



U 14

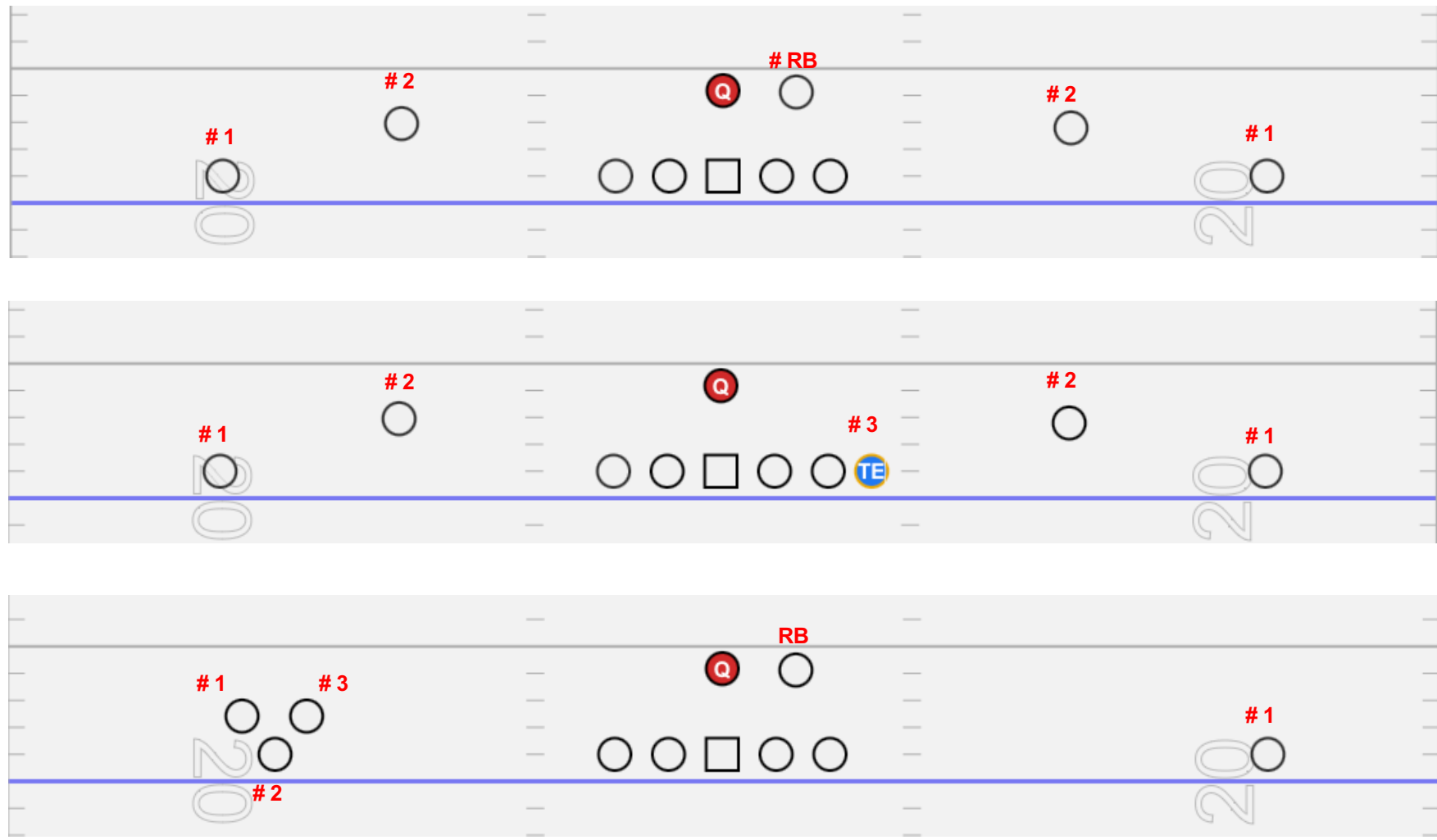
**GREENMACHINE
HANDOUT "CAMP DAYS"
2023**

Name: _____

Nummerierung der Passempfänger



Zur besseren Zuordnung werden die Passempfänger von außen nach innen durchnummeriert. Siehe Beispiele:



Strong-Side

Die Aufstellung einer Defense basiert immer vom Strong Side Call / Die Gegenseite zur Strong Side wird Weak Side genannt.



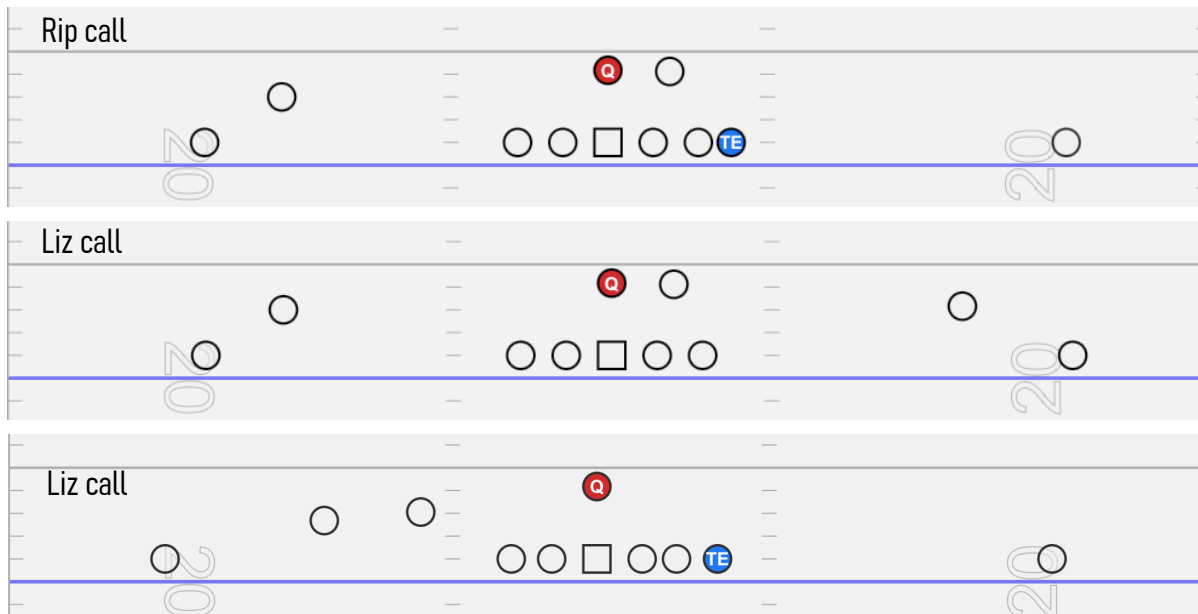
Strong-Side call:
Liz = Links
Rip = Rechts

Den Strong Side Call wird vom Mike LB übernommen. Mike wird bei der Ansage von den Mitspielern unterstützt!

Regel zur Strong Side:

1. Regel: Mehrzahl der Offense Spieler sich befinden, ist die Strong Side.
2. Regel: Sollte bei gleicher Anzahl von Offense Spielern ein TE(Y) eingesetzt werden, ist die TE Seite die Strong Side
3. Regel: Away from RB, ist die Strong Side
4. Regel: Open field side, ist die Strong Side
5. Regel: Mike gibt den Strong Side Call vor, sollte er mit den ersten vier Regeln daneben liegen, spielen wir trotzdem die von Mike angesagte Seite

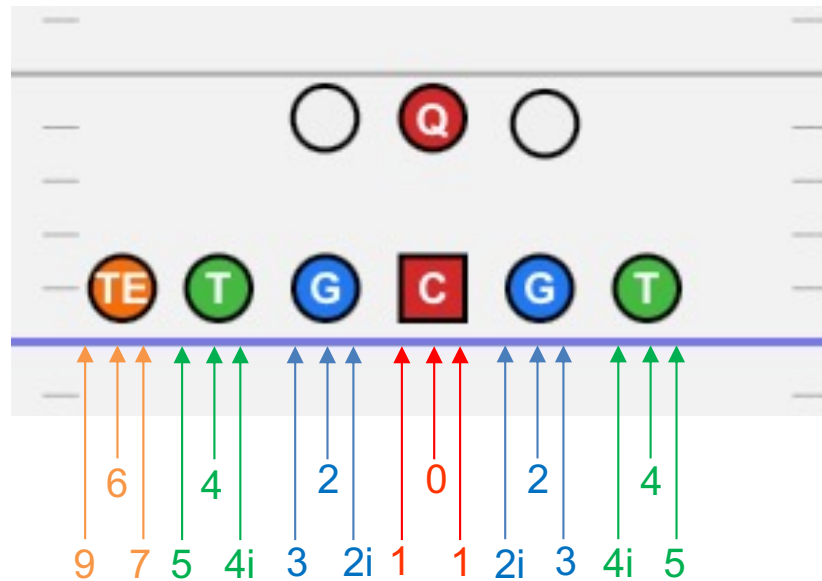
Strong-Side Beispiele:



