

Flag Football: Jargon

Es kann vorkommen, dass einzelne Lernende das Konsolen-Spiel «NFL Madden» spielen. Diese kennen dann häufig die englischen Begriffe bereits, die im American Football wie auch im Flag Football identisch sind.

Die meisten Lernenden finden es erfahrungsgemäss toll, statt als Spielmacher als «Quarterback» zu fungieren. Und dann den Ball dem «Left Wing» und nicht dem linken Flügelspieler zuzuwerfen. Und wehe, es geschieht dann eine «Interception».

Im Folgenden sind die wichtigsten Begriffe aufgeführt, welche «Flag Football» einen Touch von Internationalität geben und dessen Gebrauch bei den Lernenden durchaus eine motivationssteigernde Wirkung erzielen kann:

Allgemeine Terminologie

Blitzer: Der Blitzer ist ein Defense-Spieler, der sich 7 Yards oder mehr von der Line of Scrimmage LoS entfernt aufstellt, muss und direkt nach dem Snap auf den QB zurennt. Ihm muss Vortritt gewährt werden, wenn er spätestens eine Sekunde vor dem Snap sichtbar eine Hand über den Kopf hebt.

Center: snap den Ball zum QB. Dieser Rückpass muss im Schulsport nicht zwingend zwischen seinen Beinen hindurch erfolgen!

Defense: Verteidigende Mannschaft

First Down: Erster Versuch einer Angriffsserie

Fumble: Ein Ball, der auf den Boden fällt, nachdem er bereits kontrolliert wurde. Der Spielzug wird sofort beendet. Der nächste Spielzug startet auf der Höhe, wo der Ball verloren wurde.

Huddle: Alle Spieler stehen eng zusammen und bekommen ihre Anweisungen (von der Lehrperson oder dem QB) vor der Ausführung eines Spielzuges.

Incomplete Pass: Jeder Pass ist unvollständig, wenn der Ball den Boden berührt, wenn er nicht fest von einem Spieler kontrolliert wird. Handelt es sich dabei um einen Vorwärtspass, gehört der Ball weiterhin dem Team, das den Pass gemacht hat. Er wird am vorherigen Punkt wieder ins Spiel gebracht.

Interception: Geworfener Pass, den ein Gegenspieler aus der Luft abfängt. Durch eine Interception wechselt der Ballbesitz. Der abgefangene Ball darf sofort in Richtung der generischen Endzone getragen werden. Wird dem balltragenden Spieler ein Flag entrissen, erhält seine Mannschaft an dieser Stelle ein First Down.

Line of Scrimmage: Anspiellinie für den kommenden Spielzug. Weder die Offense noch die Defense dürfen vor Start des Spielzuges diese Linie übertreten. Geschieht dies trotzdem, entsteht ein Raumverlust für das verursachende Team resp. ein -gewinn für das andere Team.

Offense: Angreifende Mannschaft

Quarterback: QB, Spielmacher, Kapitän des Angriffs. QB sagt den Spielzug an und stellt sich hinter dem Center auf. Er erhält von diesem den Ball durch einen sogenannten «Snap».

Running Back: RB, Spieler neben dem QB, der von diesem den Ball übernimmt und im Anschluss versucht, möglichst viel Raum zu gewinnen.

Safety: Hat zwei Bedeutungen: Letzter Spieler der Verteidigung. Er muss versuchen, keinen Angreifer hinter sich kommen zu lassen. Oder: Zwei Punkte werden den Verteidigern zugesprochen, wenn dem Ballträger in seiner eigenen Endzone die Flag entrissen wird.

Snap: Pass des Centers zum QB. SET – GO! Kommando des Quarterbacks, zeigt den Beginn eines Spielzuges an.

Tackling : Das Ziehen einer der beiden Flags vom Ballträger Touchdown Ballträger fängt oder läuft mit dem Ball in die Endzone (gibt 6 Punkte)

Wide Receiver: WR, Flügelspieler und Passempfänger. Unterschieden wird zwischen LW (Left Wing = Linker Flügel) und RW (Right Wing = Rechter Flügel)

Yard: Eine in angelsächsischen Ländern gebräuchliche Längeneinheit. Ein Yard entspricht 0,91 m. Beispiel: 5 Yards = 4,6 m.

Begriffe, welche die Laufwege des Wide Receivers bezeichnen:

Fly (Streak): Der WR läuft gerade nach vorne und bekommt dort den Ball vom QB zugeworfen.

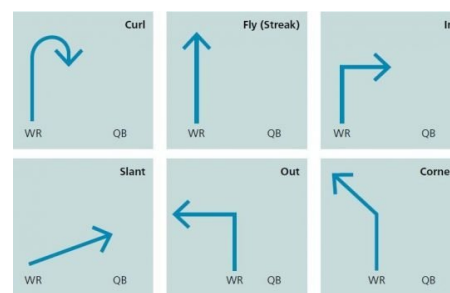
Slant: Passroute, bei der der WR direkt nach innen läuft und dort den Ball vom QB erhält.

Curl: Passroute, bei welcher der WR eine bestimmte Anzahl von Schritten nach vorne läuft, um sich dann umzudrehen und den Ball zu empfangen.

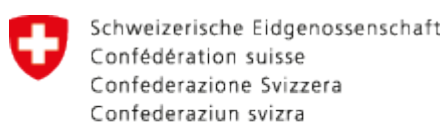
In: Der WR steht rechts bzw. links vom QB. Auf ein Kommando startet er nach vorne, um dann für den Verteidiger unerwartet nach innen zum QB zu laufen und dort den Ball zu empfangen.

Out: Passroute, bei welcher der WR näher beim QB steht. Der WR läuft wie beim Fly los, um nach kurzer Zeit abrupt nach aussen zu laufen und sich dort für den Pass anzubieten.

Corner: Passroute, bei welcher der WR näher beim QB steht. Der WR läuft wie beim Fly los, um nach kurzer Zeit diagonal nach aussen zu laufen und sich dort für den Pass anzubieten.



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



Bundesamt für Sport BASPO