

AFBÖ Statisticians Guide 2004

Statistik mit „The Automated Scorebook for Football“ (TASFB)

Stand: 9. Februar 2004

*© Christopher-Eric Houben, Robert Katzmayer, Bernd Sobotka
Freigegeben zur Verwendung im Rahmen des AFBÖ*

Inhalt

Administratives	4
1. Kontakt	4
2. Grundsätzliches	4
3. Genauigkeit	4
4. Sprache	4
5. Namensschreibungen	5
6. Teamnamen & Teamkürzel	5
Voraussetzungen	6
1. Personelle Voraussetzungen	6
2. Örtliche Voraussetzungen	6
3. Technische Voraussetzungen	6
Vor dem Spiel	7
1. Zeitplan vor dem Kickoff	7
2. Setup vor dem Spiel	8
Nach dem Spiel	16
1. Finalisierung der Statistik	16
2. Meldung der Quick Stats an den Pressesprecher	16
3. Übermittlung der Spielstatistik an den AFBÖ	17
Statistikeingabe	18
1. Coin Toss & Spielbeginn	18
2. Laufspiel	19
3. Passspiel	19
4. PAT	20
5. Strafen	21
6. Fumble	22
7. Interception	22
8. Punt	22
9. Field Goal	23
10. Game Control	23
FAQ	24
1. Chaos bricht aus	24
2. Continued Plays	24
3. Deadball Foul	24
4. Fehler im Roster	24
5. Field Goal Distanz	25
6. Game Clock	25
7. Kickoff Return aus der eigenen Endzone	25
8. Laterals/Screens	25
9. Misc Fumble	25
10. Muffed Kicks	25
11. Nummernwechsel während dem Spiel	26

12. Overtime	26
13. Punt Fumble	26
14. Sack oder Rush?	26
15. Strafen während eines laufendes Spielzuges	27
16. Tackle-Eingabe	28
17. Yardlinie	28
Anhang	29
1. Liste der Strafen	29
2. Schiedsrichterzeichen	30

Administratives

1. Kontakt AFBÖ

Bernd Sobotka
AFBÖ Stats
Mobil: +43 (664) 6234484
Email: bernd.sobotka@afboe.at oder stats@afboe.at

Christopher Houben
AFBÖ Information
Mobil: +43 (699) 12736315
Email: christopher.houben@afboe.at

Alle Statistiker sind über den email-Vetreiler statistiker@afboe.at zu erreichen

2. Grundsätzliches

- a. Die für die ordnungsgemäße Erstellung der Statistik maßgeblichen Richtlinien werden im vorliegenden „Statisticians Guide 2004“ definiert.
- b. Das jeweilige Heimteam ist für die Erstellung der Statistik verantwortlich (*siehe WSO*) und muss diese bis spätestens drei Stunden nach Spielende per Email an den AFBÖ übermitteln (media@afboe.at)
- c. Sollte das Heimteam nicht in der Lage sein die Statistik zu erstellen, hat das Team die Möglichkeit eine Stat Crew vom AFBÖ zu mieten.
 - i. Die Kosten hierfür betragen 200 Euro und den Preis einer Bahnkarte 2. Klasse, insgesamt jedoch maximal 270 Euro.
 - ii. Die Buchung einer Stat Crew hat spätestens 1 Woche vor dem jeweiligen Spiel beim Statistik Referenten des AFBÖ, Bernd Sobotka zu erfolgen (*Kontaktinformationen finden Sie unter AFBÖ Kontakt*)
- d. Eine Nicht-Erstellung der Game Stats, eine mangelhafte Erstellung der Game Stats bzw. eine Nichtbefolgung der im vorliegenden „Statisticians Guide 2004“ definierten Richtlinien zieht eine Strafe von 350 Euro pro Spiel (*siehe AFBÖ Abgabenordnung*) gegen das Heimteam nach sich

3. Genauigkeit

- a. Absolute Genauigkeit und der Wille zur Perfektion sind die wichtigsten Grundvoraussetzungen für jeden Statistiker

4. Sprache

- a. Die Statistik wird komplett in englischer Sprache erstellt, deutsche Ergänzungen sind aus diesem Grund möglichst zu vermeiden

5. Namensschreibungen

- a. Grundregel: Keine Umlaute und kein scharfes S. Die Umlaute werden mit ae, oe, ue, das scharfe S mit ss umschrieben
- b. Erster Buchstabe des Vornamens in großer Schreibung, dann ein „.“, dann der Nachname mit großem Anfangsbuchstaben und weiter in Kleinschreibung. Bei Spielern mit gleichem Nachnamen und gleichem Anfangsbuchstaben im Vornamen wird der zweite Buchstabe mitgenommen; eventuell auch der dritte
 - i. Peter Huber → P.Huber
 - ii. Richard Müller → R.Mueller
 - iii. Reinhard Mikula → Re.Mikula; Richard Mikula → Ri.Mikula;
 - iv. Thomas Vanicek → Tho.Vanicek; Theodor Vanicek → The.Vanicek
- c. Ist diese Form der Namensschreibung zu lang, wird folgendermaßen verfahren:
 - i. Ben Roethlisberger → Roethlisberger
 - ii. Robert Marzall-Fernandez → Marzall-Fernan.

6. Teamnamen & Teamkürzel

- a. Folgende Teamnamen und Kürzel sind in der Statistik einheitlich zu verwenden:
 - i. Austrian Football League
 1. Vikings Vienna → VIK
 2. Graz Giants → GIA
 3. Tyrolean Raiders → RAI
 4. Danube Dragons → DRA
 5. Blue Devils Hohenems → DEV
 6. Carinthian Cowboys → COW
 7. Carinthian Falcons → FAL
 - ii. Football Division I
 8. AFC Rangers → RAN
 9. St. Poelten Invaders → INV
 10. Salzburg Bulls → BUL
 11. Vikings Vienna II → VIK2
 12. Baden Bruins → BRU
 13. Amstetten T'bolts → THU
 14. Leonding Sharks → SHA
 15. Steelers Linz → STE
 - iii. Football Division III
 16. Tyrolean Raiders II → RAI2
 17. Blue Devils II → DEV2
 18. Guessing Gladiators → GLA
 19. Mattersburg Dolphins → DOL
 20. Innsbruck Patriots → PAT
 21. Fischamend Oilers → OIL
 - iv. Ladies Cup
 22. Vikings Ladies → VIKL
 23. Vienna Mermaids → MER
 24. Rangers Roughnecks → ROU

Voraussetzungen

1. Personelle Voraussetzungen

- a. Mindestens zwei mit dem Thema Football-Statistik, dem TASFB und den Spielregeln im Detail vertraute Personen
 - i. Eine Person gibt als „Scorer“ die Statistik ein und ist als Statistikverantwortlicher für den korrekten organisatorischen Ablauf verantwortlich
 - ii. Eine Personen konzentriert sich auf die Beobachtung des Spielgeschehens und sagt als „Announcer“ dem „Scorer“ die Spielzüge an
- b. *Empfehlung: drei mit dem Thema Football-Statistik, dem TASFB und den Spielregeln im Detail vertraute Personen*
 - iii. *Eine Person gibt als „Scorer“ die Statistik ein und ist als Statistikverantwortlicher für den korrekten organisatorischen Ablauf verantwortlich*
 - iv. *Zwei Personen konzentrieren sich auf die Beobachtung des Spielgeschehens und sagen als „Announcer“ dem „Scorer“ die Spielzüge an. Hierbei kann die Aufgabenteilung entweder per Offense und Defense oder Heim- und Gastteam erfolgen*

2. Örtliche Voraussetzungen

- a. Platz auf der Tribüne
 - i. Erhöht
 - ii. Überdacht
 - iii. Abgeschildert vom Publikum
 - iv. stets freie Sicht auf das Feld sowie die Uhr