Alignment

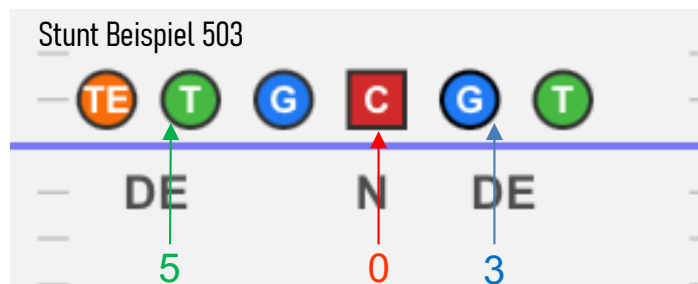


Damit die D-Liner wissen, wo sie sich gegenüber der O-Line aufstellen sollen, werden die Spieler der Offense Line anhand ihr Positon „Inside shoulder / outside shoulder und head up“ durchnummeriert.

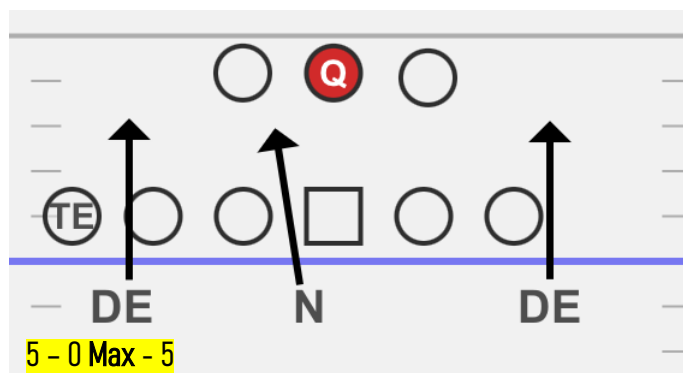
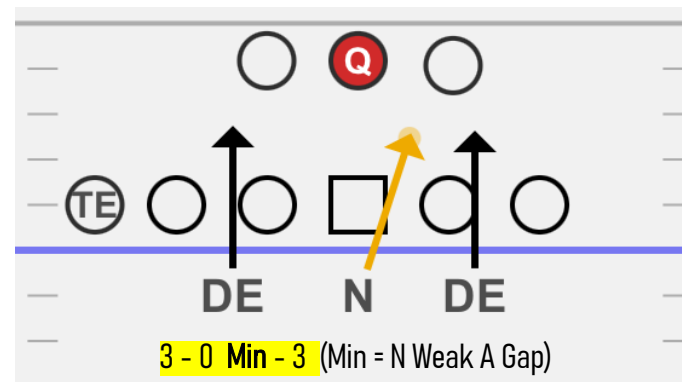
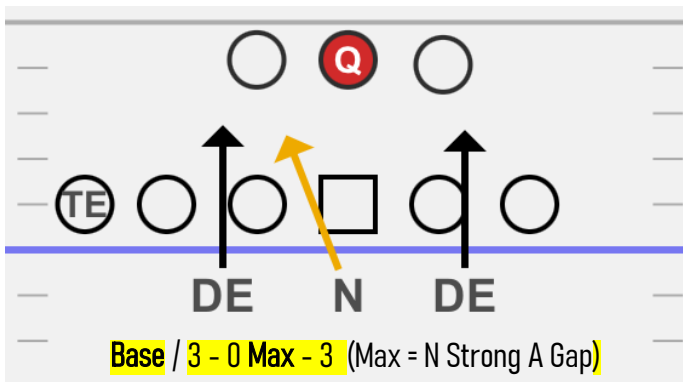


Bei dem aufgeführten Beispiel, spielt die D-Line ein **5 0 3** Technique und stellt sich dabei entsprechend auf:

- **Linker DE** = Linker Tackle - Outside Shoulder = **5** Technique
- **N** = Center - Head Up = **0** Technique
- **Rechter DE** = Rechter Guard - Outside Shoulder = **3** Technique

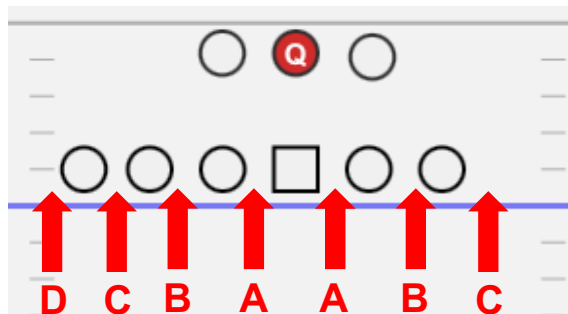


Stunts / Air Force (3-4 Formation)



- Bei der 3-4 Formation, erhalten die drei D-Liner einen Zahlencode um sich gem. dem Alignment auszurichten
- Nose steht in der Regel auf der 0 und muss bei Max und Min entsprechend in das Strong oder Weak A Gap stunten

Gap Zurordnung



Die Lücken zwischen den Offense Line Spielern nennt man **Gaps**. Die Gaps werden von innen nach außen nach dem Alphabet aufgeführt.

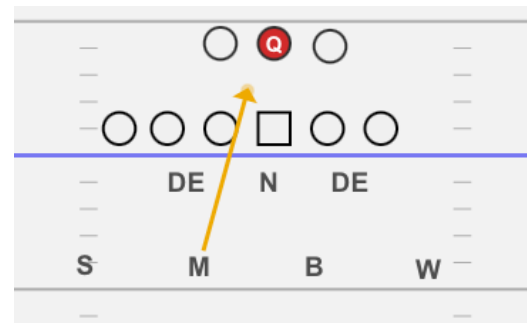
Basic Blitzes

Um den Druck auf die Offense zu erhöhen, können die Line Backer die D-Line unterstützen. Den Angriff der LB nennt man „Blitz“

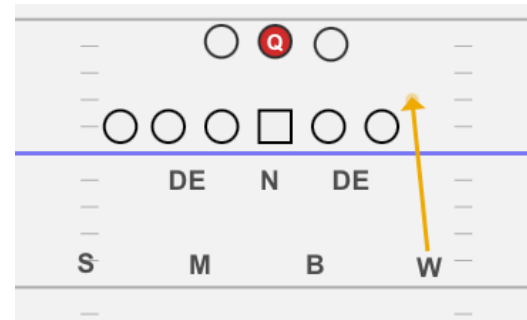
Standard Blitzes und Bezeichnungen:

- Attack: A-Gap Blitz
- Blast: B-Gap Blitz
- Crush: C-Gap Blitz
- Damage: D-Gap Blitz

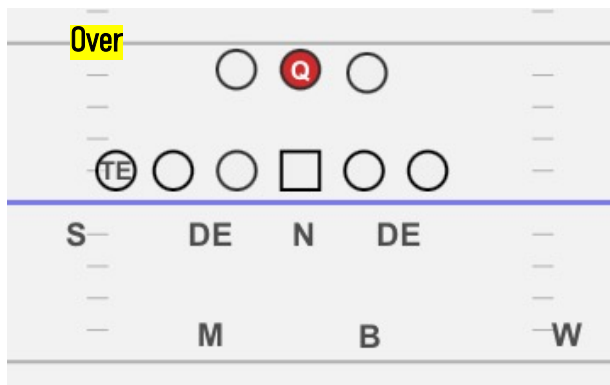
Blitz Beispiel: Mike Attack



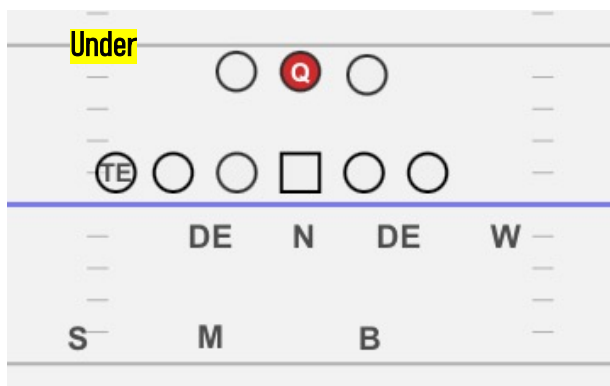
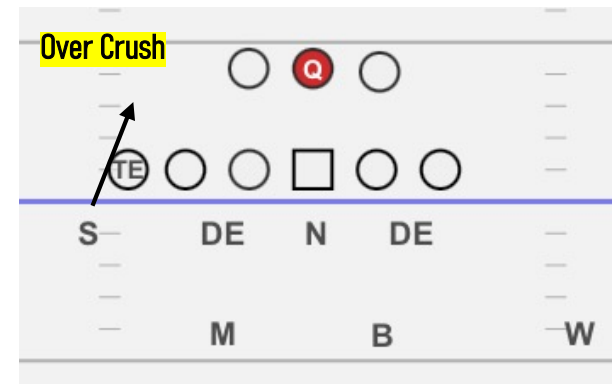
Blitz Beispiel: Will Crush



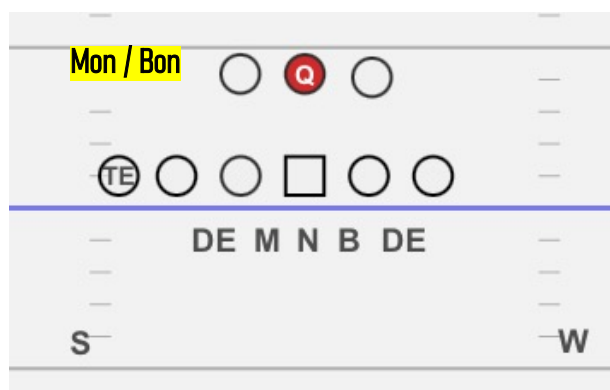
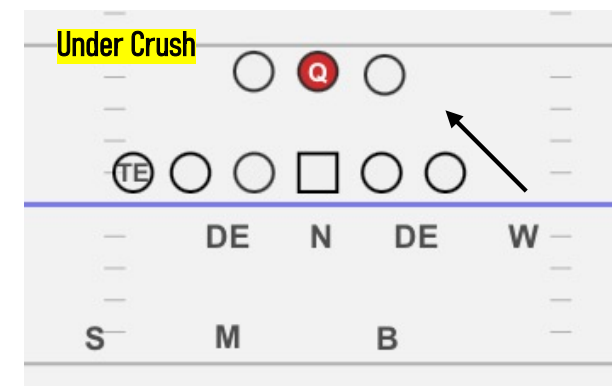
Blitzes



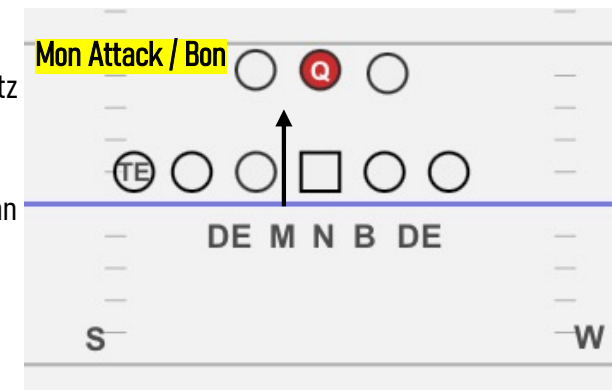
- **Sam** LB steht beim Call **Over**, direkt an der LOS und zeigt nur den Blitz an.
- Sollte **Sam** den Call **Over Crush** erhalten, dann muss Sam den Blitz durchführen



- **Will** LB steht beim Call **Under**, direkt an der LOS und zeigt nur den Blitz an.
- Sollte Sam den Call **Under Crush** erhalten, dann muss **Will** den Blitz durchführen

