

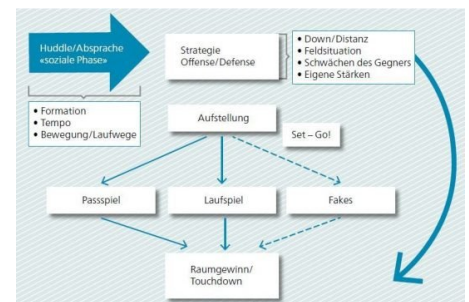
Flag Football: Grundtaktiken

Vom Passspiel zu Laufwegen der Offense bis hin zu den Verteidigungstaktiken der Defense: Im Folgenden ein Überblick der Herausforderungen der Offense und Defense im Flag Football.

Die grosse taktische Herausforderung in der Offense besteht darin, ohne viel Spielerfahrung als Team (in der Regel angeführt durch den Quarterback) die in der bestehenden Situation möglichst erfolgversprechendste Angriffsvariante im Huddle zu bestimmen und im Anschluss umzusetzen. Die Defense kann diesen Moment nutzen, um ihre Strategie festzulegen.

Als Sportlehrperson kann dabei in regelmässigen, kurzen Reflexionsphasen ein Augenmerk darauf geworfen werden, ob denn tatsächlich diese Entscheidungen immer die besten waren. Auf diese Weise kann das taktische Repertoire laufend erweitert und verbessert werden.

Dieser Prozess wiederholt sich stetig, bis entweder die Punkte erzielt wurden oder der Ballbesitz wechselt. Die Sportlehrperson sollte dabei sehr gezielt Einfluss nehmen. Es ist z. B. wichtig, dass möglichst das ganze Team in Entscheidungsprozesse einbezogen wird. In jedem Unterbruch wird der nächste Spielzug der Offense und das Verhalten in der Defense besprochen.



In jedem Unterbruch muss sich das Team auf eine Strategie einigen, die zur momentanen Situation passt. Zu berücksichtigen gilt es: Welcher Versuch? Ort der Line of Scrimmage? Stärken/Schwächen der eigenen Mitspieler und/oder des Gegners; Überraschungseffekt beim Gegner durch Abwechseln der Strategie etc.).

Auszug aus dem RLP Berufsfachschulsport

Spiel – Fachkompetenz: «Die Lernenden entwickeln funktionierende Spielideen.» «Die Lernenden analysieren Spielsituationen und richten ihr Handeln auf erfolgreiches Spielen aus.»

Taktische Variationen in der Offense

Pass-Spiel

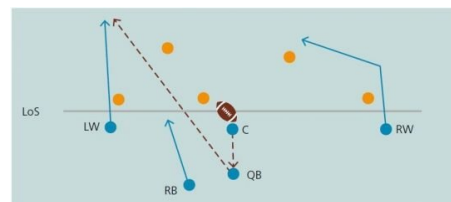
Pro Spielzug ist nur ein Vorwärtspass erlaubt. Dabei wird der Ball nach der Spielzugeröffnung (Pass zum Quarterback) von einem Ort hinter der Anspiellinie aus zu einem Mitspieler nach vorn geworfen.

Kann der Ball gefangen werden, dann darf der Fänger mit dem Ball so weit laufen, bis ihm der Verteidiger ein Flag vom Gürtel reisst. Kann der Ball nicht gefangen werden und fällt zu Boden («Incomplete Pass»), dann ist der Spielzug ungültig. Das neue Down erfolgt wieder an der alten Anspiellinie.



Legende: Bezeichnungen der Spieler, Spielzüge und Feldmarkierungen. Klicken zum Vergrössern.

Bemerkung: Zu Beginn scheitert der Erfolg im Angriff häufig an den zu langen und weiten Pässen, da diese spektakulär sind. Es ist aber bedeutend einfacher und gewinnbringender, mit mehreren kurzen Spielzügen Raumgewinn zu erzielen. Sobald die Qualität der Fertigkeiten steigt, sind auch weite Pässe ins Spiel einzubauen.



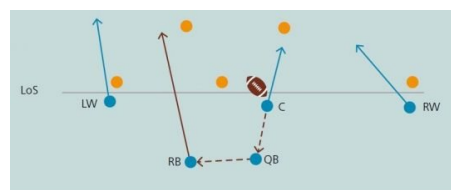
Einfacher Vorwärtspass auf Wide-Receiver (im Beispiel zum Left Wing) – Spiel 5on5

Ballübergaben/Laufspiel

Nach dem spieleröffnenden Pass zum Quarterback kann dieser den Ball seit- oder rückwärts einmal direkt an einen Läufer («Running Back») übergeben. Der Running Back versucht nun, einen möglichst grossen Raumgewinn zu erzielen.

Lauf des Quarterbacks

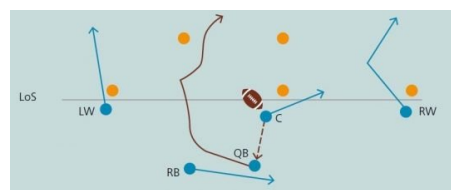
Gemäss offiziellem Flag Football-Regelwerk darf der QB mit dem Ball nicht direkt über die Line of Scrimmage rennen. Erfahrungsgemäss ist dies aber eine dritte Angriffsvariante, welche im Schulsport durchaus Sinn machen kann. Ohne den Ball abzugeben, rennt der Quarterback nach der Spieleröffnung los, um möglichst viel Raum zu gewinnen. Dabei ist es wichtig, dass die Mitspieler die Variationen 1 und 2 gut antäuschen (z. B. mittels geschickten Laufwegtäuschungen), damit die verteidigenden Spieler erst spät dem laufenden QB das Flag entreissen können.



