

Mittellanges ABC des Flag-Football

Abknien (das)	der <u>Quarterback</u> kniet sich mit dem Ball in der Hand hin statt einen <u>Versuch</u> zu unternehmen nach vorne zu kommen – so kann ein in Führung liegendes Team die Zeit des Spiels herunterlaufen lassen
Arrow (der)	eine Laufroute; siehe <u>Speed-Cut</u>
Backfield (das)	alle Spieler der Offense, die beim Snap nicht an der <u>LOS</u> stehen befinden sich im Backfield – dies sind üblicherweise <u>Runningback</u> und <u>Quarterback</u> , unter Umständen aber auch ein <u>Widereciver</u>
Blitz (der)	ein/e schnelle/r Spieler/in der Defense versucht den <u>Quarterback</u> unter Druck zu setzten, sobald der Ball gesnapt wurde; der Blitz muss beim <u>Snap</u> sieben <u>Yards</u> vom Ball entfernt sein
Blocken (das)	ist im Flag-Football verboten und zieht eine <u>Strafe</u> nach sich
Center (der)	siehe: Positionen der Offense
Clockmanagment (das)	Uhrmanagment; das Team in Ballbesitz versucht durch <u>Spike</u> , <u>Abknien</u> , <u>Timeouts</u> und ähnliches entweder sehr viel Zeit oder sehr wenig Zeit zu verbrauchen; Clockmanagment macht im Regelfall der Coach
Corner (die)	eine Laufroute nach außen (also von der Mitte weg) in die hinterste Ecke des Spielfeldes bzw der Endzone; siehe <u>Speed-Cut</u>
Deadball (der)	toter Ball; fällt der Ball auf den Boden, so ist er – anders als im American Football – „tot“ und der Spielzug sofort beendet
Down (das)	übersetzt eigentlich: unten; ist die Nummer des Versuchs (erstes Down, zweites Down, drittes Down, viertes Down)
Endzone (die)	sollte durch Laufen oder Werfen und Fangen durch die Offense erreicht werden, dies ist ein Touchdown und gibt sechs Punkte für die Offense; die eigenen Angriffe beginnen (außer nach einer <u>Interception</u>) immer kurz vor der eigenen Endzone

Flag (die)	gibt es in zwei Wortbedeutungen: <ol style="list-style-type: none"> 1. am Gürtel hängen links und rechts je eine Flag; der <u>Flagpull</u> ersetzt das Takeln 2. eine Laufroute zur vorderen Ecke der Endzone; siehe <u>Speed-Cut</u>
Flagguarding (das)	unerlaubtes beschützen der eigenen Flagge, was den Gegenspieler daran hindert sie zu ziehen – verboten
Flagpull (der)	der/dem ballführenden Spieler/in wird von einem Gegenspieler die Flagge gezogen – der Spielzug endet an dieser Stelle
First Down (das)	Beginn einer neuen Angriffsserie – entweder zu Beginn des Angriffs nach einem <u>Turnover</u> , nach Überqueren der Mittellinie oder in Folge einer <u>Strafe</u> zugunsten der Offense
Huddle (das)	vor jedem Spielzug besprechen sich die Teams kurz im Huddle
Interception (die)	eine Möglichkeit der Defense, das Fortkommen der Offense zu stoppen ist das Abfangen des Balls aus der Luft – in diesem Fall darf sie ihrerseits versuchen, den Ball in die <u>Endzone</u> zu tragen (jedoch nicht passen); im Anschluss wechselt das Angriffsrecht
Laufspielzug (der)	ein <u>Runningback</u> versucht, den Ball nach vorne zu tragen – die <u>Widereciver</u> verhalten sich, als ob sie einen Pass erwarten um die Defense zu verwirren
LOS (die)	Line of Scrimige; die Anspiellinie
Mancoverage (die)	die Defense spielt Manndeckung (und nicht Raumdeckung)
Motion (die)	Bewegung, ein Spieler der Offense bewegt sich vor dem <u>Snap</u> seitlich; so kann die Aufstellung noch kurzfristig umgestellt werden

