



DIE AKTEURE

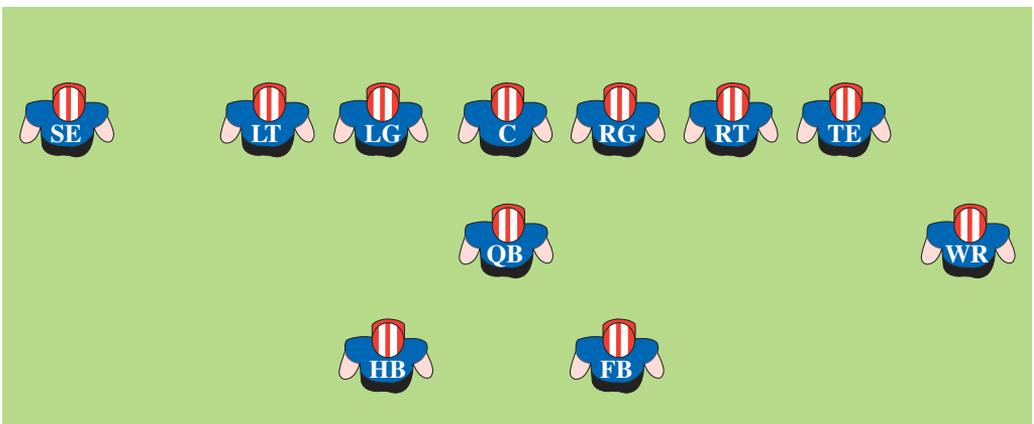


Auf den ersten Blick sehen American Footballer alle gleich aus – imponierend mächtig, dick gepolstert und behelmt. Sieht man allerdings genauer hin, stellt man rasch fest, dass es kaum eine andere Sportart gibt, in der so unterschiedlich gebaute Spieler zum Einsatz kommen. Das Spektrum reicht von Kolossen, die an verkleidete Sumo-Ringer erinnern, bis hin zu schwächtigen Cracks, die keinen ernsthaften Windstoß auszuhalten scheinen. So gesehen ist American Football beileibe nicht den »starken Jungs« vorbehalten und es sind nicht Kilos und Muskeln, die allein zählen, sondern viel mehr Kondition, Disziplin, Kampfgeist, Konzentrationsvermögen und Teamgeist.

Nur als Einheit kann eine American-Football-Mannschaft Erfolg haben und Starallüren sind fehl am Platz. Jeder Spieler hat seine spezifische Aufgabe zu erfüllen, vom → **Quarterback**, dem Spielmacher, der für die Umsetzung der Spielzüge zuständig ist, über die Ballträger (→ **Runningbacks**) und Ballfänger (→ **Wide Receiver**) bis hin zu → **Blockern**, Abwehrspielern und → **Kickern**.

Die Offense

Im Mittelpunkt des Zuschauerinteresses steht die Offense einer Mannschaft. Schließlich ist sie es, die durch Laufen oder Passen den Ball in die gegnerische → **Endzone** bringt und damit punktet. Dabei kommen unzählige Pass- und Laufspielzüge zum Einsatz – sie füllen ein ganzes Buch, das sogenannte



Angriffsaufstellung: WR = Wide Receiver, LT = Left Tackle, LG = Left Guard, C = Center, RG = Right Guard, RT = Right Tackle, TE = Tight End, QB = Quarterback, HB = Halfback, FB = Fullback, SE = Split End



Größe und Statur spielen im American Football nur eine untergeordnete Rolle.

Offense-Playbook (siehe Seite 47). Jeder der elf Angreifer – eingeteilt in → **Offense Line** und → **Backfield** – muss die Spielzüge auswendig beherrschen und wissen, welche Rolle ihm dabei jeweils zukommt.

Spieler der Offense

An der Anspiel-Linie (→ **Line of Scrimmage**) stehen sieben Spieler der → **Offense**: die fünf Spieler der → **Offense Line** sowie zwei → **Ends, Tight und Split End**, die beide zugleich Passempfänger sind. Den Spielzug leitet der hinter der Offense

Line stehende → **Quarterback** ein, dem weitere drei Spieler im → **Backfield** (Runningbacks bzw. Wide Receiver) assistieren. Fehlt einer der sieben Spieler der angreifenden Mannschaft an der Line of Scrimmage, handelt es sich um eine → **Illegal Formation**, die fünf Yards/ Meter Raumverlust als Strafe nach sich zieht.

Offense Line

Auch wenn Spielmacher (→ **Quarterback**) und Ballträger (→ **Runningback**) bzw. Passempfänger (→ **Wide**

Receiver) das meiste Lob einheimen, sind gelungene Spielzüge ohne eine gute Offense Line nicht möglich. Aufgabe der fünf Spieler der Offense Line – → **Center**, daneben je ein → **Guard** plus die außen stehenden → **Tackles** – ist nicht nur, durch ihre Blocks Lücken für die Ballträger zu schaffen, sondern auch, die anstürmenden Verteidiger abzublocken, um dem Quarterback Zeit zu geben, Spielzüge zu realisieren. Dabei dürfen diese Spieler ihre Gegner nicht nur mit dem Körper blocken, sondern auch mit ausgestreckten Armen. Festhalten ist nicht erlaubt, das würde als »Holding« mit einer 10-Yards/Meter-Strafe geahndet.



Konzentration an der Line of Scrimmage kurz vor dem Snap.

Die Linespieler stellen sich vor dem → **Snap** nebeneinander an der → **Line of Scrimmage** auf. Bevor der in der Mitte befindliche Center den Ball durch die Beine an den Quarterback weitergibt (Snap), müssen die Linespieler eine Sekunde lang im sogenannten Three-Point-Stance (→ **Dreipunktstand**) verharren. Ein »Fehlstart« (False Start) hat eine Strafe von 5 Yards/Meter Raumverlust zur Folge. Die gleiche Strafe gibt es für → **Offside**, d. h., wenn sich ein Körperteil eines Linespielers (außer dem Center) in der neutralen Zone (siehe Line of Scrimmage) befindet.

Tight End und Split End

Die beiden Spieler, die neben den fünf Linespielern an der → **Line of Scrimmage** stehen, nennt man auch Ends, da sie außen stehen. Eine besondere Rolle spielt der Tight End, der sowohl als → **Blocker**, als auch als Ballträger oder Passempfänger fungieren kann. Der Split End steht im Unterschied zum Tight End weiter von den Linespielern entfernt. Es handelt sich bei ihm nicht um einen Blocker, sondern in der Regel um einen reinen Passempfänger (→ **Wide Receiver**).

Wide Receiver

Wide Receiver sind jene schnellen Spieler, die die weiten Pässe des → **Quarterbacks** fangen können. Schnelligkeit ist eine Eigenschaft,

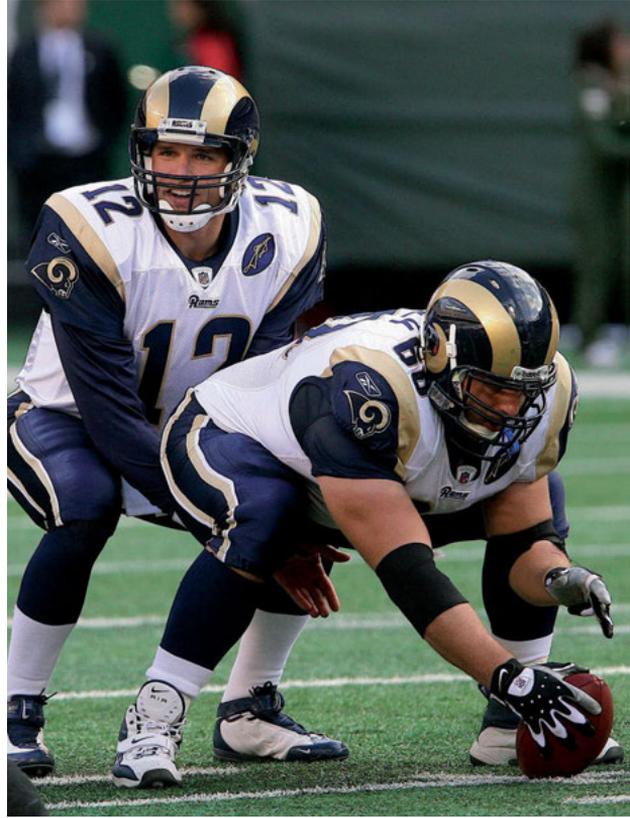
Fangsicherheit eine zweite, die einen guten Receiver ausmachen. Ein Passempfänger kann als → **Split End** an der → **Line of Scrimmage** stehen oder aber im → **Backfield**, zudem kann eine Mannschaft, je nach geplantem Spielzug, unterschiedlich viele Receiver einsetzen.

Quarterback

Der wichtigste Angreifer ist der Quarterback. Er gibt die Signale und Anweisungen zum bevorstehenden Spielzug und leitet diesen nach dem → **Snap** selbst ein. Einen guten Quarterback zeichnet Übersicht und Ruhe aus, ihm obliegen schließlich vielseitige Aufgaben: Er muss nicht nur zum richtigen Zeitpunkt einen punktgenauen Pass werfen können, er muss auch die → **Defense** im Blick behalten, um gegebenenfalls schnell den Spielzug durch Zuruf zu ändern. Zudem kann er nicht nur den Ball mittels Pass oder Weitergabe an den → **Runningback** verteilen, sondern ihn auch selbst nach vorne tragen. Vor dem Snap steht er in der Regel hinter dem → **Center**, gibt seinen Mitspielern durch einen Zahlencode bekannt, wann genau der Spielzug beginnt und nimmt dann den Ball vom Center auf.