3. Technische Voraussetzungen

- a. PC oder Notebook mit fixer Stromversorgung
 - i. CD-ROM Laufwerk für die Software-Installation
 - ii. Microsoft Windows (Version 95, 98, 2000, Me, NT oder XP)
 - iii. mindestens 6 MB freie Festplattenkapazität
- b. „The Automated ScoreBook For Football 4.5“ der Firma Stat Crew Software (www.statcrew.com) installiert
- c. „TasZip“ der Firma Stat Crew Software (www.statcrew.com) installiert
- d. Stromanschluss
- e. Block, Kugelschreiber und Bleistift
- f. AFBÖ Statisticians Guide 2004
- g. *Empfehlung: Diktiergerät*
- h. *Empfehlung: Drucker (am besten Laserdruck mit hoher Druckgeschwindigkeit)*

Vor dem Spiel

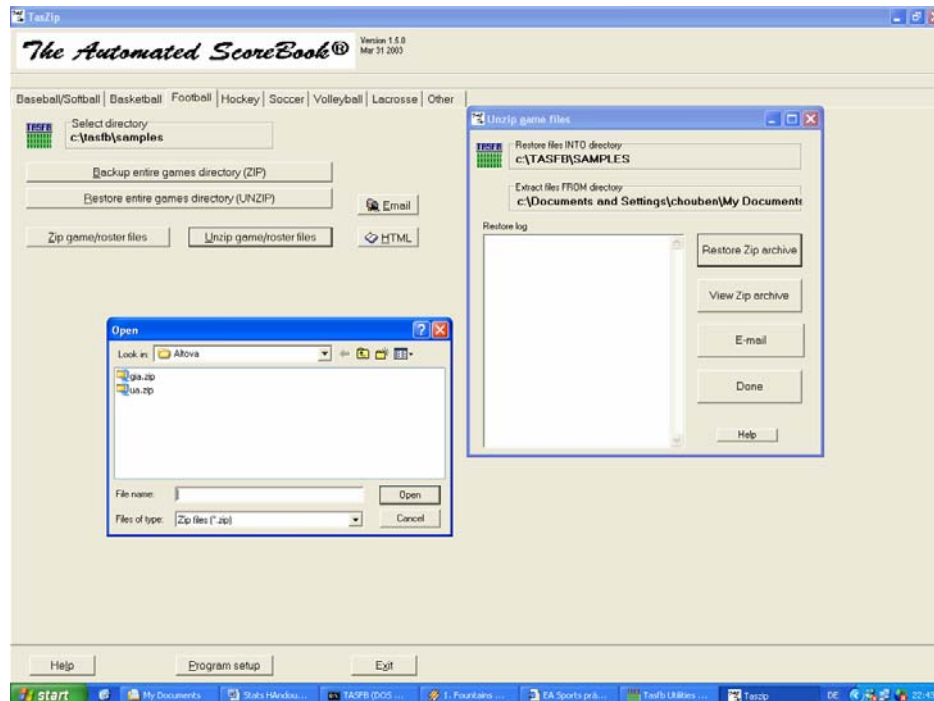
1. Zeitplan vor dem Kickoff

- a. Empfang der offiziellen AFBÖ Roster (im PDF-Format) via Email ab Donnerstag vor dem Spiel
 - i. Die offiziellen Roster werden im PDF-Format vom AFBÖ bis spätestens Donnerstag vor dem jeweiligen Spiel an den Statistikverantwortlichen des Heimteams per Email geschickt
- b. Empfang der offiziellen AFBÖ Roster Files und der offiziellen AFBÖ Spielnummer via Email ab Donnerstag vor dem Spiel
 - i. Die offiziellen Roster werden im TASFB-Format von AFBÖ Stats bis spätestens Donnerstag vor dem jeweiligen Spiel an den Statistikverantwortlichen des Heimteams per Email geschickt
 - ii. Zusätzlich enthält das Email auch die offizielle AFBÖ Spielnummer unter der die Statistik gespeichert wird
- c. Ausdrucken der PDF-Roster
- d. Übertragung der offiziellen AFBÖ Roster Files auf den Statistikrechner (*siehe Roster-Import unter Setup vor dem Spiel*)
- e. Eintreffen am Spielort spätestens 60 Minuten vor Kickoff
- f. Meeting mit einem Mitglied der Schiedsrichter Crew
 - i. Übernahme des offiziellen Schiedsrichterformulars von einem Mitglied der Schiedsrichtercrew
 - ii. Überprüfung der Feldlänge (Eintrag in das Schiedsrichterformular)
 - iii. Klärung des Kickoff Spots mit den Schiedsrichtern (Eintrag in das Schiedsrichterformular)
- g. Face Check des Heimteams 40 Minuten vor Kickoff
 - i. Übernahme des offiziellen Starting Lineups von einem Vertreter des Heimteams (*Weiterleitung an den Pressesprecher*)
 - ii. Erfassung der am Spiel teilnehmenden Spieler des Heimteams anhand des ausgedruckten AFBÖ Rosters im PDF-Format
 1. Spieler, die anwesend und vollständig umgezogen sind, werden als offizielle Spielteilnehmer am ausgedruckten Roster vermerkt
 - iii. Überprüfung der Trikotnummern des Heimteams anhand des ausgedruckten AFBÖ Rosters im PDF-Format
 1. Änderungen werden in den ausgedruckten Roster eingetragen (*Weiterleitung an den Pressesprecher*)
- h. Face Check des Auswärtsteams 30 Minuten vor Kickoff
 - i. Übernahme des offiziellen Starting Lineups von einem Vertreter des Auswärtsteams (*Weiterleitung an den Pressesprecher*)
 - ii. Erfassung der am Spiel teilnehmenden Spieler des Auswärtsteams anhand des ausgedruckten AFBÖ Rosters im PDF-Format
 1. Spieler, die anwesend und vollständig umgezogen sind, werden als offizielle Spielteilnehmer am ausgedruckten Roster vermerkt
 - iii. Überprüfung der Trikotnummern des Auswärtsteams anhand des ausgedruckten AFBÖ Rosters im PDF-Format
 1. Änderungen werden in den ausgedruckten Roster eingetragen (*Weiterleitung an den Pressesprecher*)

- i. Fertigstellung des „Setup vor dem Spiel“ spätestens 10 Minuten vor Kickoff mit zusätzlicher Überprüfung der Verkabelung (*eventuell angeschlossenen Drucker testen*)

