

Schwäbisch Hall UNICORNS

American Football in der TSG Schwäbisch Hall e.V.

Kontakt:

Pressesprecher Axel Streich

Tel. 0172 / 719 88 79

E-Mail axel.streich@unicorns.de

www.unicorns.de



AMERICAN FOOTBALL KURZ GEFASST

DER WICHTIGSTE UNTERSCHIED ...

... zwischen Football und anderen Mannschaftssportarten besteht darin, dass beim Football vor Beginn jedes Spielzuges eine Mannschaft fest in Ballbesitz ist. Das Team mit dem Angriffsrecht, die OFFENSE, hat jeweils vier Versuche, um den Ball 10 Yards (9,14 m) vorwärts zu bewegen. Daran versucht sie die verteidigende Mannschaft, die DEFENSE, zu hindern. Schafft die Offense diese Distanz innerhalb der Vorgabe, und das kann z.B. auch schon im ersten Versuch sein, so erhält sie vier neue Versuche. Schafft sie es nicht, wechseln Ballbesitz und damit auch die Spieler auf dem Feld.

Beim Football haben sich die Akteure darauf spezialisiert, entweder in der Offense oder der Defense zu spielen. So kommt es, dass ein Team oft aus 30 bis 50 Spielern besteht, obwohl sich immer nur 11 auf dem Platz befinden.

VIERTER VERSUCH

In der Realität hat die Offense allerdings nur drei „echte“ Versuche. Der vierte Versuch wird meist zum Kick genutzt. Ist die Offense nahe genug am gegnerischen Tor, wird sie in dieser Situation ein FIELD GOAL versuchen, das ihr drei Punkte bringt. Andernfalls steht ein PUNT an, ein Befreiungskick aus der Hand, um den Gegner bei seinem nun folgenden Ballbesitz möglichst weit hinten anfangen zu lassen.

Die Offense wird im 4. Versuch nur selten einen Pass oder Lauf wagen, zum Beispiel dann, wenn die zu überbrückende Distanz sehr gering ist oder sie in der Schlussphase deutlich zurückliegt.

WECHSEL DES BALLBESITZES

Außer dem Punt und dem Wechsel des Angriffsrechts nach vier erfolglosen Versuchen gibt es noch zwei weitere Möglichkeiten für die Defense, in Ballbesitz zu kommen: FUMBLE – Ein Offense-Spieler verliert den Ball und ein Defense-Spieler erobert ihn und INTERCEPTION – Ein Defense-Spieler fängt einen Pass der Offense ab.

SPIELZEIT

Die reine Spielzeit für ein Footballspiel in Deutschland beträgt 4x12 Minuten mit einer 15minütigen Halbzeitpause. Durch viele Unterbrechungen kann sich das Spiel jedoch auf fast drei Stunden ausdehnen. Hier die wichtigsten Situationen, bei denen die Uhr bis zum Beginn des nächsten Spielzugs angehalten wird:

- Ballträger läuft ins Seitenaus
- Unvollständiger Pass
- Auszeit (Timeout)

CHAIN

Die Meterkette wird dazu benutzt, um die 10 Yards anzuzeigen, die die Offense in 4 Versuchen schaffen muss, um weiter in Ballbesitz zu bleiben. Der Versuchsanzeiger zeigt genau an, wo sich der Ball gerade befindet und bei welchem Versuch die angreifende Mannschaft ist.

NACH DER PLATZWahl ...

... beginnt das Spiel mit einem Kickoff, einem möglichst weiten Tritt des Balles in die Spielhälfte des Gegners von der eigenen 35-Yard-Linie. Die den Kickoff empfangende Mannschaft (Receiving Team) versucht, den Ball möglichst weit zurückzutragen. Dort, wo der Ballträger gestoppt wird, erhält seine Mannschaft 4 Versuche, um zehn Yards zu überbrücken.

OFFENSE

Die Mannschaft in Ballbesitz schickt nun ihre Offense auf den Platz, also das Angriffsteam. Die Offense besteht im Grunde aus vier verschiedenen Spielertypen. Da wäre einmal die Offense Line zu nennen, das sind Spieler in der vordersten Reihe. Ihr fallen fast ausschließlich Blockaufgaben zu, also das regelgerechte Behindern des Gegners durch Einsatz des eigenen Körpers. In der Offense Line spielen gewöhnlich die größten und körperlich stärksten Spieler der Offense.

An den Flanken der Offense Line befinden sich die Receivers, deren wichtigste Aufgabe es ist, sich freizulassen und Pässe zu fangen. Bei ihnen kommt es vor allem auf Schnelligkeit und Wendigkeit an.

Direkt hinter der Offense Line befindet sich der Quarterback, der Spielmacher der Mannschaft. Er sollte ein guter Athlet mit viel Spielverständnis sein, der genaue Pässe werfen kann und auch selbst mit dem Ball laufen kann. Letzteres ist aber in erster Linie die Aufgabe der Running Backs, die hinter dem Quarterback stehen und meist ähnliche Qualitäten wie die Receiver besitzen. Da sie jedoch häufiger in Kontakt mit der Defense kommen, sollten sie stabiler gebaut sein.

DEFENSE

In der Defense, der Verteidigungsmannschaft, unterscheidet man grob zwischen drei Spielertypen. Ganz vorn, gegenüber der Offense Line, befindet sich die Defense Line. Wie ihre direkten Gegenspieler sollten diese Akteure vor allem groß und kräftig sein, um den gegnerischen Blocks standhalten zu können.

Unmittelbar hinter der Defense Line befinden sich die Linebackers, die sowohl eine gewisse Körpergröße und –kraft als auch Schnelligkeit mitbringen müssen, um den gegnerischen Ballträger zu verfolgen und Deckungsaufgaben übernehmen zu können.

Die dritte Gruppe der Defense sind die Defense Backs. Sie sind dafür zuständig, die Receiver der Offense bei Pässen abzudecken, müssen aber auch gegen Läufe aushelfen können. Sie sind in ihrer Körpergröße mit den Receivern vergleichbar. Wie viele Spieler zu welcher Positionsgruppe gehören, hängt vom System ab, das die jeweilige Mannschaft spielt.

BEGINN DES SPIELZUGS

Der Spielzug beginnt dann nach der Aufstellung der Mannschaften auf ein bestimmtes Kommando des Quarterbacks mit dem SNAP, der Abgabe des Balles nach hinten durch den Center, den Mittelspieler der Offense Line. Vor dem Snap sind beide Mannschaften durch eine imaginäre Linie getrennt, die durch die Position des Balles verläuft und Line of Scrimmage heißt. Sollte ein Team diese Linie vor Beginn des Spielzuges überschreiten, wird es mit 5 Yards Raumverlust bestraft. Nach dem Snap darf sich im Grunde jeder Spieler frei bewegen.

SPIELZUGARTEN

Die Offense hat verschiedene Möglichkeiten, den Ball nach vorne zu bewegen. Grundsätzlich unterscheidet man zwischen Lauf- und Passspielzügen. Bei einem Lauf trägt ein Spieler, gewöhnlich ein Running Back, den Ball nach vorn, während seine Mitspieler versuchen, ihm den Weg frei zu blocken. Für einen Pass läuft im Allgemeinen der Quarterback zurück, um den Ball aus einer sicheren Position zu werfen. Die Offense Line hat die Aufgabe, ihm die heranstürmenden Verteidiger vom Leib zu halten, während die Receivers versuchen, sich frei zu laufen, um einen Pass fangen zu können.

LAUF ODER PASS?

Ob eine Mannschaft mehr auf Lauf- oder Passspiel setzt, hängt stark von den Fähigkeiten der einzelnen Spieler ab. Ein überragender Running Back im Team lässt viele Läufe ratsam erscheinen, während ein Quarterback mit seinem starken Arm Pässe sinnvoll macht. Auch die Stärken und Schwächen der Offense Line sind natürlich zu berücksichtigen, genauso wie die Qualitäten der Defense, der man gegenübersteht. Grundsätzlich gilt, dass Läufe risikoärmer sind, dafür aber auch meist nicht so viel Raumgewinn bringen wie Pässe. Mit Pässen dagegen kann man relativ viele Yards auf einmal machen, allerdings kommt man damit im Allgemeinen nicht so konstant nach vorn wie mit Läufen.

-- . --