Runningbacks

Die Ballträger stellen sich neben oder hinter dem → **Quarterback** auf, um von ihm den Ball in Empfang zu



Mit dem Snap übergibt der Center den Ball an den Quarterback.

nehmen und damit möglichst weit nach vorne zu laufen. Je nach Spielzug werden im → **Backfield** zwei Runningbacks und ein → **Wide Receiver**, ein Runningback und zwei Receiver oder gar drei Runningbacks aufgestellt. Runningbacks müssen auch Blockaufgaben übernehmen oder werden als zusätzlicher Fänger von kurzen Pässen eingesetzt. Deshalb unterscheidet man zwischen Fullbacks, kräftigeren Spielern, die auch blocken können, und antrittsschnellen und wendigen Halfbacks.



Quarterback Philip Rivers (San Diego Chargers) passt den Ball ungestört zu einem Mitspieler.

Offense-Playbook

Das Erzielen eines Touchdowns oder Fieldgoals ist Aufgabe der → **Offense**.

Im **Offense-Playbook** jeder Mannschaft sind zahlreiche Spielzüge und deren Varianten aufgezeichnet. Jede Aktion hat dabei einen eigenen Code, den nur die eigenen Spieler kennen. In der Regel ist es der Cheftrainer, der durch Zuruf oder Signal dem → *Quarterback* den nächsten Spielzug andeutet. Dieser teilt ihn im → *Huddle*, vor jedem → *Snap*, seinen Mitspielern mit, aber nicht nur das: Auch der Zeitpunkt des Snaps und ein mögliches → *Audible*, d. h., das vielleicht notwendige kurzfristige Ändern des Spielzugs, werden besprochen.

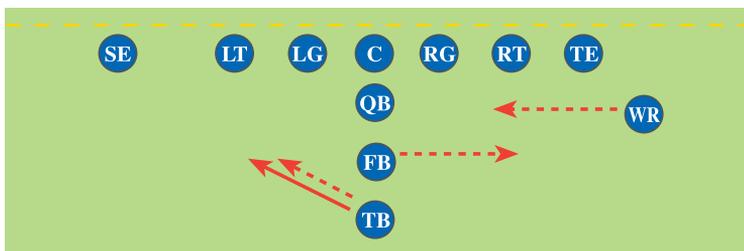
Erreicht wird ein solcher nicht allein durch gutes Lauf- und Passspiel, sondern auch durch Kontrolle des Spiels, d. h., die Zeit, während der

man im Ballbesitz ist. Die Zauberworte heißen deshalb »Ball Control« und »Field Position«. Mit Ball Control versucht die Offense den Ball so lange wie möglich in den eigenen Reihen zu halten, mit gezieltem Lauf- und Passspiel das Spiel zu kontrollieren und am Ende jeden Drive (Ballbesitz) mit Punkten abzuschließen. Da man bekanntlich nur im Ballbesitz bleibt, wenn man in vier Versuchen 10 Yards/Meter Raumgewinn erzielt, ist die Field Position wichtig, d. h., der Raumgewinn. Vorrangiges Ziel ist es, stets einen neuen → **First Down** zu erreichen.

Formationen

Wie erwähnt, stehen sieben Angreifer an der → **Line of Scrimmage**, die übrigen Offensespieler können sich beliebig aufstellen, wobei jede Angriffsformation vom geplanten Spielzug abhängt. Die Benennungen gehen auf die Position einzelner Spieler zurück. Im Folgenden die wichtigsten Formationen (Abk. s. S. 42):

I Formation



--- Line of Scrimmage

TB Tailback

SB Single Back

I Formation – Dabei stellen sich die beiden → **Runningbacks** hintereinander hinter dem → **Quarterback** auf und bilden so ein »|«. In der Regel deutet dies einen Laufspielzug durch die Mitte (→ **Dive**) an, da der direkt hinter dem Quarterback stehende Runningback als → **Blocker** fungiert.

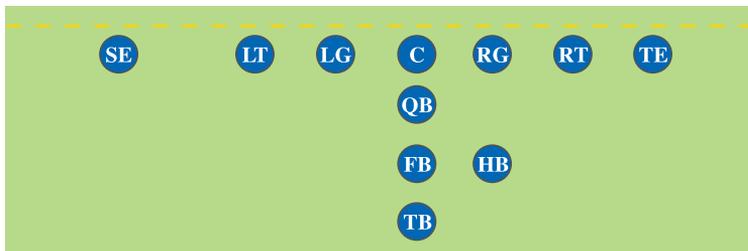
Power I – Variante der I Formation, bei der ein dritter Runningback an der Seite positioniert wird. Wird bei Short-Yardage-Situationen (d. h., bei

nur noch wenigen Zentimetern nötiger Distanz) oder zu Tauschungen angewandt.