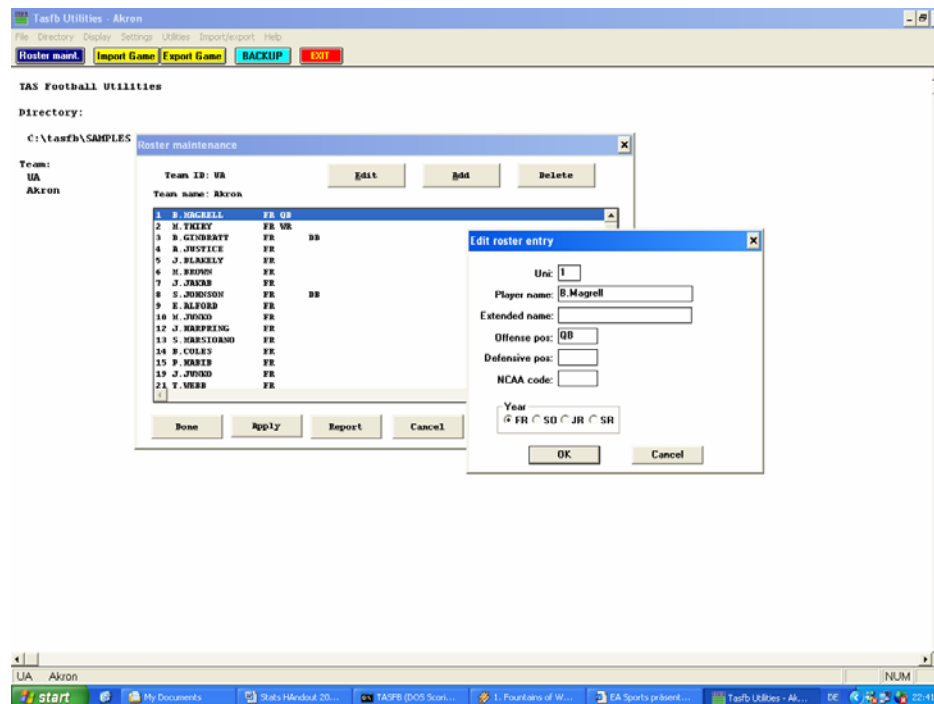
2. Setup vor dem Spiel

- a. Roster-Import



- i. Speicherung der via Email erhaltenen Roster-Dateien auf die Festplatte des Statistikcomputers in ein leicht wieder zu findendes Verzeichnis (z.B.: C:\TASFB)
- ii. Start des Programms TasZip mit der Auswahl von „TasZip“ im Windows Startmenü
- iii. Auswahl des Menüpunktes „Football“
- iv. Auswahl des Menüpunktes „Unzip game/roster files“
- v. Einstellen des Statistikverzeichnisses durch Klick auf „Restore Files INTO directory“ (z.B.: C:\TASFB\2004)
- vi. Einstellen des Importverzeichnisses durch Klick auf „Extract files FROM directory“ (z.B.: C:\TASFB) – (*siehe Punkt a*)
- vii. Import des Heimrosters durch Klick auf „Restore Zip archive“ and anschließenden Doppelklick auf die entsprechende Rosterdatei (z.B.: GIA.zip)
- viii. Import des Auswärtsrosters durch Klick auf „Restore Zip archive“ and anschließenden Doppelklick auf die entsprechende Rosterdatei (z.B.: VIK.zip)
- ix. Beenden des Programms TasZip durch Klick auf „Done“ und „Exit“

b. Korrektur der Trikotnummern



- i. Start des Programms TASFB mit der Auswahl von „Utilities“ im Windows Startmenü
 - ii. Auswahl des Menüpunktes „Directory“ und Einstellen des Statistikverzeichnis (z.B.: C:\TASFB\2004)
 - iii. Auswahl des Menüpunktes „Roster maint.“
 - iv. Markieren des gewünschten Rosters durch Mausclick
 - v. Öffnen des gewünschten Rosters durch Auswahl des Menüpunkts „Edit roster“
 - vi. Markieren des gewünschten Spielers mit Mausclick
 - vii. Öffnen des gewünschten Spielers durch Auswahl des Menüpunkts „Edit“
 - viii. Gewünschte Veränderung der Trikotnummer *Hinweis: Bitte nur die Trikotnummer verändern (siehe Face Check unter Zeitplan vor dem Spiel)*
 - ix. Bestätigung des Änderungsvorganges durch „OK“
 - x. Ausstieg durch Klick auf „Done“ und „Exit“
- c. Game Setup
- i. Start des Programms TASFB im DOS-Modus mit der Auswahl von „TASFB (DOS Scoring)“ im Windows Startmenü
 - ii. Auswahl des Menüpunktes „TAS For Football (In-game scoring)“ mit der Taste „F“ und anschließend Drücken der Leertaste
 - iii. Auswahl des Menüpunktes „Directories“ und Einstellen des Statistikverzeichnis (z.B.: C:\TASFB\2004)
 - iv. Auswahl des Menüpunktes „Game Setup“

1. Kürzel von „Visitor“ und „Home“: nach Bedarf veränderbar
Hinweis: Das sind die einbuchstabigen Abkürzungen die Sie für die Eingabe der Statistiken benötigen
2. Teamnamen: nicht verändern!
3. Record (wird nach dem Spiel eingegeben): Record (nach dem Spiel) in der laufenden Saison im Muster „W-L“ unter Berücksichtigung aller Spiele in folgenden Bewerbungen: Austrian Football League, EFL, EFAF-Cup (*Beispiel: 5-4*) *Hinweis: Freundschaftsspiele, Charity-Spiele oder Spiele im Rahmen des NÖ-Cup werden nicht zum Record gezählt. Bei internationalen Spielen müssen neben EFL- bzw. EFAF-Cup-Spielen auch die Ligaspiele der ausländischen Mannschaften berücksichtigt werden*
4. Conf (wird nach dem Spiel eingegeben): Record (nach dem Spiel) in der laufenden Saison im Muster „W-L“ unter Berücksichtigung aller Spiele des Bewerbes, im Rahmen dessen das jeweilige Spiel stattfindet (*Beispiel: 1-0*)
5. Date: Datum des Tages, an dem das jeweilige Spiel stattfindet im Format „MMM DD, YYYY“ (*Beispiele: Mar 29, 2004; Apr 04, 2004; May 31, 2004; Jun 01, 2004; Jul 20, 2004*)
6. Schedule Note: freilassen
7. Place: Englischer Name der Stadt, in der das Spiel stattfindet
 - a. Vikings → Vienna
 - b. Giants → Graz
 - c. Raiders → Innsbruck
 - d. Dragons → Klosterneuburg
 - e. Blue Devils → Hohenems
 - f. Cowboys → Klagenfurt
 - g. Falcons → Klagenfurt
8. Stadium: Name des Stadions, in dem das Spiel stattfindet, einheitlich nach folgender Liste:
 - a. Vikings → Hohe Warte
 - b. Giants → ASKOE Eggenberg
 - c. Raiders → Raiders Tivoli W1 oder Tivoli NEU
 - d. Dragons → Happyland
 - e. Blue Devils → Herrenried
 - f. Cowboys → Koschatplatz
 - g. Falcons → Hoertendorf
9. Conference game:
 - a. „Y“ bei allen Spielen der Austrian Football League
 - b. „N“ bei allen anderen Spielen
10. Neutral site :
 - a. „Y“ nur bei Spielen, die an neutralen Orten stattfinden (z.B.: Austrian Bowl, Eurobowl)
 - b. „N“ bei allen anderen Spielen
11. Night game:
 - a. „Y“ bei Spielen, die nach 18:00 Uhr beginnen
 - b. „N“ bei Spielen, die vor 18:00 Uhr beginnen

12. Post-season:
 - a. „Y“ bei Playoff-Spielen (z.B.: Semifinale, Austrian Bowl, Eurobowl, EFAF-Cup Finale)
 - b. „N“ bei allen anderen Spielen
 13. Start Time: Uhrzeit, zu der der Kickoff des jeweiligen Spiels stattfindet, im Format „HH:MM“ (Beispiel: 15:02)
 14. End Time (wird nach dem Spiel eingegeben): Uhrzeit, zu der das jeweilige Spiel abgepfiffen wird, im Format „HH:MM“ (Beispiel: 17:55)
 15. Total Time (wird nach dem Spiel eingegeben): Dauer des jeweiligen Spiels im Format „H:MM“ (Beispiel: 2:53)
 16. Attendance (wird nach dem Spiel eingegeben): Zuschauerzahl des jeweiligen Spiels unter Absprache mit dem Pressesprecher (gleicher Eintrag wie im „Post Game Formular“)
 17. Temp: Lufttemperatur bei Kickoff des jeweiligen Spiels im Format „NN C“ (Beispiel: 20 C)
 18. Wind: Windstärke bei Kickoff des jeweiligen Spiels durch Auswahl aus folgender Liste:
 - a. no wind
 - b. light
 - c. moderate
 - d. heavy
 - e. storm
 19. Weather: Wetter bei Kickoff des jeweiligen Spiels durch Auswahl aus folgender Liste:
 - a. sunny
 - b. rain
 - c. cloudy
 - d. partly cloudy
 - e. thunderstorm
 - f. snow
 - g. fog
 - h. hail
 20. Referee, Umpire, Linesman, Line judge, Back judge, Field judge, Side judge: Namen der Game Officials, die anwesend sind, im Format „V.Nachname“ gemäß der Schiedsrichterliste, die vor dem Spiel an den Scorer übergeben wird (Beispiel: C.Steiner) Hinweis: Beachten Sie bitte das Kapitel „Namensschreibungen“ unter Administratives. Positionen die nicht besetzt sind, werden freigelassen.
 21. Scorer: Name des Scorers (Statistikverantwortlicher und „Scorer“ des jeweiligen Spiels) im Format „V.Nachname“ (Beispiel: R.Katzmayer) Hinweis: Beachten Sie bitte das Kapitel „Namensschreibungen“ unter Administratives. Bitte keine Kürzel oder sonstigen Abkürzungen eingeben
- vii. Auswahl des Menüpunktes „Starters“ und anschließende Eingabe des offiziellen Starting Lineups (siehe Face Check unter Zeitplan vor dem Spiel) nach folgenden Richtlinien

```

+-----Starters-----+
|
| Visitor
|
| OFFENSE                DEFENSE
| ## Pos                ## Pos
| 11 WR
| 69 LT
| 63 LG
| 65 C
| 77 RG
| 78 RT
| 88 TE
| 12 WR
| 8  QB
| 23 RB
| 40 FB
|
+-----+

```

a. Reihenfolge Offense

- i. Bei 2 WR, 1TE, 1 HB, 1 FB: WR, LT, LG, C, RG, RT, TE, WR, QB, HB, FB
- ii. Bei 3 WR, 0 TE, 1 HB, 1FB: WR, LT, LG, C, RG, RT, WR, WR, QB, HB, FB
- iii. Bei 3 WR, 1 TE, 1 HB; WR, WR, LT, LG, C, RG, RT, TE, WR, QB, HB

b. Reihenfolge Defense

- i. Bei 4 DL, 3 LB, 4 DB: LE, LT, RT, RE, LOLB oder WLB, MLB, ROLB oder SLB, LCB, FS, SS, RCB
- ii. Bei 3 DL, 4 LB, 4 DB: LE, NT, RT, LOLB oder WLB, ILB, ILB, ROLB oder SLB, LCB, FS, SS, RCB
- iii. Bei 3 DL, 3 LB, 5 DB: LE; NT, RT, LOLB oder WLB, MLB, ROLB oder SLB, LCB, FS, ROV oder NB, SS, RCB

viii. Auswahl des Menüpunktes „Rules“ und anschließende Eingabe der entsprechenden Regeln:

```

+-----Rules Setup-----+
|
| General----:          Scoring----:
|   Quarters: 4        Touchdown: 6
|   Minutes: 12       FieldGoal: 3
|   Downs: 4          Kick PAT: 1
|   1stDn Yds: 10     Other PAT: 2
|   Field Len: 100    Safety: 2
|   T/O Half: 3       Defense PAT: 2
|                     CFL Kick: 1
|
| Spots-----:
|   Kickoff: 35       Sack>Rush: N
|   Touchback: 20     Fga DrvPlay: N
|   PAT Try: 3        Pen DrvPlay: N
|   Safety KO: 20     Fumb-Ncaa: Y
|
+-----+

```

1. Quarters: 4
2. Minutes: 12
3. Downs: 4
4. 1stDn Yards: 10
5. Field Length: Feldlänge des jeweiligen Stadions in der Saison 2003 (bitte vor Gebrauch überprüfen!)

- a. Vikings → Hohe Warte → 100 Yards
 - b. Giants → ASKOE Eggenberg → 92 Yards
 - c. Raiders → Tivoli W1 → 90 Yards oder Tivoli NEU → 94 Yards
 - d. Dragons → Happyland → 100 Yards
 - e. Blue Devils → Herrenried → 92 Yards
 - f. Cowboys → Koschatplatz → 88 Yards
 - g. Falcons → Hoertendorf → 84
6. T/O Half: 3
7. Kickoff: von der Feldlänge abhängig (*bitte mit den Game Officials vor dem Spiel klären!*)
- a. Normal: 35
 - b. Kürzere Felder: 30
 - c. Touchback: 20
 - d. PAT Try: 3
 - e. Safety KO: 20
 - f. Scoring: alle Einstellungen unter Scoring bleiben wie von der Software vorgegeben erhalten (*siehe Abbildung*)
 - g. Sack>Rush: N
 - h. Fga DrvPlay: N
 - i. Pen DrvPlay: N
 - j. Fum-Ncaa: Y
- ix. Auswahl des Menüpunktes „Visitor roster“ und Eingabe der am Spiel teilnehmenden Spieler des Auswärtsteams durch die Markierung per Leertaste (*siehe Face Check unter Zeitplan vor dem Spiel*)

-----Akron-----	
1	B.MAGRE
> ■ 2	M.THIRY
3	B.GINDRATT
4	A.JUSTICE
5	J.BLAKEYLY
■ 6	M.BROWN
■ 7	J.JAKAB
■ 8	S.JOHNSON
■ 9	E.ALFFORD
■ 10	M.JUNKO
■ 12	J.HARPRING
■ 13	S.MARSIOANO
■ 14	B.COLES
■ 15	P.HABIB
■ 19	J.JUNKO
■ 21	T.WEBB
■ 25	D.GOUCH
■ 28	D.BROWN
■ 30	D.FORD
■ 33	J.TAYLOR

- x. Auswahl des Menüpunktes „Home roster“ und Eingabe der am Spiel teilnehmenden Spieler des Heimteams durch die Markierung per Leertaste (*siehe Face Check unter Zeitplan vor dem Spiel*)
- xi. Verlassen des „Game Setup“ mit der ESC-Taste
- xii. Auswahl des Menüpunktes „Options“ und anschließende Eingabe der entsprechenden Optionen:

```
+-----In-game options-----+
|
|           Heading: Austrian Football League
|
|           Color: Y           ½ tackle assts: Y
|           Graphics: N       ½ sack assists: Y
|           Play summary: Y   Split def stats N
|           Page ejects: Y    Sack as tackle: Y
|           Auto-save: 1      Prim/Ast tackle N
|
| Wide PBP print: Y           Auto-connect: N
|           Rush type: N       Remote PBP line Y
|           Pass type: N        Arena data: N
|           Formations/PBP: Y   CFL data: N
|
+-----+
```

1. Heading: entsprechend des jeweiligen Bewerbes, im Rahmen dessen das Spiel stattfindet
 - a. „Austrian Football League“ bei Spielen der Austrian Football League
 - b. „European Football League“ bei Spielen der European Football League
 - c. „EFAF-Cup“ bei Spielen des EFAF-Cups
 2. alle anderen Einstellungen nehmen Sie bitte wie in oben stehender Abbildung gezeigt vor.
- xiii. Auswahl des Menüpunktes „File“
- xiv. Auswahl des Menüpunktes „Save game“ und anschließendes Speichern der Datei unter der offiziellen AFBÖ Spielnummer (z.B. 3105), die Sie via Email vor dem Spiel erhalten haben (*siehe Zeitplan unter Vor dem Spiel*)

Nach dem Spiel

1. Finalisierung der Statistik

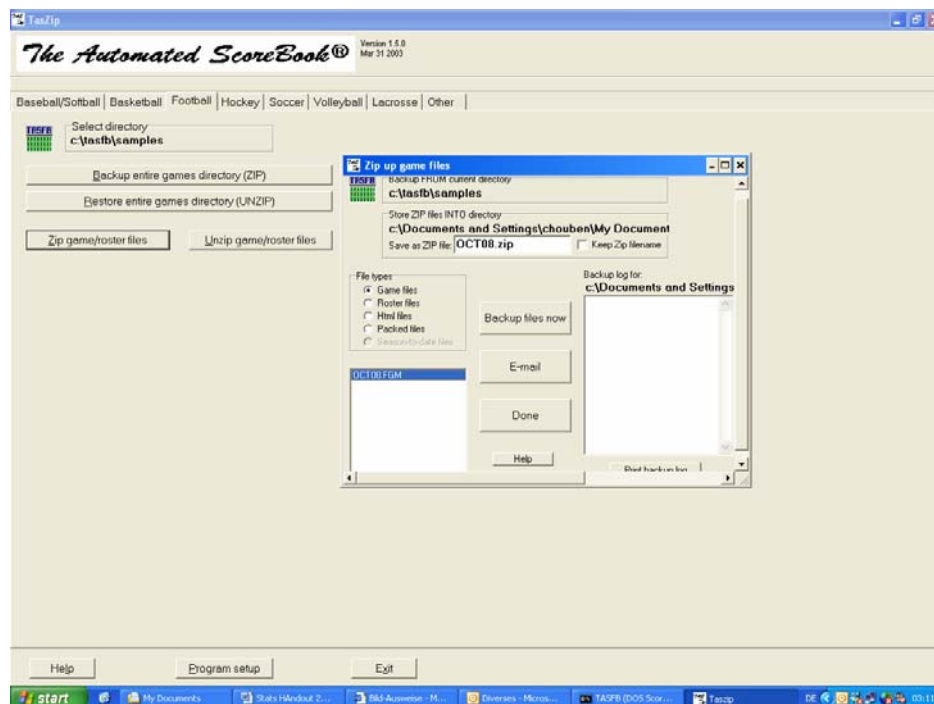
- a. Endbesprechung mit den Schiedsrichtern
 - i. Sollte es während dem Spiel zu einem Wechsel des Spieltrikots kommen, wird dies von den Schiedsrichtern mit Name und Zeitpunkt notiert. Nach dem Spiel muss der Statistiker diese Informationen beim Schiedsrichter einholen.
- b. Letzte Eingaben
 - i. Auswahl des Menüpunktes „Wrapup game“
 - ii. Eingabe der „Game Info“
 1. Record: Record (nach dem Spiel) in der laufenden Saison im Muster „W-L“ unter Berücksichtigung aller Spiele in folgenden Bewerbungen: Austrian Football League, EFL, EFAF-Cup (*Beispiel: 5-4*) *Hinweis: Freundschaftsspiele, Charity-Spiele oder Spiele im Rahmen des NÖ-Cup werden nicht zum Record gezählt. Bei internationalen Spielen müssen neben EFL- bzw. EFAF-Cup-Spielen auch die Ligaspiele der ausländischen Mannschaften berücksichtigt werden*
 2. Conf: Record (nach dem Spiel) in der laufenden Saison im Muster „W-L“ unter Berücksichtigung aller Spiele des Bewerbes, im Rahmen dessen das jeweilige Spiel stattfindet (*Beispiel: 1-0*)
 3. End Time: Uhrzeit, zu der das jeweilige Spiel abgepfiffen wird, im Format „HH:MM“ (*Beispiel: 17:55*)
 4. Total Time: Dauer des jeweiligen Spiels im Format „H:MM“ (*Beispiel: 2:53*)
 5. Attendance: Zuschauerzahl des jeweiligen Spiels unter Absprache mit dem Pressesprecher (*gleicher Eintrag wie im „Post Game Formular“*)
 6. Game Notes: kein Eintrag
 - iii. Auswahl des Menüpunktes „File“
 - iv. Auswahl des Menüpunktes „Save game“ und anschließendes Speichern der Datei unter der offiziellen AFBÖ Spielnummer, die Sie via Email vor dem Spiel erhalten haben (z.B. 3105)

2. Meldung der Quick Stats an den Pressesprecher

- a. Quick Stats beinhalten
 - i. Quarter Scores
 1. alle Scores mit Zeit, Art des Scores, Zwischenstand (*Tipp: Drucker verwenden!*)
 2. Herausragende Statistische Leistungen (z.B.: Lance Gustafson erläuft 202 Yards und 3 TDs, Alexander Cucek fängt 2 Interceptions)

3. Übermittlung der Spielstatistik an den AFBÖ

a. Export der Spielstatistik



- i. Start des Programms TasZip mit der Auswahl von „TasZip“ im Windows Startmenü
 - ii. Auswahl des Menüpunktes „Football“
 - iii. Auswahl des Menüpunktes „Zip game/roster files“
 - iv. Einstellen des Statistikverzeichnis durch Klick auf „Backup FROM current directory“ (z.B.: C:\TASFB\2004)
 - v. Einstellen des Zielverzeichnisses durch Klick auf „Store ZIP files INTO directory“ (z.B.: C:\TASFB)
 - vi. Export der Spielstatistik durch Doppelklick auf das entsprechende Spiel im Fenster links unten (z.B. 3105)
 - vii. Beenden des Programms TasZip durch Klick auf „Done“ und „Exit“
- b. Versand per Email
- i. Exportierte ZIP-Datei als Attachment bis spätestens drei Stunden nach Spielende per Email an media@afboe.at schicken (siehe Grundsätzliches unter Administratives)


```

+-----Play Input-----+
| Kick:2 To:D12 Res:R      |
| Return by:24 ?:T At:D17 |
| Tackle:98, ,           |
+-----Play Summary-----+
| 2 kickoff 50 yards to the DRA12, 24 |
| return 5 yards to the DRA17 (98).    |
|                                     |
| Press any key to continue ...        |
| Or press 'N' to cancel play         |
+-----+

```

3. Mit einem nochmaligen Drücken der Leertaste wird der Spielzug gespeichert.

2. Laufspiel

- a. Der erste reguläre Spielzug: Lauf der Nr. 40, gestoppt von Nr. 98 der Raiders an der Dragons 26-Yard-Linie
 - i. Eingabe: R – 40 – T – 98 – D26 – Leertaste

F8->	DRA	RAI		
Down: 2	Qtr: 1		1st downs	0 0
ToGo: 1	Drive: 1-9	Start 12:00	Rushes-Yds	1-9 0-0
Ball: DRA26			Pass Yds	0 0
<*> DRA..... 0 - 0			Passing	0-0-0 0-0-0
RAI..... 0 - 0			Plays	1-9 0-0
			Avg/play	9.0 0.0
+-----Play Input-----+			Kick ret	1-5 0-0
Rush:40 ?:T At:D26			Punt ret	0-0 0-0
Tackle:98, ,			Int ret	0-0 0-0
			Fumb ret	0-0 0-0
+-----Play Summary-----+			Fumb-Lost	0-0 0-0
40 rush for 9 yards to the DRA26 (98).			Penalties	0-0 0-0
			Punts	0-0.0 0-0.0
			Possession	00:00 00:00
			3rd-Dn Eff	0/0 0/0
			4th-Dn Eff	0/0 0/0
Press any key to continue ...				
Or press 'N' to cancel play			#40 -	
+-----+			9 yards	[9 pending]

- ii. Speichern des Spielzuges mit einem nochmaligen Drücken der Leertaste.
- iii. An der Zusammenfassung rechts sieht man bereits die ersten Statistikdaten.

3. Passspiel

- a. Normaler Pass
 - i. Der nächste Spielzug: Pass der Nr. 10 complete auf die Nummer 80, gestoppt von der Nr. 25 der Raiders auf der Dragons 44-Yard-Linie
 1. Eingabe: P – 10 – C – 80 – T – 25 – D44 – Leertaste

```

+-----Play Input-----+
| Pass:10 Res:C To:80 ?:T At:D44
| Tackle:25, ,
|
+-----Play Summary-----+
|
| 10 pass complete to M.JEDELISKY for 18
| yards to the DRA44, 1ST DOWN DRA (25).
|
| Press any key to continue ...
| Or press 'N' to cancel play
+-----+
    
```

2. Speichern des Spielzuges mit einem nochmaligen Drücken der Leertaste.

b. Touchdown-Pass

i. Der nächste Spielzug: Pass der Nr. 10 complete auf die Nummer 81 für einen Touchdown mit noch 11:30 zu spielen.

