

FOOTBALL 101

GERMAN!

EINFÜHRUNG IN DIE OFFENSE

Das Ziel der Offense ist den Ball in die gegnerische Endzone zu tragen und Punkte zu erzielen

- Der Raumgewinn kann entweder durch Rennen mit dem Ball oder durch Werfen zu einem Mitspieler erzielt werden
 - Die Offense hat immer drei Angriffsversuche (Downs), mindestens 10 Yards des Spielfelds in Richtung gegnerische Endzone zu überbrücken
- Überbrückt die Offense 10 Yards oder mehr, behält das Team den Ball und hat nochmals 3 Angriffsversuche um 10 Yards zu gehen
 - Wenn auf der Anzeigetafel 1 und 10 steht, bedeutet das, dass die angreifende Mannschaft den ersten Versuch (down) hat und 10 Yards überbrücken muss

SPIELPOSITIONEN DER OFFENSE



Quarterback

Der Quarterback oder Spielmacher ist der wichtigste Spieler der Offense, weil er entscheidet ob er den Ball zu einem Mitspieler wirft, er den Ball an einen Mitspieler zum Rennen übergibt oder ob er sich selber mit dem Ball bewegt



Wide Receiver und Slotback

Diese Spieler sind verantwortlich einen Pass vom Quarterback zu fangen, um dann mit dem Ball Richtung Endzone oder in die Endzone zu rennen.



Offensive Line

Diese Spieler direkt vor dem Quarterback haben die Aufgabe, diesen vor den defensiven Spielern des gegnerischen Teams zu schützen



Running Back und Fullback

Diese "Ballträger" bekommen den Ball vom Quarterback überreicht und versuchen dann durch Laufen Raum zu gewinnen

FOOTBALL GRUNDKENNTNISSE

- ✓ Ziel des Spiel ist es, mehr Punkte als der Gegner zu erzielen
- ✓ Das Spielfeld ist 110 Yards lang und 65 Yards breit, mit einer 20-yard Endzone an jedem Ende
- ✓ Das Spiel ist in 4 Viertel a 15 Minuten unterteilt mit einer Gesamtspielzeit von 60 Minuten
- ✓ Die Mannschaften bestehen aus jeweils 45 Spieler, wobei immer 12 Spieler pro Team auf dem Spielfeld sind
- ✓ Zu Beginn jeder Halbzeit und nachdem Punkte erzielt werden, beginnt das Spiel mit einem Kickoff, bei dem die eine Mannschaft den Ball zur Anderen kickt
- ✓ Das Team in Ballbesitz sind die Angreifer (Offense), das Team ohne Ball sind die Verteidiger (Defense)

EINFÜHRUNG IN DIE SPECIAL TEAMS

Die Spieler der Special Teams bestehen aus einer Vielfalt von Spielern u.a. aus dem Kicker oder Punter, Kick oder Punt Returner, die zum Zug kommen, wenn am Ende von 3 Versuchen gekickt werden muss



EINFÜHRUNG IN DIE DEFENSE

Die Aufgabe der Verteidigung (Defense) ist es, die angreifende Mannschaft daran zu hindern, an Raum zu gewinnen, indem sie entweder die Angreifer zu Fall bringen oder diese vom Spielfeld abdrängen

- Wenn die Offense es nicht schafft 10 Yards an Raum zu gewinnen, bekommt die verteidigende Mannschaft den Ball. Deren Offense kommt dann auf das Spielfeld und versucht nun Punkte zu erzielen.

Oft kickt die Offense den Ball beim 3. Versuch (Down), um dem Gegner eine schlechtere Angriffsposition zu geben

5
MOGLICHKEITEN
PUNKTE ZU
ERZIELEN

FG
Field Goal (3 Punkte)
Wird erzielt, wenn die angreifende Mannschaft den Ball aus beliebiger Entfernung durch die Torstangen und gleichzeitig über die Latte kickt.

TD
Touchdown (6 Punkte)
Erzielt ein Team, indem es den Ball entweder in die gegnerische Endzone trägt oder von einem Spieler dort gefangen wird. Um einen Touchdown zu erzielen reicht es, dass die Spitze des Balls die Torlinie (Goalline) erreicht

S
Safety (2 Points)
Mit diesem Spielzug bekommt auch die Defense eine Möglichkeit zum Punktgewinn. Sie erzielt zwei Punkte, wenn sie den Ballträger der angreifenden Mannschaft (Offense) in dessen eigener Endzone stoppt.

+1/2
Extra Punkt (1 oder 2 Punkte)
Nach einem Touchdown hat die Offense noch die Möglichkeit einen oder zwei extra Punkte zu erzielen. Wird der Ball zwischen beide Pfosten des Goalpost gekickt gibt es einen Punkt, wird der Ball erneut in die Endzone getragen oder geworfen gibt es zwei extra Punkte. Kommt die gegnerische Mannschaft während dieses Spielzugs in Ballbesitz, kann sie sich ebenfalls 2 Punkte verdienen, indem ein Spieler den Ball bis in die gegnerische Endzone trägt.

R
Rouge (1 Point)
Einen Punkt bekommt die angreifende Mannschaft für einen Kick des Balls in die gegnerische Endzone, der nicht von der Defense aus der Endzone getragen werden kann

POSITIONEN DER DEFENSE



Defensive Line

Diese Spieler sind hauptsächlich dafür verantwortlich an den Offensive Linemen vorbei zu kommen, um das angreifende Team am Spielaufbau zu hindern



Linebackers

Diese Spieler sollen die Runningbacks stoppen und müssen auch in der Lage sein, den gegnerischen Quarterback zu erreichen und unter Druck zu setzen



Cornerbacks und Safeties

Die Cornerbacks und Safeties sind hauptsächlich dafür verantwortlich die Wide receivers und Slotbacks zu decken

WEITERE SPIELSITUATIONEN

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 und kann von beiden Teams erobert werden. Die Mannschaft, die es schafft, den Ball nach einem Fumble zu erobern, hat danach das Angriffsrecht.

INTERCEPTION

Wird der Ball durch einen Verteidiger aus der Luft gefangen, ist der Spielzug für die Offense sofort beendet. Die Verteidigung hat nun den Ball und somit die Chance an Raum zu gewinnen und den Ball Richtung gegnerische Endzone zu tragen.

INCOMPLETE PASS

Ein Incomplete Pass liegt vor, wenn ein Vorwärtspass des Quarterbacks von keinem Spieler gefangen oder kontrolliert werden kann, bevor der Ball den Boden berührt. Er kostet einen Versuch und sorgt für keinen Raumgewinn.

STRAFEN FÜR REGELVERSTOSSE

Strafen werden nach Regelverstößen verhängt. Üblich sind sogenannte Raumstrafen, bei denen der Ball einige Yards in Richtung des Teams versetzt wird, das den Regelverstoß begangen hat.

TIMEOUT

Ein Timeout ist die Möglichkeit für ein Team eine Auszeit zu erhalten und kann entweder von einem Spieler oder Coach signalisiert werden. Während dieser Auszeit wird die Uhr angehalten und sie gibt den Mannschaften Zeit die weitere Strategie zu besprechen.