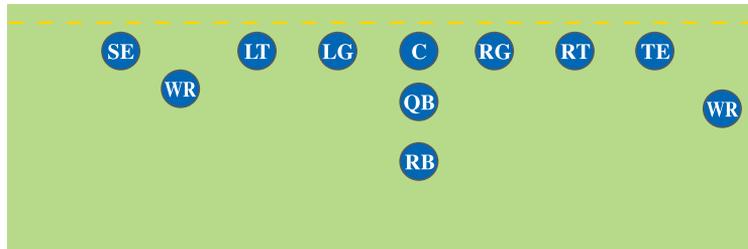
I Formation mit Single Back – I Formation mit nur einem Back, dafür vier Receivern.

T Formation – drei Runningbacks stellen sich in einer Linie hinter dem Quarterback auf. Diese Aufstellung erlaubt zahlreiche Tricks und Täuschungsmanöver, da jeder der Drei angespielt werden kann.

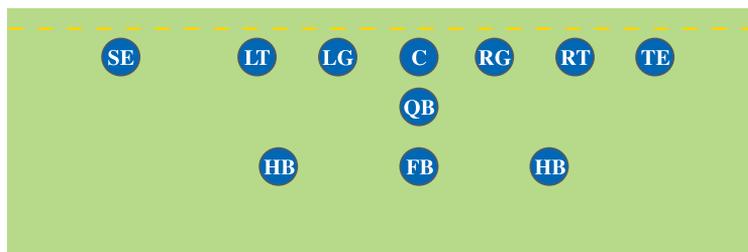
**Power I
Formation**



**I Formation
mit Single
Back**



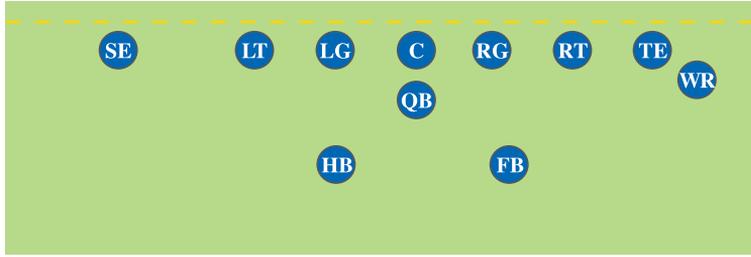
T Formation



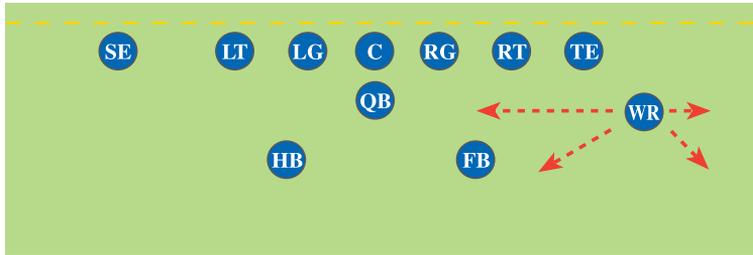


Ein guter Runningback zeichnet sich durch Antrittsschnelligkeit und Wendigkeit aus.

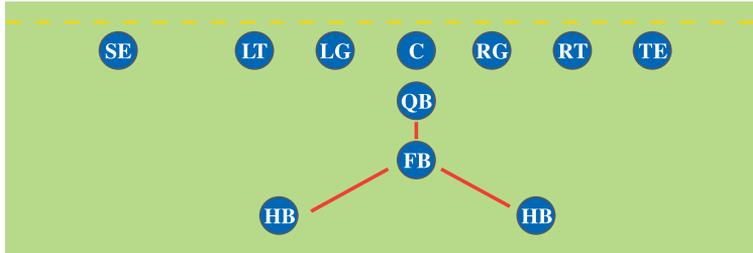
Wing
Formation



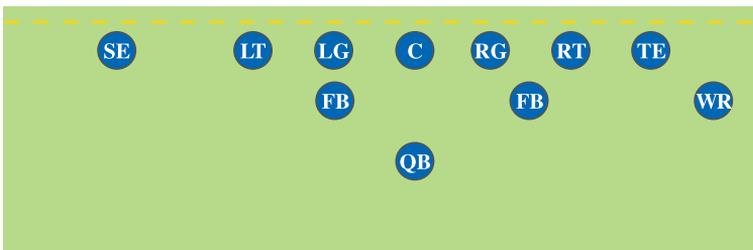
Pro oder
Open
Formation



Wishbone
Formation



Shotgun
Formation



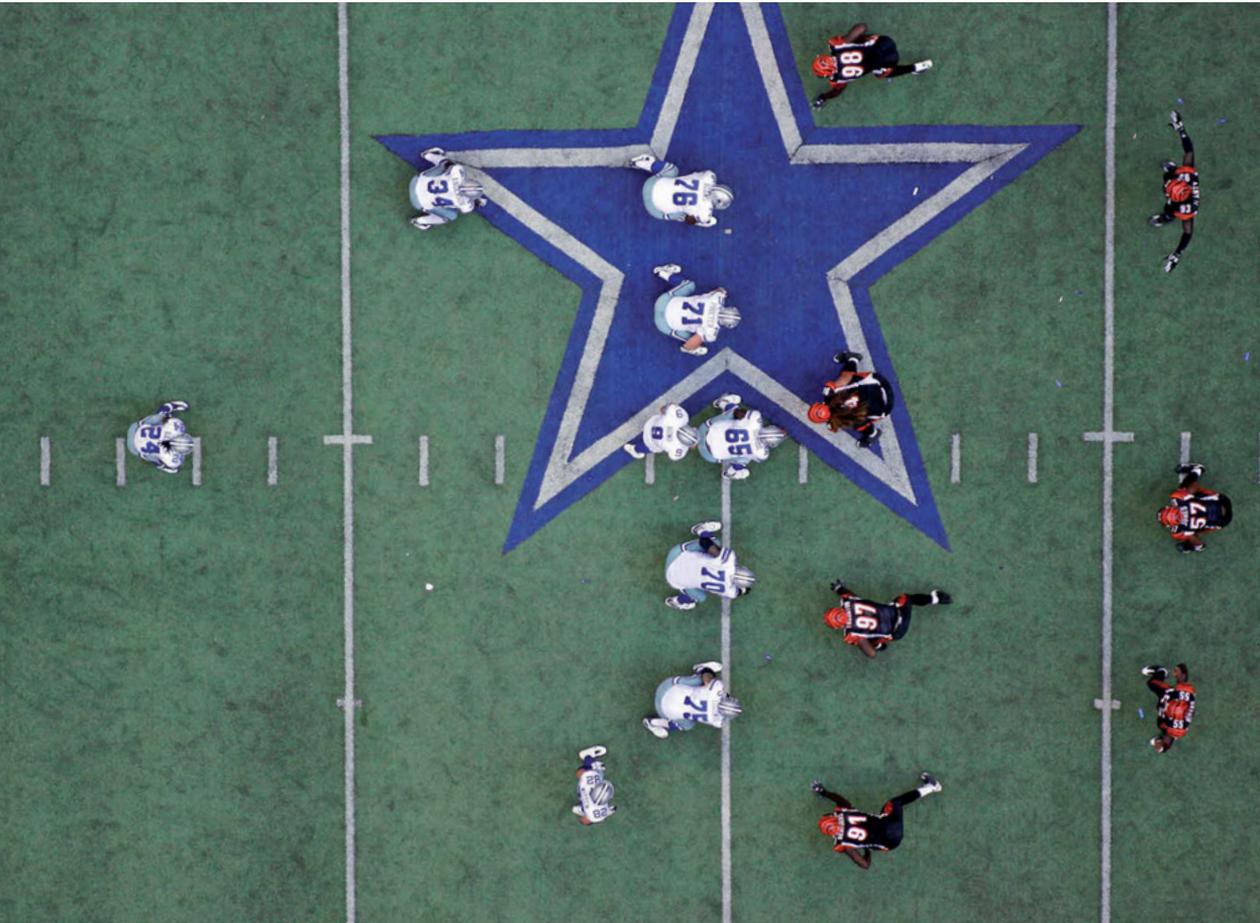
Wing Formation – zwei Runningbacks stehen im → **Backfield**, rechts und links hinter dem Quarterback.

Pro oder Open Formation – vergleichbar der Wing Formation, vor allem in der → **NFL** verbreitet. Neben den beiden Runningbacks im Backfield wird außen ein zusätzlicher Receiver eingesetzt, der sich vor dem Snap bewegen darf.

Wishbone Formation – direkt hinter dem Quarterback steht ein Running-

back, zwei weitere links und rechts dahinter im Backfield.

Shotgun Formation – hierbei steht der Quarterback etwa 5 Meter hinter dem Center und erhält den Snap als Pass vom Center durch dessen Beine zugespielt. Diese Formation deutet einen Pass-Spielzug an, denn durch den Abstand hat der Quarterback mehr Zeit und kann das Spielfeld besser überblicken.



Die Spieler der Dallas Cowboys (weiße Trikots) nehmen gegen die Cincinnati Bengals ihre Angriffsposition ein.

Spielzüge

Prinzipiell unterscheidet man im Repertoire der Spielzüge zwischen Running Plays – Laufspielzügen – und Passing Plays – Pass-Spielzügen.