Ballübergabe von QB an RB (5on5)

Taktische Variationen in der Defense

Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Arten, um seine Endzone zu verteidigen: Die Mann-Verteidigung und die Zonen-Verteidigung.



Laufspiel des QB

Mann-Deckung

Bei der Mann-Verteidigung («Man-Coverage») folgt der verteidigende Spieler dem Angreifer überall hin. Die Verteidiger stellen sich am Anfang direkt gegenüber dem Spieler auf, den sie decken sollen. Der Gegenspieler sollte nicht am Verteidiger vorbeilaufen. Je näher der Verteidiger an seinem Gegner dran ist, desto grösser wird die Chance, den Pass abzuschlagen oder sogar abzufangen («Interception»). Sollte der Gegner den Ball fangen, gilt es, schnellstmöglich das Flag zu ziehen.

Als Vorteil dieser Taktik kann man die leichte Einführung geltend machen. Spielt man mit der Regel, dass der QB selber nicht laufen darf, so ergibt sich eine Überzahlsituation der Verteidiger, welche z. B. für einen «Blitz» genutzt werden kann.

Als Nachteil kann angeführt werden, dass die Verteidiger bei der Mann-Deckung sehr viel laufen müssen. Körperlich schwächere Spieler können so leicht überfordert werden. Zudem ist das Überblicken des Spielgeschehens nicht gewährleistet, da die Spieler nur auf den eigenen Gegenspieler fixiert sind. Diese Fixierung kann zudem auch zu Zusammenstössen mit anderen Spielern führen, welche somit ein Verletzungspotenzial in sich birgt.

Zonen-Verteidigung

In der Zonen-Verteidigung («Zone-Coverage») müssen die Spieler nun verschiedene Zonen oder Bereiche abdecken. Jeder Spieler hat eine Zone, die er verteidigt. Er ist verantwortlich für jeden Receiver, der diese Zone

betrifft.

Die Verteidiger laufen also nicht über das ganze Feld dem Angreifer hinterher, sondern lassen den Receiver auf sich zu laufen. Wenn mehr als ein Receiver in die Zone läuft, sollte der Verteidiger den Quarterback «lesen». Wenn der Verteidiger den Ball im Auge behält, dann braucht er sich im Prinzip nur in Richtung des geworfenen Balles zu orientieren. Denn wenn auch zwei Receiver in seiner Zone sind, kann der QB nur zu einem von diesen den Ball werfen.

Als Vorteil kann angesehen werden, dass auch leistungsschwächere Lernende so optimal in die Verteidigung integriert werden können. Nachteilig kann die Einführung dieser anspruchsvolleren Verteidigungsvariante angesehen werden. Die räumlich differenziertere Vorstellung einer Verteidigungsstrategie ist zu Beginn nicht so leicht umsetzbar. Auch bei dieser Variante ist das Gefahrenmoment beim Fangen eines geworfenen Passes (Verteidiger und Angreifer gehen zum Ball) zu thematisieren.

Grundanordnungen Defense

In der Zonenverteidigung gibt es verschiedene Grundanordnungen (Covers). Der Entscheid für eine Anordnung orientiert sich an der Spielsituation, dem erwarteten Plan des gegnerischen Angriffes sowie den eigenen Stärken.

Im Sportunterricht wird beim 5on5 sinnvollerweise von der Grundaufstellung 3 – 2 – 0 ausgegangen (mit oder ohne Blitz): Die drei Spieler an der LoS kümmern sich mehr oder weniger um den Raum der Receiver und des Centers. Mit Blitzler bleibt ein Spieler mit der Funktion des Safety, ohne Blitzler verteidigt dieser Spieler z. B. gegen einen möglichen Durchbruch des RB oder des QB.

Beispiellaufweg: Der Fake Blitzler orientiert sich am Spielzug der gegnerischen Offense (verhindert z.B. den Durchbruch des RB).

Bemerkungen: Gemäss Reglement muss der Blitzler zum Zeitpunkt des Snaps mindestens 7 Yards (6,4m) von der Line of Scrimmage LoS entfernt sein.

Diese Distanz wird in der Schule nicht jedes Mal gemessen, sondern nach Gefühl durch den «Blitzler» eingenommen (Controlling/ Coaching durch die Lehrperson oder einen spielbeobachtenden Lernenden, der sich dieser Aufgabe widmet).

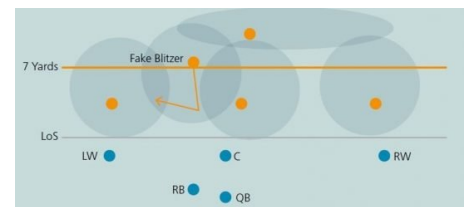


Bild 1: Grundanordnungen 3 – 2 – 0 (Fake Blitz)

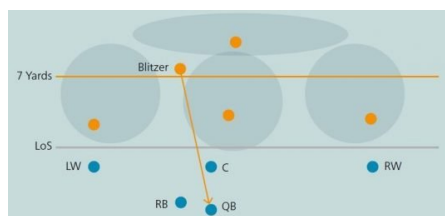


Bild 2: Grundanordnungen 3 – 1 – 1 (Blitz)

Auszug aus dem RLP Berufsfachschulsport

- **Spiel – Fachkompetenz:** «Die Lernenden verstehen einfaches taktisches Verhalten und können es anwenden. »
- **Spiel – Selbstkompetenz:** «Die Lernenden erleben und erkennen ihre planerischen und organisatorischen Fähigkeiten. »
- **Spiel – Sozialkompetenz:** «Die Lernenden sind tolerant gegenüber Mitspielenden mit anderen Fähigkeiten.»

Quelle: Andrea Derungs, Sportlehrperson an der BBZ Zürich; Urs Böller, Sportlehrperson an der AGS Basel



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO