Challenge zusätzlich. Bei Matchbeginn stehen jedem Team zwei Challenges pro Spiel zur Verfügung.

**Free Agent** Als Free Agent wird ein Spieler bezeichnet, wenn er bei keinem Team unter Vertrag steht.

**Fumble** Verliert der Ballträger den Ball, den er zunächst unter vollständiger Kontrolle hatte, und berührt dabei vorher nicht den Boden mit dem Knie oder dem Ellbogen, dann spricht man von einem Fumble.

Ein Fumble ist ein freier Ball im Spiel und kann von beiden Teams erobert werden.

Die Mannschaft, die es schafft, den Ball nach einem Fumble zu erobern, hat danach das Angriffsrecht.

**Fumble Recovery** Das Erobern des Balls nach einem Fumble nennt man Fumble Recovery.

**Goalline** Die Goalline ist jene Linie am Ende beider Seiten des Spielfelds, die das Spielfeld von der Endzone trennt. Die Goalline selbst zählt bereits zur Endzone. Ein Touchdown wird als solcher anerkannt, wenn der Ball die Goalline erreicht (Breaking the Plane).

**Gridiron** Die Bezeichnung Gridiron Football leitet sich von der gitterartigen Linieneinteilung des Spielfeldes ab, die eine wichtige Grundlage für den Ablauf dieser Spiele ist.

<b>Hail Mary</b>	<p>Ein Hail Mary-Pass ist der (meist verzweifelte) Versuch, mit einem langen Wurf in die Endzone des Gegners ein Spiel kurz vor dem Ende noch zu gewinnen.</p> <p>Über den Ursprung des Ausdrucks gibt es widersprüchliche Aussagen. Manche führen es auf die "Four Horsemen" der 1930er Jahre an der University of Notre Dame zurück.</p> <p>Bekannt wurde "Hail Mary" jedenfalls durch den Dallas Cowboys Quarterback Roger Staubach, der über einen tiefen Touchdown-Pass auf seinen Wide Receiver Drew Pearson in einem Playoff-Spiel gegen die Minnesota Vikings am 28. Dezember 1975 sagte:</p> <p><b>"I closed my eyes and said a Hail Mary."</b></p>
<b>Halftime</b>	<p>Nach Absolvierung von zwei Vierteln gibt es in der NFL eine Pause von 12 Minuten, die Halftime. Bei der Super Bowl kann diese Pause über 30 Minuten betragen, wo dann spektakuläre Halftime Shows mit berühmten Musikgrößen über die Bühne gehen.</p>
<b>Handoff</b>	<p>Als Handoff wird die direkte Ballübergabe vom Ballträger zu einem weiteren Spieler bezeichnet. Hierbei bewegt sich der Ball nicht frei durch die Luft, sondern wird dem Mitspieler direkt in die Hände gedrückt.</p>
<b>Hashmarks</b>	<p>Hashmarks werden verwendet, um das Spielfeld der Länge nach zu unterteilen.</p>
<b>Huddle</b>	<p>Als Huddle bezeichnet man die Versammlung der angreifenden Spieler vor dem nächsten Spielzug. Im Huddle gibt der Quarterback den nächsten Spielzug und den Snap count bekannt. Gegebenenfalls entscheidet sich der Quarterback auch für eine No-Huddle-Offense. Sie wird verwendet, wenn man unter Zeitdruck ist oder die gegnerische Defense unter Druck setzen möchte.</p>
<b>I-Formation</b>	<p>In der I-Formation (Offense) stehen Quarterback, Fullback und Running back genau hintereinander wie bei dem Buchstaben "I".</p>
<b>Illegal Formation</b>	<p>Beim Snap müssen mindestens sieben Spieler der angreifenden Mannschaft an der Line of Scrimmage postiert sein. Ist dies nicht der Fall, spricht man von einer Illegal Formation, die mit 5 Yards Raumverlust bestraft wird. Es folgt eine Wiederholung des Versuchs.</p>
<b>Illegal Motion</b>	<p>Wenn vor dem Snap mehr als ein Spieler in Motion ist, dann wird dies als Illegal Motion bestraft und hat einen Penalty von 5 Yards zur Folge.</p>
<b>Inbounds</b>	<p>Inbounds heißt, dass der Spieler sich noch innerhalb des Spielfelds befindet.</p> <p>Der Begriff Inbounds wird vor allem dann wichtig, wenn ein Spieler einen Pass sehr nah am Spielfeldrand fängt.</p> <p>Ein Pass ist nämlich dann eine Completion, wenn der Spieler den Ball fängt, Kontrolle über ihn hat und mit beiden Füßen den Boden innerhalb des Spielfelds, also Inbounds, berührt.</p>
<b>Incomplete Pass</b>	<p>Ein Incomplete Pass liegt vor, wenn ein Vorwärtspass des Quarterbacks von keinem Spieler gefangen oder kontrolliert werden kann, bevor der Ball den Boden berührt.</p> <p>Er kostet einen Versuch und sorgt für keinen Raumgewinn.</p>
<b>Injury Reserve</b>	<p>Die Injury Reserve List ist die Reservisten-Liste verletzter Spieler. Sobald ein NFL-Spieler von seinem Klub auf die Liste gesetzt wird, gilt er ab diesem Zeitpunkt bis zum Ende der Saison als verletzt und darf nicht mehr eingesetzt werden.</p>

<b>Intentional Grounding</b>	<p>Ein Intentional Grounding liegt vor, wenn der Quarterback den Ball wegwirft, ohne eine wirkliche Anspielstation zu haben.</p> <p>Dies geschieht oft, um einen drohenden Sack und damit Raumverlust zu vermeiden.</p> <p>Wird auf Intentional Grounding entschieden, gilt es als ein Verlust eines Downs, und es wird am Spot des Fouls weitergespielt.</p> <p>Quarterbacks versuchen einen absichtlichen Fehlpass oft zu tarnen, in dem sie den Ball viel zu kurz oder zu weit in Richtung eines Receivers werfen.</p> <p>Der Ball muss aber zumindest die Line of Scrimmage berühren oder überschreiten, sonst ist es in jedem Fall ein Foul.</p>
<b>Interception</b>	<p>Wenn ein Verteidiger den Ball aus der Luft fängt, spricht man von einer Interception.</p> <p>Der Verteidiger wird damit zum Angreifer und versucht den Ball Richtung gegnerische Endzone zu tragen.</p> <p>Das Ballrecht wechselt, was als Turnover bezeichnet wird.</p>
<b>Kickoff</b>	<p>Ein Kickoff erfolgt zu Beginn jeder Halbzeit und nach jedem Touchdown.</p> <p>Dabei wird der Ball von der eigenen 35 Yard Line durch den Kicker in Richtung des Gegners befördert. Geht der Ball durch die gegnerische Endzone oder wird der Ball in der Endzone gedowned (der Returner geht aufs Knie), dann ist es ein Touchback.</p> <p>Nach einem Touchback beginnt die Offense an der eigenen 20 Yard Linie. Gibt es einen Kickoff-Return, dann beginnt die Offense an der Stelle, wo der Returner gestoppt wird.</p> <p>Erreicht der Returner die Endzone des kickenden Teams, dann zählt das als Touchdown. Man spricht von einem Kickoff Return-Touchdown.</p>
<b>Lateral</b>	<p>Ein Lateralpass ist eine Möglichkeit, den Ball quer (= englisch lateral) oder rückwärts zu bewegen. Im Gegensatz zum Vorwärtspass ist dies uneingeschränkt möglich.</p> <p>In den meisten Fällen geschieht dies nur in Fällen, wenn man eine letzte Chance sucht, das Spiel doch noch zu gewinnen.</p>
<b>Line of Scrimmage</b>	<p>Die Line of Scrimmage ist eine imaginäre Linie, von der die Angriffe starten.</p> <p>Der Quarterback darf den Ball nur hinter dieser Linie nach vorne passen.</p> <p>Sollte er die Linie überschreiten, sind ihm nur noch Pässe nach hinten oder direkt neben sich erlaubt.</p> <p>Vor einem Spielzug darf die Line of Scrimmage weder von der angreifenden, noch von der verteidigenden Mannschaft überschritten werden.</p>
<b>Man in Motion</b>	<p>Der Man in Motion ist der einzige Angriffsspieler, der sich vor dem Anspiel bewegen darf.</p> <p>Er darf direkt hinter der Line of Scrimmage seine Position verändern und so für Verwirrung in der Defense sorgen.</p> <p>Meist wird diese Bewegung von einem Wide Receiver ausgeführt.</p> <p>In manchen Spielzügen werden dafür aber auch der Runningback, Tight End oder der Quarterback selbst zum Man in Motion.</p>
<b>Man-to-Man Coverage</b>	<p>Man-to-Man Coverage kann man mit Mann-gegen-Mann Deckung übersetzen, und es bedeutet, dass ein Defense Spieler verwendet wird, um einen bestimmten Spieler der Offense zu verteidigen.</p> <p>Ziel ist immer, dass der verteidigende Spieler den angreifenden daran hindert, einen Pass zu fangen.</p>

<b>Neutral Zone</b>	<p>Die Neutrale Zone ist ein gedachter Bereich, der an der Line of Scrimmage liegt.</p> <p>Das vordere Ende des Balls zieht die Linie für die Defense und das hintere Ende die Linie für die Offense.</p> <p>Der Bereich dazwischen (ca. 1 Yard) wird als Neutral Zone bezeichnet und darf vor dem Snap von keinem Spieler betreten werden.</p> <p>Der Einzige, der in die Neutrale Zone greifen darf, ist der Snapper, um den Spielzug zu starten.</p>
<b>No-Huddle</b>	<p>No-Huddle bezeichnet eine Angriffsvariante, bei der der Quarterback auf die Besprechung des nächsten Spielzugs mit seinem Offense Team verzichtet.</p> <p>Diese Variante wird verwendet, wenn man unter Zeitdruck ist (siehe Clock-Management) oder man die gegnerische Defensive unter Druck setzen oder irritieren will.</p>
<b>Read Option</b>	<p>Eine spezielle Art eines Laufspielzuges ist die Read Option.</p> <p>Der Quarterback hat zwei Möglichkeiten: entweder er übergibt wie üblich dem Runningback den Ball, oder er gibt nur vor, dies zu tun, behält den Ball stattdessen und läuft selbst.</p> <p>Dies erfordert vom Quarterback schnelle Entscheidungen und ein gutes Lesen der Defensive Line.</p>
<b>Rookie</b>	<p>Ein Spieler, der seine erste Saison bestreitet, wird als Rookie (Anfänger oder Neuling) bezeichnet.</p>
<b>Roughing the Kicker</b>	<p>Mit Roughing the Kicker wird ein verspäteter Angriff auf den Kicker bezeichnet, was mit 15 Yards bestraft wird und ein automatisches 1st Down für die Offense zur Folge hat.</p>
<b>Roughing the Passer</b>	<p>Mit Roughing the Passer wird ein verspäteter Angriff auf den Quarterback bezeichnet, was mit 15 Yards bestraft wird und ein automatisches 1st Down für die Offense zur Folge hat.</p>
<b>Off-Season</b>	<p>Als Off-Season wird die circa fünfmonatige Zeitspanne nach dem Super Bowl (Februar) bis zur nächsten Pre-Season (August) bezeichnet.</p>
<b>Offside</b>	<p>Ein Spieler der Defense ist Offside (im Abseits), wenn er sich zum Zeitpunkt des Snaps über die Anspiellinie (Line of Scrimmage) hinaus bewegt hat.</p>
<b>Onside Kick</b>	<p>Ein Kickoff kann von jedem Team aufgenommen werden, sobald der Ball 10 Yards überbrückt hat. Der Onside Kick ist der Versuch des Kicking Teams, den Kickoff absichtlich kurz auszuführen, um den Ball erneut zu erobern, bevor das Receiving Team dazu in der Lage ist.</p>
<b>Out of Bounds</b>	<p>Out of Bounds bezeichnet den gesamten Raum, der sich außerhalb des tatsächlichen Spielfelds befindet.</p> <p>Die Grenze des Spielfelds (Boundary) ist mit einer deutlichen, weißen Linie markiert.</p> <p>Ein Spieler befindet sich bereits dann Out of Bounds, wenn auch nur ein Teil seines Körpers diese weiße Linie kontaktiert und er somit bei einem Catch oder einem Run diese Linie überschreitet.</p>
<b>Passroute</b>	<p>Mit Passroute bezeichnet man einen vorher einstudierten Weg, den ein Receiver läuft, um für einen Pass des Quarterbacks frei und offen zu sein.</p>
<b>Passrush</b>	<p>Wenn Defense Spieler den Quarterback unter Druck setzen und einen Pass erzwingen wollen, wird dies Passrush genannt.</p>

<b>Penalty</b>	<p>Penalty ist eine Strafe, die von den Referees durch das Werfen einer gelben Flagge (Flag) angezeigt wird.</p> <p>Im Football werden Raumstrafen ausgesprochen. In besonders harten Fällen (krasses oder mehrfaches unsportliches Verhalten) kann ein einzelner Spieler, aber auch ein Coach, ausgeschlossen werden (<b>Ejection</b>).</p> <p>Die Höhe des Distanzverlust ist dem Vergehen fix vorgegeben, steht aber in Relation zu dessen Schwere und kann fünf, zehn oder 15 Yards betragen.</p>
<b>Pick Six</b>	<p>Pick Six ist eine umgangssprachliche, legere Bezeichnung für eine Interception, die zu einem Touchdown retourniert wird.</p> <p>Pick Six ("Pflücke sechs") steht für die sechs Punkte des Touchdowns, die der Verteidiger aus der Luft "gepflückt" hat.</p>
<b>Place Kick</b>	<p>Der Place Kick ist eine Technik, die meistens bei Kickoffs und Fieldgoals benutzt wird.</p> <p>Der Ball, der von einem Spieler des Kicking Teams gehalten werden darf, wird bei Fieldgoals und Trys vom Boden der Spielfeld-Oberfläche gekickt.</p> <p>Die alternative, allerdings selten gespielte Variante ist der Drop Kick.</p>
<b>Play Action</b>	<p>Play Action ist ein Pass-Spielzug, bei dem vorher ein Laufspielzug angetäuscht wird.</p>
<b>Playbook</b>	<p>Im Playbook sind die Spielzüge und Laufwege der Mannschaften aufgeschrieben.</p> <p>Jeder Spieler hat vorgegebene Laufwegen, und es ist wichtig, dass diese genau eingehalten werden.</p> <p>Deshalb sollte jeder Spieler das Playbook auswendig können, damit es während eines Spielzugs zu keinen Missverständnissen kommt.</p> <p>Es gibt sowohl für Offense wie auch für Defense ein solches Playbook.</p>
<b>Playcall</b>	<p>Das Ansagen eines Spielzuges wird Playcall genannt.</p> <p>Dies gilt für Spielzüge der Offense, der Defense oder der Special Teams.</p>
<b>Pocket</b>	<p>Die Spieler vor dem Quarterback versuchen eine Art Schutzwall für ihren Quarterback zu bilden.</p> <p>Der dadurch entstehende Raum wird Pocket ("Tasche") genannt.</p> <p>Je besser diese Pocket vor den attackierenden Gegner geschützt wird, desto mehr Zeit hat der Quarterback, um eine richtige Entscheidung zu treffen.</p>
<b>Point after Touchdown</b>	<p>Der Point after Touchdown ist ein erfolgreicher Kickversuch von der 3-Yard Linie nach einem Touchdown.</p> <p>Er wird auch Extrapoint genannt und wird, wie der Name schon impliziert, mit einem weiteren Punkt belohnt.</p>

<b>Post-Season</b>	<p>Die Playoffphase der NFL wird Post-Season genannt.</p> <p>In ihr finden die Wild Card Weekends, Divisional Playoffs, Conference Finals und der Super Bowl statt.</p> <p>Die Post-Season beginnt nach dem letzten Spielwochenende des Grunddurchgangs (Regular Season) und endet mit dem Super Bowl.</p> <p>Danach folgt die Off-Season, ein Monat vor der nächsten Regular-Season beginnt die Pre-Season.</p>
<b>Preseason</b>	<p>Als Preseason wird allgemein die Zeit der Vorbereitungsspiele bezeichnet, die dazu dienen, den Coaches zu zeigen, wer gut genug fürs Team ist und wer nicht.</p>
<b>Punt</b>	<p>Sollten die erforderlichen zehn Yards zu einem neuen First Down in den ersten drei Versuchen nicht überwunden worden sein und es absehbar ist, dass man es auch beim Vierten (letzter Versuch) nicht schaffen wird, wird der Ball durch einen Punt zum Gegner befördert.</p> <p>Der Punter bekommt den Ball durch einen Longsnap zugespielt und kickt ihn direkt aus seiner Hand.</p> <p>Der Ball sollte so nah wie möglich an die gegnerische Endzone gekickt werden, da man das Angriffsrecht mit einem Punt abgibt und der Gegner wieder im Angriff ist.</p> <p>Es gibt verschiedene Möglichkeiten, was nach einem Punt passieren kann:</p> <p>Der Ball springt in der Endzone auf und wird nicht von einem Gegenspieler aufgenommen. Es kommt zu einem sogenannten Touchback, bei dem der Angriff automatisch auf der 20 Yard Linie beginnt.</p> <p>Der Ball springt über die Seitenlinie. Der Angriff beginnt an der Höhe, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat.</p> <p>Die kickende Mannschaft berührt den Ball noch vor dem Ballempfänger.</p> <p>Der Angriff beginnt genau an dieser Stelle.</p> <p>Der Ballempfänger signalisiert einen Fair Catch.</p> <p>Hierbei darf der Ballempfänger nicht getackled werden, und der Angriff beginnt dort, wo er den Ball gefangen hat.</p> <p>Der Returner fängt den Ball und trägt ihn so weit er kann in Richtung der gegnerischen Hälfte.</p> <p>Auch ein Touchdown ist möglich.</p> <p>Der Ballempfänger berührt den Ball, hat aber keine Kontrolle über ihn.</p> <p>Der Ball ist wieder für alle frei und kann von beiden Mannschaften aufgenommen werden.</p> <p>Dies ist einem Fumble ähnlich.</p>
<b>Pylon</b>	<p>Pylons sind (meist) orange Quader aus Schaumstoff, die die vier Ecken der Endzone markieren. Pylons helfen den Referees zu bestimmen, wo die Goalline und Endline auf die Sideline treffen.</p>
<b>Quarter</b>	<p>Ein Footballspiel ist in vier Quarter (Viertel) zu je 15 Minuten Nettospielzeit unterteilt.</p>
<b>Quarterback-Rating</b>	<p>Das Quarterback-Rating ist ein statistischer Wert, der die Leistung eines Quarterbacks seine Passfähigkeiten betreffend beschreibt und vergleichbar machen soll.</p>
<b>Quarterback-Sneak</b>	<p>Von einem Quarterback-Sneak spricht man, wenn der Quarterback den Snap nimmt und sich sofort nach vorne bewegt.</p>
<b>Quick Count</b>	<p>Der Quick Count ("eine schnelle Ansage") tritt dann ein, wenn der Quarterback seinen nächsten Spielzug (Play Call) oder ein Audible besonders rasch ansagt, um die Defense zu verwirren.</p>

<b>Sack</b>	<p>Wird der Quarterback von der Defense zu Boden gebracht, bevor er den Ball abgeben kann, dann spricht man von einem Quarterback Sack.</p> <p>Der Ball wird an der Stelle tot gegeben, wo der Quarterback zu Boden ging. Die Sack-Statistik ist eine wichtige Defense-Statistik, da sie sehr viel über das Kräfteverhältnis der beiden Lines (O-Line vs. D-Line) aussagt.</p> <p>Bei einem geplanten Laufversuch des Quarterbacks, kann es allerdings keinen Sack geben, selbst wenn es dabei einen Raumverlust gibt. Das wäre dann ein Laufversuch mit Raumverlust.</p>
<b>Safety</b>	<p>Ein Safety ist ein Punktgewinn von zwei Punkten durch die Defense.</p> <p>Die verteidigende Mannschaft erzielt ein Safety, wenn sie den Ballträger der angreifenden Mannschaft (Offense) in dessen eigener Endzone stoppt (tacklt).</p> <p>Mit Safety werden allerdings auch zwei Spielerpositionen innerhalb der verteidigenden Mannschaft bezeichnet, nämlich der Free Safety und der Strong Safety.</p>
<b>Scramble</b>	<p>Scramble oder Quarterback Scramble ist eine Taktik des Quarterbacks, um der Pass Rush der Defense zu entkommen.</p> <p>Meist verlässt der Quarterback die von seiner O-Line geschützte Pocket, um einem Sack zu entkommen oder seinen Receivern mehr Zeit zu geben, um für seinen Pass offen zu sein.</p>
<b>Screen Pass</b>	<p>Der Screen Pass ist eine Pass-Spielvariante, wo der Quarterback einen sehr langen Pass andeutet aber stattdessen einen kurzen Pass auf einen Mitspieler wirft, der sich kurz hinter der Defensive Line befindet.</p>
<b>Shotgun</b>	<p>Shotgun bezeichnet eine Aufstellung beim Football, bei der der Quarterback ca. 5-7 Yards hinter dem Snapper steht und den Ball durch einen Longsnap übergeben bekommt.</p> <p>Die weitere Distanz zur Line of Scrimmage verschafft dem Quarterback etwas mehr Zeit, um seinen Spielzug durchzuführen.</p>
<b>Slide</b>	<p>Der Quarterback kann am Ende eines Laufversuchs mit den Beinen nach vorne zu Boden rutschen, womit er während dieses Slides nicht mehr attackiert werden darf.</p> <p>Damit können Quarterbacks mögliche Verletzungen durch Hits oder Tackles des Gegners verhindern.</p>
<b>Snap</b>	<p>Als Snap wird die Ballübergabe des Centers an den hinter im positionierten Quarterback, Kicker oder Punter bezeichnet.</p> <p>Beim Snap übergibt der Center den Ball vom Boden durch seine Beine nach hinten.</p> <p>Ein Snap kann entweder direkt in die Hände des Quarterbacks übergeben werden, oder auch über eine gewisse Distanz nach hinten geworfen werden.</p> <p>Während eines Snaps darf der Center nicht angegriffen werden.</p> <p>Für weitere Distanzen (zum Beispiel zum Punter mit einer Entfernung von bis zu 15 Yards) gibt es eigene Longsnapper, da es sehr viel Geschicklichkeit erfordert, den Ball präzise und weit genug zu werfen.</p>
<b>Spike</b>	<p>Von Spike (wörtlich übersetzt: Festnageln) spricht man, wenn der Quarterback den Ball absichtlich nach dem Snap zu Boden wirft, um die Uhr anzuhalten.</p> <p>Ein Spike wird nicht als Intentional Grounding, sondern als Incomplete Pass gewertet.</p> <p>Das passiert meistens dann, wenn das Team im Angriff versucht mit wenig Zeit auf der Spieluhr noch einen Score zu erzielen, es aber kein Timeout mehr hat und die Uhr anhalten will.</p> <p>Ein Spike kostet natürlich einen Versuch (Down).</p>

<b>Stiff Arm</b>	Der Ballträger fährt einen Arm Richtung Gegner aus, um ein Tackling zu vermeiden und den Gegner möglichst auf Distanz zu halten.
<b>Strong Side</b>	Die Strong Side wird die Seite der Offense bezeichnet, in der der Tight End aufgestellt ist.
<b>Stunt</b>	Wenn zwei Defense Spieler beim Pass Rush nach dem Snap ihre Positionen tauschen, spricht man von einem Stunt.
<b>Sweep</b>	Ein Sweep ist eine bestimmte Form des Laufspiels, wo die Offense dem Running back einen möglichen Weg rund um die Tackling Box freiblockt.  Der Runningback läuft dabei zuerst horizontal, und erst wenn Löcher in der Defense entstehen oder freigeblockt werden, läuft er für Raumgewinn Richtung Endzone.
<b>Tackle</b>	Unter Tackle versteht man das Festhalten oder zu Boden Bringen des Ballträgers.  Ein Tackle ist nur gegen den Ball tragenden Spieler erlaubt. Wird der Quarterback hinter der Line of Scrimmage getackled, so ist das unter dem Begriff Sack bekannt.  Der Tackle ist aber auch eine Spielerposition. Wir unterscheiden den Offensive Tackle und den Defensive Tackle.
<b>Takeaway</b>	Wenn die Defense durch die Eroberung eines Fumbles (Fumble Recovery) oder Abfangen eines Passes (Interception) der Offense das Angriffsrecht nimmt, dann spricht man von Takeaway.
<b>Territory</b>	Unter Territory versteht man eine Spielfeldhälfte.  Die Territory eines Teams (own territory) reicht von ihrer eigenen Endzone bis zur 50 Yard Linie, also der Spielfeldhälfte.  Das Territorium des Gegners (opponent's territory) reicht von der 50 Yard Linie bis zu deren Endzone.
<b>Third and Long</b>	Third and Long ist ein dritter Versuch der Offense, bei dem noch viel Raum zu überwinden ist, um ein neues First Down zu erreichen. Meist folgt daher in diesen Situationen ein Pass-Spielzug.
<b>Three and Out</b>	Wenn sich die Offense nach nur drei Spielzügen und keinem erreichten First Down wieder vom Angriffsrecht trennen muss, wird dies als Three and Out bezeichnet.
<b>Time Out</b>	Das Time Out ist eine Möglichkeit für Teams, eine Auszeit zu erhalten.  Pro Spielhälfte stehen jedem Team drei Time Outs zur Verfügung, die sowohl der Coach als auch jeder Spieler ansagen kann.  Generell ist ein Time Out zwei Minuten lang. Neben den Team Time Outs gibt es auch sogenannte Injury Time Outs, die die Referees ansagen, wenn es aufgrund eines verletzten Spielers am Spielfeld notwendig ist.
<b>Touchback</b>	Wenn ein Kickoff oder ein Punt in die Endzone geht bzw. über die Endzone fliegt oder rollt und nicht von der empfangenden Mannschaft zurückgetragen wird, dann gibt es einen Touchback.  Das Angriffsrecht wechselt, und der Angriff beginnt automatisch an der 20 Yard Linie der angreifenden Mannschaft.

<b>Touchdown</b>	<p>Touchdown bezeichnet einen Gewinn von 6 Punkten, indem der Ball in die gegnerische Endzone getragen oder dort gefangen wird.</p> <p>Der Touchdown ist gleichzeitig die höchstmögliche Art, Punkte im American Football zu erzielen.</p> <p>Wird der Ball in die Endzone getragen (z.B.: Touchdown Run), so reicht es aus, dass ein Teil des Balles die Endzone, also mindestens die Goalline erreicht.</p> <p>Die Goalline ist hierbei als imaginäre Wand zu sehen, so dass keine Bodenberührung stattfinden muss. Es genügt, dass der Ball zumindest mit seiner Spitze in den „Luftraum“ über der Goal Line eindringt, der angreifende Spieler selber muss die Endzone nicht erreichen.</p> <p>Wird nach einem Vorwärtspass der Ball in der gegnerischen Endzone gefangen (Touchdown Pass), so muss der fangende Spieler die Kontrolle über den Ball haben (also den Ball sicher halten) und er selbst eindeutig in der Endzone sein.</p> <p>In der NFL muss der Spieler den Boden der Endzone mit beiden Beinen oder einem Knie berühren, bevor der Touchdown gültig gegeben wird.</p>
<b>Trenches</b>	<p>Unter Trenches versteht man jenen Bereich genau zwischen der Offensive und Defensive Line und unmittelbar drum herum; also jener Bereich, wo die meisten Blockings passieren.</p> <p>Oft werden die Trenches auch als Battlefield (Schlachtfeld) bezeichnet.</p>
<b>Tripping</b>	<p>Tripping (zu deutsch: Stolpern) ist das Beinstellen eines Gegenspielers, was mit 10 Yards und einem 1st Down bestraft wird.</p>
<b>Turnover</b>	<p>Der Ballverlust und die damit verbunden Abgabe des Angriffsrechts wird Turnover genannt. Es gibt drei Arten von Turnovers:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interception</li> <li>Fumble</li> <li>Turnover on Downs.</li> </ul>
<b>Turnover on Downs</b>	<p>Wenn die Offense es im 4. Versuch (4th Down) nicht schafft, die noch erforderlichen Yards für ein neues 1st Down zu machen, dann spricht man von einem Turnover on Downs.</p>
<b>Two-Minute Warning</b>	<p>Zwei Minuten vor Ende des zweiten und des vierten Viertels wird die Play Clock automatisch gestoppt - auch wenn sie im normalen Spielverlauf weiterlaufen würde.</p> <p>Ist ein Play im Gange, während die zwei Minuten unterschritten werden, findet das Two-Minute Warning im Anschluss an das Play statt.</p> <p>Die Two-Minute Warning war ursprünglich als eine Art zeitliche Information für die Teams gedacht, bevor es offizielle Play Clocks in den Stadien gab.</p> <p>Inzwischen wird die Two-Minute-Warning hauptsächlich als Werbepause genutzt.</p>
<b>Two-Point Conversion</b>	<p>Die Two-Point Conversion ist die Möglichkeit, nach einem Touchdown mit einem Lauf- oder Pass-Spielzug weitere zwei Zusatzpunkte anstelle von einem Kick (Extrapoint) zu erzielen.</p> <p>Eine Two-Point Conversion wird meist aus taktischen Überlegungen gespielt, wenn es für den Score sinnvoll erscheint.</p>
<b>Umpire</b>	<p>Der Umpire ist Teil des Schiedsrichter-Teams, der sich bei einem Angriff ungefähr 5 Yards hinter der Line of Scrimmage auf der Seite der Defense positioniert.</p>

<b>Unnecessary Roughness</b>	<p>Unnecessary Roughness ist eine regelwidrige Aktion eines Spielers, der eine unnötige Härte bzw. Härteeinlage an Tag legt.</p> <p>Wenn ein Spieler seinen Gegner blockt oder tacklet und dabei Methoden anwendet, die über das Notwendige (necessary) hinausgehen, wird es als Unnecessary Roughness bezeichnet und mit der höchstmöglichen Strafe von 15 Yards geahndet.</p> <p>Meist wird von Unnecessary Roughness gesprochen, wenn ein Spieler nach Ende des Spielzugs, also dann wenn die Aktion kaum oder keinen Einfluss mehr auf den Ausgang des Spielzugs hat, unnötig hart vorgeht.</p>
<b>Unsportsmanlike Conduct</b>	Unsportsmanlike Conduct kann mit Unsportliches Verhalten übersetzt werden, welches eine Raumstrafe von 15 Yards nach sich zieht.
<b>Uprights</b>	Uprights werden die "Torstangen" des Fieldgoals genannt.
<b>Vince Lombardi Trophy</b>	<p>Der Pokal für den Gewinn der Super Bowl ist die Vince Lombardi Trophy.</p> <p>Seit 1971 ist die Trophäe nach dem legendären Trainer der Green Bay Packers, Vince Lombardi, benannt, der mit seinem Team die erste Super Bowl gewann.</p> <p>Davor hieß der Pokal „World Championship Game Trophy“.</p> <p>Die Vince Lombardi Trophy ist 3,5 kg schwer, 55 cm hoch und wird aus Sterlingsilber von der Firma Tiffany &amp; Co. in Parsippany (New Jersey) hergestellt.</p> <p>Der Materialwert beträgt rund 25.000 US-Dollar. Die Trophäe ist kein Wanderpokal und geht in den Besitz des Eigentümers oder der Eigentümer des Super Bowl Siegers über.</p>
<b>Weak Side</b>	Als Weakside bezeichnet man jene Seite der Offense, in der der Tight End fehlt.
<b>Wideout</b>	Wideout ist eine andere Bezeichnung für die Position des Wide Receiver.
<b>Wild Card</b>	<p>Ins Playoff der NFL kommen zwölf Teams. Neben den acht Divisionsgewinnern gibt es pro Conference noch jeweils zwei Wild Card Plätze für die besten Teams, die ihre Division nicht gewonnen haben.</p> <p>Diese spielen in der ersten Runde der Playoffs, an den so genannten Wild Card Weekends, gegen den Dritt- bzw. Viertplatzierten ihrer Conference.</p>
<b>Zone Defense</b>	Von der Zone Defense wird gesprochen, wenn die Spieler statt einen bestimmten Spieler eine Zone des Spielfelds verteidigen.