1. Eingabe: P – 10 – C – 81 – TD – TD – 11:30 – Leertaste

```

F8->
          DRA      RAI
Down: 1   Qtr: 1
ToGo: G   Drive: 3-75 Used 00:30
Ball: RAI1
<*> DRA..... 6 - 6
      RAI..... 0 - 0
+-----Play Input-----+
| Pass:10 Res:C To:81 ?:. At:R00
| Clock:11:30
|
+-----Play Summary-----+
|
| 10 pass complete to E.STEINER for 48
| yards to the RAI0, 1ST DOWN DRA,
| TOUCHDOWN, clock 11:30.
|
| Press any key to continue ...
| Or press 'N' to cancel play
+-----+
          #81 - E.Steiner
          48 yards      [2 pending]
    
```

2. Speichern des Spielzuges mit einem nochmaligen Drücken der Leertaste.

3. Im Spielergebniss oben und in der Zusammenfassung rechts sieht man bereits die ersten Statistikdaten.

4. PAT

a. PAT Kick

i. Spielzug: Nr. 1 verwandelt den PAT-Kick

1. Eingabe: A – K – 1 – Enter – G – Leertaste

```

+-----Play Input-----+
| PAT type:K By:1 Passed to: Res:G
|
+-----Play Summary-----+
|
| 1 kick attempt good.
|
+-----+
    
```

2. Speichern des Spielzuges mit einem nochmaligen Drücken der Leertaste.
3. Der Ball wird automatisch auf dem Kickoffpunkt gelegt, der nächste Drive kann beginnen
- ii. 2-Point Conversion
 1. Spielzug: Pass Nr. 1 complete auf Nr. 81, der erst in der Endzone gestoppt werden kann
 2. Eingabe: A – P – 1 – 81 – G – Leertaste

```

+-----Play Input-----+
| PAT type:P By:1 Passed to:81 Res:G |
|                                     |
+-----Play Summary-----+
| 1 pass attempt to 81 good. |

```

3. Speichern des Spielzuges mit einem nochmaligen Drücken der Leertaste.
4. Der Ball wird automatisch auf dem Kickoffpunkt gelegt, der nächste Drive kann beginnen

5. Strafen

- a. Lauf Nr. 2, gestoppt von der Nr. 55 der Raiders auf der Raiders 34-Yard-Linie; Strafe „Offside Defense“ gegen die Raiders Nr. 99 für 5 Yards auf die Raiders 32-Yard-Linie wird akzeptiert
 - i. Eingabe des Laufspielzuges ohne Drücken der Leertaste

```

+-----Play Input-----+
| Rush:2 ? :T At:R34 |
| Tackle:55, , |
|                                     |
|                                     |
| R - Rush      K - Kick      C - Comment |
| P - Pass      G - Game control ? - Help |
| E - Penalty  D - Defense  F - Formation |
| U - Punt      O - Other      A - PAT try |
|                                     |
| SPACE=Accept ESC=Exit F10=Clr '-'=ClrBlk |
| <-->=Edit Alt+D=Del Alt+R=Reports |

```

- ii. Flag liegt – Beobachtung des Referees
- iii. Eingabe: E (für Penalty) – OD (für Offside Defense; Liste der Strafen kann durch Drücken der taste „Cursor Down“ angerufen werden) – R (für Raiders) – A (für akzeptiert) – 99 (für den Spieler, der die Strafe begangen hat) oder TM (wenn Spieler unbekannt) – R32 (für den Spot, auf dem der Ball nach der Strafe aufgelegt wird) – N (für normalen Downcount) oder 1 (für Strafen mit Automatic First Down) – N (für Statistik zählt bei diesem Spielzug nicht) – Leertaste
- iv. Speichern des Spielzuges mit einem nochmaligen Drücken der Leertaste.

- v. Hinweis: Spielzug immer eingeben, auch wenn er von der Strafe aufgehoben wird
- vi. Hinweis: Beachten Sie bitte die Liste der Strafen im Anhang
- vii. Hinweis: Beachten Sie bitte die Anmerkungen bei Strafen während eines laufenden Spielzuges unter FAQ
- viii. Hinweis: Beachten Sie bitte die Anmerkungen bei Deadball Foul unter FAQ

6. Fumble

- a. Lauf Nr. 2, Fumble auf der Dragons 42-Yard-Linie, forced von der Nr. 55 der Raiders, recovered von der Dragons Nr. 25 auf der auf der Dragons 40-Yard-Linie und bis zur Raiders 30-Yard-Linie getragen, wo die Nr. 33 der Raiders die Nr. 25 der Dragons stoppen kann
- b. Eingabe: R (für Rush) – 2 (für den laufenden Spieler) – F (für Fumble) – 55 (für den Spieler, der das Fumble geforced hat; TM wenn der Spieler nicht erkannt werden kann; keine Eingabe wenn das Fumble nicht geforced wurde) – D (für Dragons, die das Fumble recovered haben) – D40 (für die Yard-Linie, wo das Fumble recovered wurde) – 25 (für den Spieler, der das Fumble recovered hat; TM wenn der Spieler nicht erkannt werden kann) – C (für Fortsetzung des Spielzuges; . wenn der Spielzug nicht fortgesetzt wird und kein Fumble Return erfolgt) – 25 (für den Ballträger) – T (für Tackle) – R30 (für die Yard-Linie, wo der Ballträger gestoppt wird) – 33 (für den Spieler, der den Ballträger tackled)
- c. Hinweis: Beachten Sie bitte die Anmerkungen bei Punt Fumbles unter FAQ
- d. Hinweis: Beachten Sie bitte die Anmerkungen bei Misc Fumbles unter FAQ

7. Interception

- a. Pass Nr. 10, intercepted von der Nr. 2 auf der Raiders 25-Yard-Linie, Nr. 2 returned den Ball zu einem Touchdown bei verbleibenden 11:09 Minuten
- b. Eingabe: P – 10 – X – 2 – R25 – 2 – TD – TD – 11:09 – Leertaste

```

Down: 1      Qtr: 1
ToGo: G      Drive: 0-0 Used 00:00
Ball: DRA1
      DRA..... 7 - 7
<*> RAI..... 6 - 6
+-----Play Input-----+
| Pass:10 Res:X By:2 At:R25 |
| Return by:2 ?.. At:D00   |
| Clock:11:09              |
+-----Play Summary-----+
| 10 pass intercepted by 2 at RAI25, 2 |
| return 67 yards to the DRA0, TOUCHDOWN, |
| clock 11:09.                  |
+-----+
1st downs      2      0
Rushes-Yds     1-9    1-28
Pass Yds        66     0
Passing        3-2-1  0-0-0
Plays          4-75   1-28
Avg/play      18.8    28.0
Kick ret       1-5    1-20
Punt ret       0-0     0-0
Int ret        0-0    1-67
Fumb ret       0-0     0-0
Fumb-Lost      0-0     1-1
Penalties      0-0     1-1
Punts          0-0.0  0-0.0
Possession     00:31  00:20
3rd-Dn Eff     0/0    0/0
4th-Dn Eff     0/0    0/0

```

- c. Speichern des Spielzuges mit einem nochmaligen Drücken der Leertaste.

8. Punt

- a. Punt Nr. 8 auf die Raiders 18-Yard-Linie, Return von Nr. 26 der Raiders auf die Raiders 30, wo er von der Nr. 42 und der Nr. 28 der Dragons gestoppt wird
- b. Eingabe: U – 8 – R18 – R – 26 – T – 42 – 28 – R30 - Leertaste

- c. Speichern des Spielzuges mit einem nochmaligen Drücken der Leertaste.
- d. *Hinweis: Beachten Sie bitte die Anmerkungen bei Punt Fumbles unter FAQ*

9. Field Goal

- a. Field Goal Versuch aus 35 Yards von der Nr. 8 ist gut
- b. Eingabe: K – F – 8 – 35 – G – Leertaste
- c. Speichern des Spielzuges mit einem nochmaligen Drücken der Leertaste.
- d. *Hinweis: Beachten Sie bitte die Anmerkungen bei Field Goal-Distanz unter FAQ*

10. Game Control

- a. Viertelwechsel (nur zwischen ersten und zweiten bzw. dritten und vierten Viertel)
 - i. **Game Control – Set Quarter** – Eingabe des Spielviertels -12:00
- b. Ende der ersten Halbzeit
 - i. **Game Control – End of Half** – 00:00
- c. Beginn der zweiten Halbzeit
 - i. **Game Control – New Half** – 12:00
- d. Ende der zweiten Halbzeit
 - ix. **Game Control – End of Half** – 00:00

FAQ

1. Chaos bricht aus

- a. Problem: Ein Fehler ist aufgetreten (z.B.: falscher Downcount, Ballbesitz wechselt fälschlicherweise); ein Spielzug konnte nicht eingegeben werden
- b. Lösungen:
 - i. Mit „**G**ame Control“ kommt man wieder zu einem richtigen Ansatz
 1. Mit „**S**“ den Ball an den richtigen Spot setzen und die sich Ballbesitz befindende Mannschaft einstellen, mit „**D**“ den richtigen Downcount eingeben
 - ii. Spielzüge handschriftlich erfassen und nachträglich eingeben
 - iii. Spielzüge mit Diktaphon aufzeichnen und nachträglich eingeben

2. Continued Plays

- a. Problem: Ein Spieler übergibt nach dem Überqueren der Line of Scrimmage den Ball an einen anderen Spieler der eigenen Mannschaft
- b. Lösung: Eingabe eines Continued Plays mit „**C**“
- c. *Hinweis: Bei einer Ballübergabe hinter der Linie of Scrimmage (auch mehrmalige Übergabe wie z.B. bei einem Reverse) wird kein Continued Play verwendet, sondern nur der letzte Ballträger eingegeben*

3. Deadball Foul

- a. Problem: Wie gebe ich ein Deadball Foul ein, wie ein Foul, das erst dem anschließenden Kickoff zugerechnet werden soll?
- b. Lösung: Mit „**O**ther“ und „**D**eball Foul“ kann ein Deadball Foul (wird vom Schiedsrichter angesagt bzw. angezeigt) nach einem Spielzug eingegeben werden (*Hinweis: siehe Schiedsrichterzeichen im Anhang*)
 - i. Eingabe des Spielzuges - Leertaste
 - ii. Speichern des Spielzuges mit einem Drücken der Leertaste.
 - iii. 0 – E
 - iv. Eingabe: Y
 - v. Standardmäßige Eingabe der Strafe – Leertaste
 - vi. Speichern des Spielzuges mit einem Drücken der Leertaste.

4. Fehler im Roster

- a. Problem: Das Programm meldet bei der Eingabe einer Spielernummer „Player not found on Roster“
- b. Lösung: Aufgrund der neuen Rosterregelung des AFBÖ kann es grundsätzlich nicht zu solchen Situationen kommen. Wenn hier dennoch ein Problem auftaucht, könnte es sein, dass ein Spieler seine Trikotnummer während des Spiels gewechselt hat (*siehe Nummernwechsel während dem Spiel*) oder dass der „Announcer“ sich einfach verschaut hat → Korrektur nach dem Spiel mit der „Edit“-Funktion unter „Scoresheet“

5. Field Goal Distanz

- a. Problem: Wie ermittle ich die korrekte Field Goal-Distanz?
- b. Lösung: Yardlinie von der der Ball gekickt wird plus 10 Yards

6. Game Clock

- a. Problem: Es ist keine Game Clock im Stadion vorhanden
- b. Lösung: Abschätzen der Zeiten

7. Kickoff Return aus der eigenen Endzone

- a. Problem: Ein Kickoff wird vom Returner der Devils (#25) fünf Yards tief in der eigenen Endzone aufgenommen und bis an die Devils 25-Yard-Linie getragen.
- b. Lösung: Eingabe: K – 0 – Nummer des Kickers – D-5 (in Worten: Devils minus fünf) – R – 25 – . – D25

8. Laterals/Screens

- a. Problem: Wann wird ein Spielzug als Lauf, wann als Pass gezählt?
- b. Lösung: Alle Pässe, die parallel (Lateral) zur Line of Scrimmage oder vorwärts (z.B. Screens) gepasst werden, werden als Pässe gezählt, alle Backward Passes als Lauf (*Achtung! Fällt ein Backward Pass auf den Boden ist das ein Fumble*)

9. Misc Fumble

- a. Problem: Der Ball fällt während dem Snapvorgang auf den Boden, wird aber vom eigenen Spieler recovered, der Spielzug wird wie geplant fortgesetzt
- b. Lösung: Mit „Other“ und „Misc fumble“ kann ein so genannter Misc Fumble eingegeben werden
 - i. Eingabe: Nummer des Spielers, der für das Misc Fumble verantwortlich ist (das ist immer der Spieler zu dem der Ball gesnappt wird, also meistens Quarterback, Punter oder Holder)
 - ii. Eingabe des Spielzuges – Leertaste
 - iii. Speichern des Spielzuges mit einem Drücken der Leertaste.

10. Muffed Kicks

- a. Problem: Ein Kick oder Punt Returner berührt den Ball, kann ihn aber nicht fangen (Muffed Kick)?
- b. Lösung: Egal ob der Spieler danach zu einem Return ansetzen kann oder nicht, zählt ein Muffed Kick stets als Fumble und ist als solcher einzugeben.

11. Nummernwechsel während dem Spiel

- a. Problem: Ein Spieler muss während dem Spiel das Jersey und somit die Nummer wechseln
- b. Lösung:
 - i. Bei Erkennen während des Spieles:

1. Unter „**G**ame Control“ und „**U**niform chg“ kann die Trikotnummer während des Spieles geändert werden
2. Eingabe: Teamkürzel – alte Trikotnummer eingeben – neu Trikotnummer eingeben
3. Speichern des Spielzuges mit einem Drücken der Leertaste.
- ii. Bei Nichterkennen während des Spieles:
 4. Einholen der Information (Spieler, Zeitpunkt des Wechsels) von den Schiedsrichtern nach dem Spiel
 5. Mit der Edit-Funktion unter „Scoresheet“ kann ein Spielzug (Also auch der entsprechende Nummernwechsel) nachträglich eingegeben werden.

12. Overtime

- a. Problem: Das Spiel steht nach 48 Minuten Unentschieden und geht in die Overtime
- b. Lösung: Mit „**G**ame Control“ kann das eingestellt werden
 - i. Mit „**N**“ eine neue Halbzeit beginnen und die entsprechenden Einstellungen vornehmen (*Hinweis: Spot of Ball ist grundsätzlich die 25-Yard-Linie der sich nicht im Ballbesitz befindenden Mannschaft*)
 - ii. Spielzüge normal eingeben
 - iii. Nach jedem Wechsel des Ballbesitzes Ball mit „**G**ame Control“ und „**S**“ den Ball an den richtigen Spot setzen (*Hinweis: Spot of Ball ist grundsätzlich die 25-Yard-Linie der sich nicht im Ballbesitz befindenden Mannschaft*)
 - iv. Am Spielende folgende Eingabe: **G**ame Control – End of **H**alf – 00:00

13. Punt Fumble

- a. Problem: Der Ball wird ungenau gesnappt und kann vom Punter nur mit Mühe und einem Raumverlust von vielen Yards recovered werden.
- b. Lösung: Der Spielzug zählt als normaler Laufspielzug mit hohem Raumverlust.

14. Sack oder Rush?

- a. Problem: Welche Spielzüge werden als Sack, welche als Lauf gezählt?
- b. Lösung:
 - i. Spielzüge, die grundsätzlich als Passspielzug designed waren und bei denen der Quarterback hinter der Line of Scrimmage zu Fall gebracht worden ist, zählen als Sack
 1. Eingabe: P – Nummer des Quarterbacks – S – Nummer des Spielers/der Spieler, der/die den Quarterback zu Boden gebracht hat/haben - Yardlinie
 - ii. Spielzüge, die grundsätzlich als Laufspielzug designed waren und bei denen der Quarterback hinter der Line of Scrimmage zu Fall gebracht worden ist, zählen als Laufspielzug
 1. Eingabe: R – Nummer des Quarterbacks – T – Nummer des Spielers/der Spieler, der/die den Quarterback zu Boden gebracht hat/haben – Yardlinie

15. Strafen während eines laufenden Spielzuges

- a. Problem: Eine Strafe erfolgt während eines laufenden Spielzuges
- b. Lösung bei Strafen gegen die Offense:
 - i. Bei Strafen gegen die Offense wird die Vorgehensweise anhand folgender Beispiele aus den offiziellen NCAA Statistic Rules 2003 erläutert:
 - 1. Team A's ball on Team B's 40. Adams rushes for 15 yards to Team B's 25. A clipping penalty is called against Team A on Team B's 30. The enforcement spot is the 30 and Team A is penalized 15 yards to Team B's 45. Credit Adams with a rush of 10 yards and charge Team A with a penalty of 15 yards.
 - 2. Team A's ball on Team B's 30. Adams rushes for 10 yards to Team B's 20. A clipping penalty is called against Team A on Team B's 15. The enforcement spot is the 20 (where the run ended) and Team A is penalized 15 yards to Team B's 35. Credit Adams with a rush of 10 yards and charge Team A with a penalty of 15 yards.
 - 3. Team A's ball on its 30. Adams rushes for 20 yards to the 50. A clipping penalty is called against Team A on Team A's 47. The enforcement spot is the 47 (where the foul occurred) and Team A is penalized 15 yards to its 32. Credit Adams with a rush of 17 yards and charge Team A with a penalty of 15 yards. This accounts for the forward movement of the ball by a net of two yards.
 - ii. Eingabe von 1: R (für Laufspiel) – Nummer von Adams – . (für End of Play) – B30 (für den Enforcement Spot) – E (für Penalty) – CL (für Clipping) – A (für Team A) – A (für Accepted) – Nummer des Spielers, der das Foul begangen hat – B45 (für den Spot nach der Strafe) – N (für Normal) – Y (für Stats count on this play)
- c. Lösung bei Strafen gegen die Defense
 - i. Bei Strafen gegen die Defense wird die Vorgehensweise anhand folgender Beispiele aus den offiziellen NCAA Statistic Rules 2003 erläutert:
 - 1. Team A's ball on its 40. Adams rushes to the 45 and Brown holds at Team A's 43. The enforcement spot is the 45. Credit Adams with a rush of five yards and charge Team B with a penalty of 10 yards.
 - 2. Team A's ball on its 40. Adams rushes for five yards and Brown holds at Team A's 37. The enforcement spot is the 45. Credit Adams with a rush of five yards and charge Team B with a penalty of 10 yards.
 - 3. Team A's ball on its 40. Adams rushes for three yards and Brown holds at Team A's 44. The enforcement spot is the 43. Credit Adams with a rush of three yards and charge Team B with a penalty of 10 yards.
 - 4. Team A's ball on its 40. Adams rushes for no gain and Brown holds at Team A's 43. The enforcement spot is the 40. Do not

- charge Adams with a rush. Charge Team B with a penalty of 10 yards.
5. Team A's ball on its 40. Adams loses two yards rushing. Brown holds at Team A's 37. The enforcement spot is the 40. Charge Team B with a penalty of 10 yards. Do not charge Adams with a rush.
 6. Team A's ball on its 40. Adams loses five yards rushing and Brown holds at Team A's 37. The enforcement spot is the 40. Charge Team B with a penalty of 10 yards. Do not charge Adams with a rush.
- ii. Eingabe von 1: R (für Laufspiel) – Nummer von Adams – T oder O (für Tackle oder Out of Bounds) – Nummer des/der Tacklers/Tackler – B45 (für den Spot, wo das Laufspiel geendet hat) – E (für Penalty) – HO (für Holding) – B (für Team B) – A (für Accepted) – Nummer von Brown – B45 (für den Spot nach der Strafe) – N (für Normal) – Y (für Stats count on this play)

16. Tackle-Eingabe

- a. Problem: Wie wird ein Tackle eingegeben? Was ist überhaupt ein Tackle?
- b. Lösung:
 - i. Tackles können von maximal zwei Spielern gemacht werden
 - ii. Sollten mehr als zwei Spieler an einem Tackle beteiligt sein, müssen die zwei Haupttäter eruiert werden
 - iii. Kann kein Spieler ermittelt werden, kann man sich mit der Eingabe des Kürzels „TM“ behelfen
 - iv. Nur wenn ein Spieler seinen Gegenspieler aktiv zu Boden gebracht hat, soll ihm ein Tackle zugesprochen werden
 - v. Tackles die „Out of Bounds“ erfolgen, können nicht als solche gezählt werden, während ein „Out of Bounds“-Drängen sehr wohl als Tackle zu zählen ist (*Hinweis: Beachten Sie bitte den Schiedsrichter, ob die Zeit läuft – Eingabe mit „T“; oder ob sie angehalten wird – Eingabe mit „O“ – siehe Schiedsrichterzeichen im Anhang*)

17. Yardlinie

- a. Problem: Wie ermittle ich die korrekte Yardlinie?
- b. Lösung: Ein 100 Yards langes Feld besteht aus zwei Hälften zu je 50 Yards. Gezählt wird stets von der zu verteidigenden Goalline weg, wobei folgendes Muster zur Anwendung kommt: Team A 40 (wenn der Ball zum Beispiel 40 Yards von der Goal Line des Team A entfernt ist).
- c. *Achtung! Beachten Sie bitte, dass die Mittellinie bei verkürzten Feldern nicht die 50-Yard-Linie ist (z.B.: 46-Yard-Linie bei einem 92 Yards langen Feld) Achten Sie bei Überquerung der Mittellinie besonders bei schlechter Spielfeldmarkierung besonders auf den korrekten Downcount.*

Anhang

1. Liste der Strafen

12 - 12 men on the field
AR - assisting the runner
CL - clipping
CB - crackback
DG - delay of game
EN - Encroachment
FM - face mask
EQ - failure to wear required equipment
FS - false start
HR - helping runner
HO - holding
BB - illegal batting
BL - illegal block
CUT - illegal cut
DEF - illegal defense
FC - illegal fair catch signal
FO - illegal formation
FP - illegal forward pass
HC - illegal helmet contact
KK - illegal kicking
MO - illegal motion
PA - illegal participation
PR - illegal procedure
SH - illegal shift
TO - illegal touching
UH - illegal use of hands
ID - ineligible downfield on pass
IG - intentional grounding
KI - kick catching interference
NF - noncontact foul
NY - no yards
OS - offside
OD - offside defense
OR - outside rush by defense
PI - pass interference
PF - personal foul
PD - player disqualification
RH - roughing holder
RP - roughing passer
RK - roughing the kicker
SI - sideline interference
SU - substitution infraction
TR - tripping
UC - unsportsmanlike conduct

2. Schiedsrichterzeichen

1  Ball ready for play *Unlimited down	2  Start clock	3  Time-out Discretionary or injury time-out (follow by tapping hands on chest)	4  TV/Radio time-out	5  Touchdown Field goal Point(s) after touchdown	6  Safety	
7  Ball dead Touchback (move side to side)	8  First down	9  Loss of down	10  Incomplete forward pass Penalty declined No play, no score Toss option delayed	11  Legal touching of forward pass or scrimmage kick	12  Inadvertent whistle (Face Press Box)	
13  Disregard flag	14  End of period	15  Sideline warning	16  Illegal touching or 30-second timeout	17  Uncatchable forward pass	18  Offside defense Encroachment (NF)	19  False start Illegal formation Encroachment offense Illegal procedure (NF)
20  Illegal shift - 2 hands Illegal motion - 1 hand	21  Delay of game	22  Substitution infraction	23  Failure to wear required equipment	24  Illegal helmet contact	27  Unsportsmanlike conduct Noncontact foul	
28  Illegal participation	29  Sideline interference	30  Running into or roughing kicker or holder	31  Illegal batting Illegal kicking (Followed by pointing toward toe for kicking)	32  Illegal fair catch signal (NF) Invalid fair catch signal (NF)	33  Forward pass interference Kick-catching interference	34  Roughing passer
35  Illegal pass Illegal forward handing	36  Intentional grounding	37  Ineligible downfield on pass	38  Personal foul	39  Clipping	40  Blocking below waist Illegal block	41  Chop block
42  Holding/obstructing Illegal use of hands/arms	43  Illegal block in the back	44  Helping runner Interlocked blocking	45  Grasping face mask or helmet opening	46  Tripping	47  Player disqualification	