No-huddle-offense (die)	Nach dem Ende eines <u>Spielzugs</u> macht die Offense kein Huddle, sondern spielt sofort den nächsten <u>Versuch</u> aus – so wird die Defense unter Druck gesetzt und wenig Zeit verbraucht – die Spieler/innen müssen sich mehrere <u>Laufrouuten</u> in Abfolge merken
No-running-Zone (die)	kurz vor der gegnerischen <u>Endzone</u> (und beim <u>Zusatzpunkt</u>) darf der Ball nicht getragen werden, sondern muss geworfen werden.
Pass (der)	erfolgt immer nach vorne, aus dem <u>Backfield</u> heraus und besteht aus dem Wurf, dem Flug und dem Fangen; wird der Ball sicher in der <u>Endzone</u> gefangen, so ist dies ein <u>Touchdown</u>
Passspielzug (der)	der Ball wird nach dem <u>Snap</u> vom <u>Quarterback</u> oder einer/m anderen Spieler/in nach vorne geworfen
Playbook (das)	Spiel(züge)buch; in diesem sind alle <u>Spielzüge</u> gesammelt, in der NFL und CFL kann dies mehrere hundert sein umfassen, sowie jeweils mehrere Varianten. Wir begnügen uns derweil mit einigen feststehenden Spielvarianten
Post (der)	eine Laufroute nach innen hin in Richtung des First Downs oder der Endzone; siehe <u>Speed-Cut</u>
Quarterback (der)	siehe: Positionen der Offense
Route (die)	der Weg, den ein/e Spieler/in bei jedem <u>Spielzug</u> laufen soll ist vorab festgelegt
Runningback (der)	siehe: Positionen der Offense
Saints (die)	die Heiligen; ein Team aus den USA; der Name erinnert daran, dass das Team am Allerheiligentag geründet wurde

Safety (der)	<p>gibt es mit zwei Wortbedeutungen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. dem/der ballführende Spieler_In wird in der eigenen <u>Endzone</u> die Flagge gezogen (siehe: <u>Flagpull</u>); damit erzielt die Defense zwei Punkte und erobert das Angriffsrecht 2. ein_e Spieler_In der Defense, die/der entweder dort hilft, wo Hilfe gebraucht wird oder als <u>Blitz</u> den <u>Quarterback</u> attackiert
Slant (der)	eine Laufroute; siehe <u>Speed-Cut</u>
Snap (der)	Mit dem Snap beginnt jeder <u>Spielzug</u> der Offense; dabei wirft oder übergibt der <u>Center</u> den Ball nach hinten; erst nach dem Snap dürfen sich die Angriffsspieler/innen bewegen – eine Ausnahme ist der Man-in- <u>Motion</u>
Snapcount (der)	Snapzählung; das Kommando zum lautet üblicherweise Down-Set-Hut (bei „Hut“ erfolgt der <u>Snap</u> und die übrigen Spieler/innen dürfen loslaufen); der Snapcount kann jedoch verändert werden. Zum Beispiel Down-Set-Hut-Hut-Hut oder Down-Tomate-Hut oder Down-Set. Eine solche Änderung wird vorher im <u>Huddle</u> besprochen
Speed-Cut (der)	eine <u>Laufroute</u> beinhaltet einen gestreckten Winkeln und kann daher sehr schnell gelaufen werden – hier ist es besonders wichtig, dass sich die/der Passempfänger/in genau an das <u>Playbook</u> halten
Special Teams (die)	sind im American und Canadian Football für Sonderaufgaben zuständig – gibt es im Flag-Football (leider) nicht
Spielzug (der)	siehe: <u>Versuch</u>
Spike (der)	der <u>Quarterback</u> lässt den Ball auf den Boden fallen statt einen <u>Versuch</u> zu unternehmen nach vorne zu kommen – dies hält die Spielzeit an
Strafe (die)	tun weh und machen viel Mühe kaputt; sie können aber von der Mannschaft abgelehnt werden, die von ihr profitieren würde
Tackle (das)	ist im Flag-Football verboten; um die/den ballführenden Spieler/in zu stoppen wird stattdessen der verletzungsfreie <u>Flagpull</u> verwendet

Theorie (die)	In CFL und NFL werden zahlreiche Trainingseinheiten im Unterrichtsraum abgehalten – wir beschränken uns auf einige wenige Besprechungen betreffs unseres <u>Playbooks</u> .
Time-out (das)	ein Team kann ein Time-out nehmen – hier durch stoppt die Spieluhr und beide Teams haben kurz Zeit, sich mit dem Trainer zu besprechen
Turnover on Downs (das)	die Offense hat es nicht geschafft mit vier <u>Versuchen</u> ihr Ziel zu erreichen – das Angriffsrecht wechselt, die Defense hat eine gute Arbeit gemacht
Versuch (der)	ein <u>Spielzug</u> der Offense; ihre Aufgabe ist es, mit vier Spielzügen die Mittellinie zu überqueren und mit vier weiteren Versuchen in die <u>Endzone</u> zu kommen (Synonym: Down)
Wide receiver (der)	siehe: Positionen der Offense
Yard (das)	etwa 90 cm; die im Football übliche Längeneinheit
Zoncoverage (die)	die Verteidigung teilt das Spielfeld in Zonen auf und jede/r Verteidiger/in deckt jene/n Spieler/in ab, die in die zugeteilte Zone hineinläuft (Gegenteil: Mancoverage)
Zusatzpunkt (der)	nach einem <u>Touchdown</u> bekommt die Offense einen zusätzlichen Versuch um einen weiteren Punkt zu erzielen (Synonyme: Extrapunkt, PAT)