Dabei gibt es ungezählte Varianten, den Ball durch Laufen oder Tragen nach vorn zu bringen, zum Beispiel Angriffe durch den Innenbereich, die sogenannten → **Dives**, oder über die Seiten, → **Sweeps**. Zudem verfügt jede → **Offense** über → **Fakes**, das sind Täuschungs- oder Trickspielzüge, sowie → **Options**. Dabei kann der Ballträger, in der Regel der → **Quarterback**, je nach Reaktion der → **Defense** selber laufen oder einen überraschenden Pass werfen. Zu den bekanntesten Running Plays gehören beispielsweise das Draw Play – der Quarterback täuscht einen Pass an, gibt dann den Ball aber an einen → **Runningback** weiter – oder die → **Reverse**, bei der der Quarterback diagonal auf eine Seite läuft und den Ball an einen Runningback übergibt, der in die entgegengesetzte Richtung zieht. Bei den Passing Plays kommt es darauf an, dass die → **Wide Receiver** die zum Spielzug gehörenden Passrouten laufen. Schließlich wirft der Quarterback den Ball genau dorthin, wo der Receiver

am Ende seines Sprints ankommen soll. Beliebt ist der Play-Action Pass, bei dem der Quarterback eine Ballübergabe an den Runningback vor-täuscht, dann jedoch plötzlich einen Pass zum freigelaufenen Receiver wirft. Kein Wunder, dass jede Mannschaft über ein mehr oder weniger dickes Offense-Playbook verfügt und sich die Spieler wochenlang mühen, die einzelnen Spielzüge auswendig zu lernen. Der Fehler eines einzigen Spielers kann nämlich die ganze Aktion zum Scheitern bringen.

Die Defense

Meist achten Zuschauer wenig auf die → **Defense**, doch vielfach ist sie es, die ein Spiel entscheidet. Gelingt es der Abwehr, die Angriffsbemühungen des Gegners bereits im Keim zu ersticken und ihn zu Fehlern zu verleiten, hat die eigene → **Offense** mehr Zeit zur Entfaltung. Zudem kann auch die Defense punkten (→ **Interception**, → **Safety** oder → **Fumble Recovery**). Allerdings weiß die Abwehr zunächst nicht, was der Angreifer vorhat. Zwar lassen sich manche Spielzüge an der Aufstellung vorhersagen oder man kennt die Vorlieben eines bestimmten Gegners, seine Schwachpunkte und Stärken, aber dennoch bleibt immer ein Unsicherheitsfaktor und Überraschungsmoment. Die Defense kann nur reagieren, während die Offense agiert.



Quarterback Ben Roethlisberger gehört zu den Leistungsträgern der Pittsburgh Steelers.

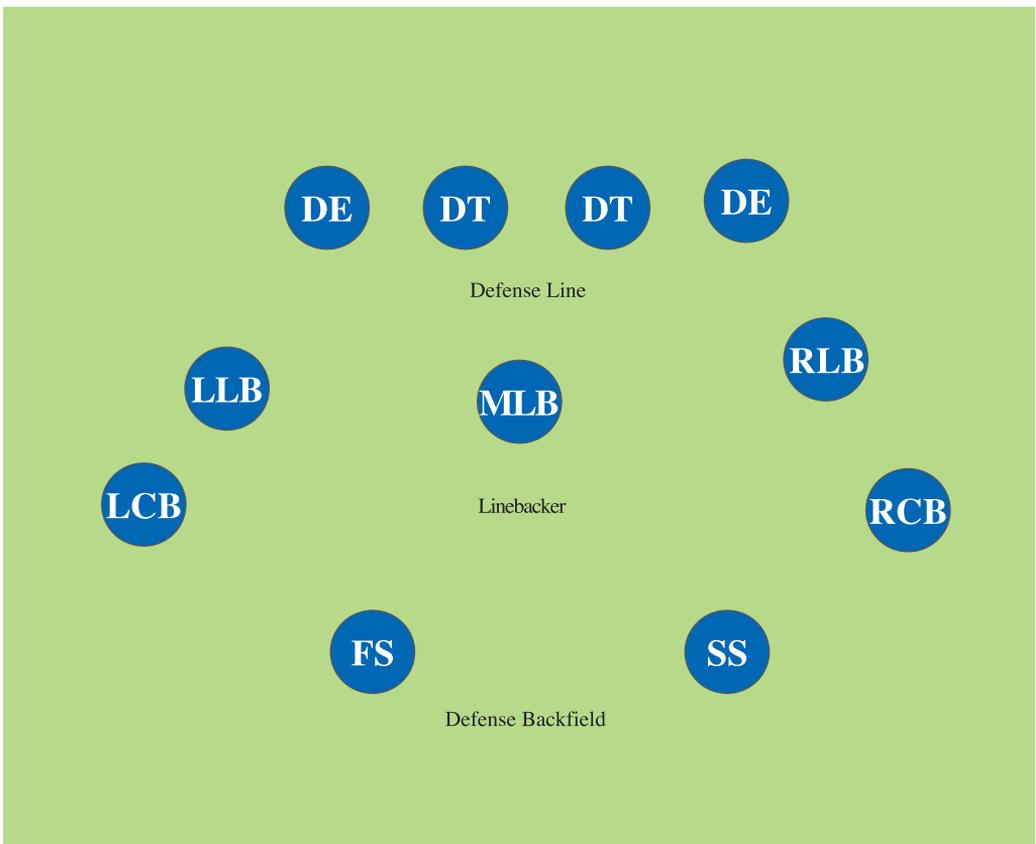
Ziel ist es, den Gegner am Punkten zu hindern, die Angreifer konstant unter Druck zu setzen und dafür zu sorgen, dass die eigene Offense schnell wieder in Ballbesitz kommt. Anders als die Offense ist die Defense nicht an eine bestimmte Aufstellung gebunden, zudem dürfen sich die Abwehrspieler auch vor dem → *Snap* bewegen. Nur das Betreten der neutralen Zone ist untersagt.

Spieler der Defense

Wie in der → **Offense** übernehmen auch in der → **Defense** Spieler ganz bestimmte Aufgaben. Schwergewichtige Akteure bilden die erste Reihe, dahinter folgen die wendigeren, die den Spielaufbau stören, und im → **Backfield** stehen schnelle Verteidiger, die in erster Linie das Passspiel unterbinden sollen.

Defense Line

Die Defense Line setzt sich in der Regel aus drei oder vier Spielern zu-



DE = Defense End, DT = Defense Tackle, LB = Linebacker, CB = Cornerback, SS = Strong Safety, FS = Free Safety, vorangestelltes L = Left, vorangestelltes R = Right, vorangestelltes M = Middle



Die Defense orientiert sich bei ihrer Aufstellung häufig am zu erwartenden Spielzug des Gegners.

sammen: in der Mitte die → **Tackles** und daneben die → **Defensive Ends**. Die Tackles sollen keinen Ballträger durchlassen, während die Ends die Seiten sichern, damit für das Laufspiel keine Lücken entstehen. Sie sollen auch Druck auf den gegnerischen → **Quarterback** ausüben.

Linebacker

Hinter der ersten Linie stehen die → **Linebacker**, leichtgewichtiger und damit beweglicher. Sie haben vielfältige Aufgaben, müssen die Absichten des Gegners erkennen und mögliche Lücken sofort schließen. Zudem sollen sie das Kurzpassspiel

in der Mitte unterbinden und mit ihrer Schnelligkeit den → **Quarterback** am Spielaufbau stören. Je nach Position auf dem Spielfeld unterscheidet man zwischen Weak Side, Strong Side oder Inside Linebacker.

Defensive Secondary

Im Rückraum, dem → **Backfield**, stellen sich die vier schnellsten Verteidiger auf (Four-Deep-Verteidigung). An den Seiten sind dies die → **Cornerbacks**, die die gegnerischen Passempfänger decken. Als die eigentlichen Libereros der Abwehr gelten die beiden → **Safeties**, denen es vor allem obliegt, Lücken rasch

zu erkennen und zu schließen oder freie → **Receiver** zu decken. Sie geben ihre Beobachtungen, z.B. darüber, welchen Spielzug der Gegner plant, an die eigenen Mitspieler weiter.

Defense-Playbook

Auch in der Verteidigung haben sich verschiedene Formationen herausgebildet. Grundsätzlich unterscheidet man zwischen einer Zone Defense, bei der jedem Spieler ein bestimmter Raum zur Verteidigung zugewiesen wird, und dem Man-to-Man (→ **Man Coverage**), wobei jeder Verteidiger einen speziellen Angreifer bewacht. Meist trennt man nicht streng, sondern wechselt die Aufstellungen je nach Situation (Abk. s. S. 54).

3-4 Defense – drei Spieler in der Defense Line und dahinter vier → **Linebacker**.

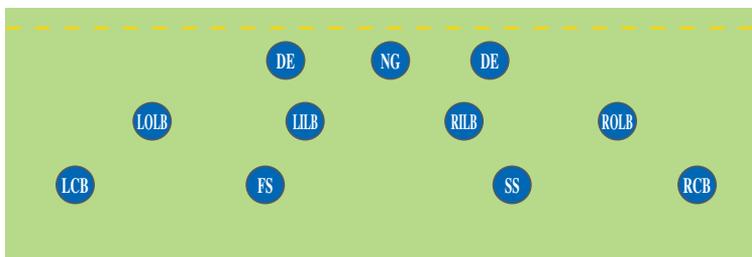
4-3 Defense – vier Linespieler werden durch drei Linebacker ergänzt. **Short Yardage Defense** – wird angewendet, wenn der Gegner nur wenig Raumgewinn benötigt oder kurz vor der eigenen → **Goal Line** steht. Möglichst viele Spieler stehen nahe der → **Line of Scrimmage**, um jeden Lauf sofort zu stoppen.

Nickel Defense – bei dieser Formation wird die → **Secondary** durch einen fünften Spieler verstärkt.

Dime Defense – es stehen sechs Spieler im → **Backfield**, denn wie bei der Nickel Defense erwartet man einen Passspielzug.

Monster Defense – bei der üblichen Four Deep Formation (zwei → **Cornerbacks**, zwei → **Safeties**) wird einer der Safeties als »freier« Verteidiger eingesetzt. Er kann verschiedene Aufgaben, auch die eines → **Linebackers** oder Linespielers übernehmen.

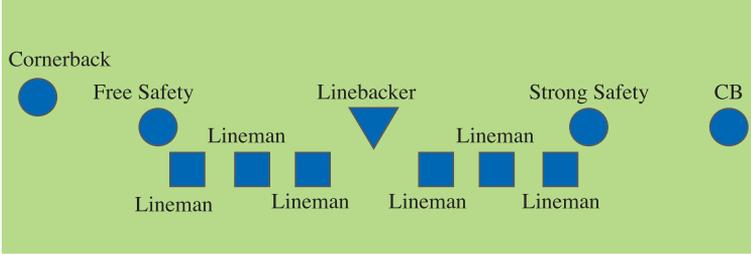
**3-4
Defense**



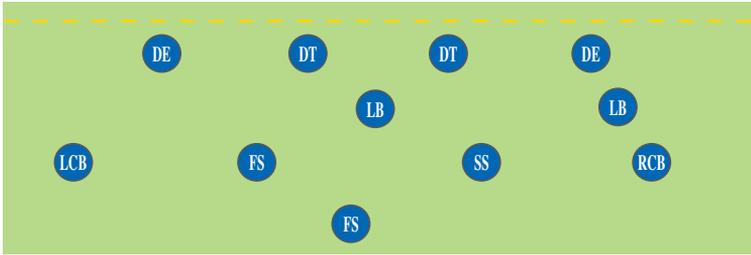
**4-3
Defense**



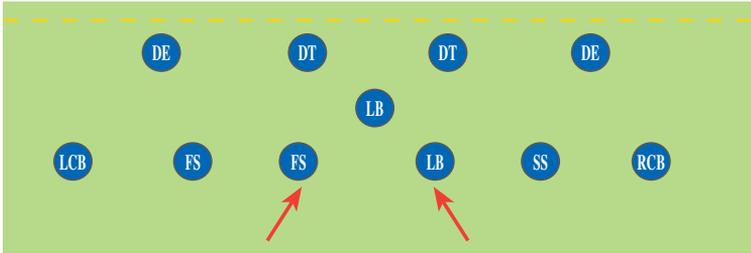
**Short
Yardage
Defense**



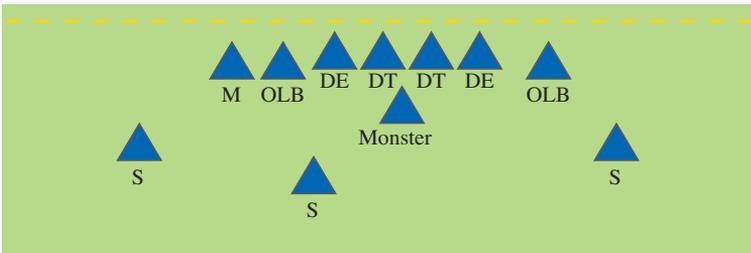
**Nickel
Defense**



**Dime
Defense**



**Monster
Defense**





Multitalente in der Defense – Linebacker wie Tamba Hali (Kansas City Chiefs) übernehmen vielerlei Aufgaben.



Anders als der Kicker schießt der Punter den Ball direkt aus seiner eigenen Hand.

Special Teams

Für bestimmte Standardsituationen – → **Kickoff**, → **Fieldgoal** oder → **Punt** – wird im American Football eine ganz spezielle → **Formation**, das Special Team, auf das Feld geschickt. Im Mittelpunkt der ballbesitzenden Mannschaft steht dabei der → **Kicker**. Es gibt genau genommen zwei, den (Place) Kicker und den → **Punter**. Beim Ball empfangenden Team spielen die Returner, die Spie-

ler, die den Ball fangen und möglichst weit zurücktragen, die Hauptrolle.

Nicht so wichtig: der (Place) Kicker, könnte man meinen, die → **Touchdowns** erzielen schließlich andere. Wenn sich ein Gegner jedoch besonders gut auf die Abwehr versteht, werden Spiele häufig nur durch die Fieldgoals der Kicker entschieden. Kein Wunder also, dass diese Spezialakteure, obwohl sie nichts anderes machen, als den Ball zu kicken,