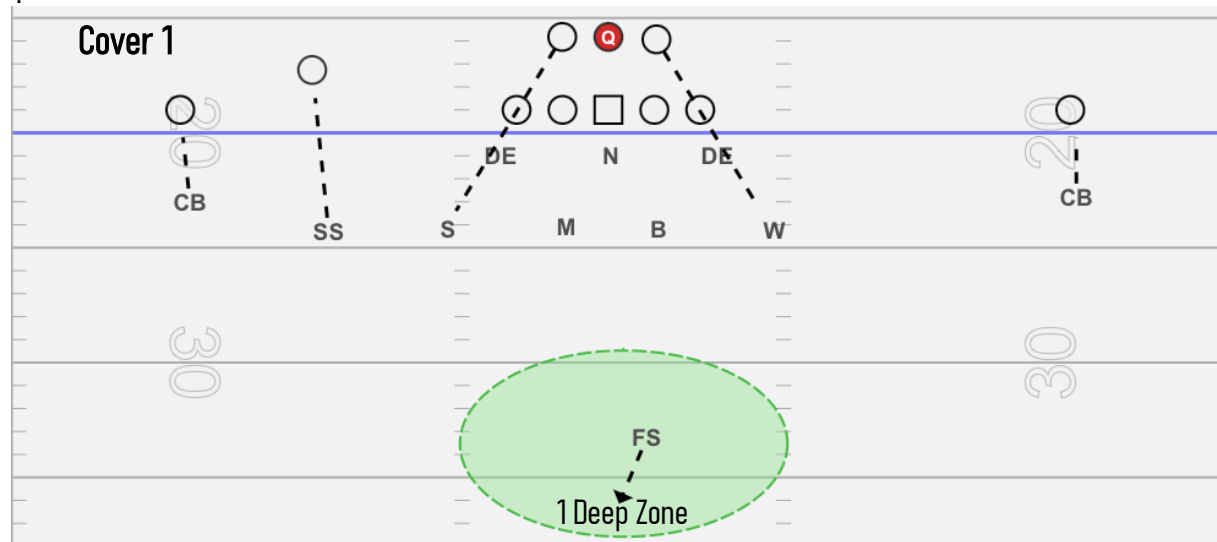


- **Mike** und **Bandit** LB steht beim Call **Mon** und **Bon**, direkt an der LOS und zeigen nur den Blitz an.
- Sollte Mike den Call **Mon Attack** erhalten, dann muss **Mike** den Blitz durchführen
- Sollte Bandit den Call **Bon Attack** erhalten, dann muss **Bandit** den Blitz durchführen

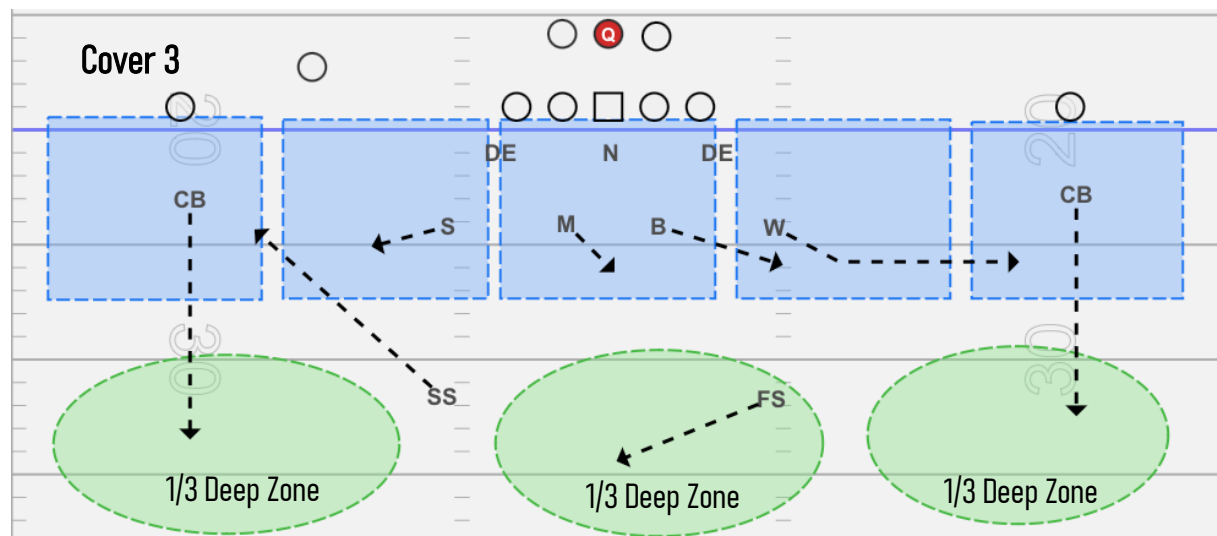


Bedeutung der Coverages

Im Football werden in der Passverteidigung die Begriffe Cover 0 oder Cover 1 / Cover 2 / Cover 3 / Cover 4 verwendet. Die Zahlen bedeuten wie viele Defense Spieler (in der Regel die DB's) in einer tiefen Zone spielen, siehe Beispiele Cover 1 und Cover 3.



Cover 1: Die CB, SS und OLB sind in einer Man Cover, nur der FS spielt eine tiefe Zone und kann beim Run bzw. bei tiefen Passen Supporten

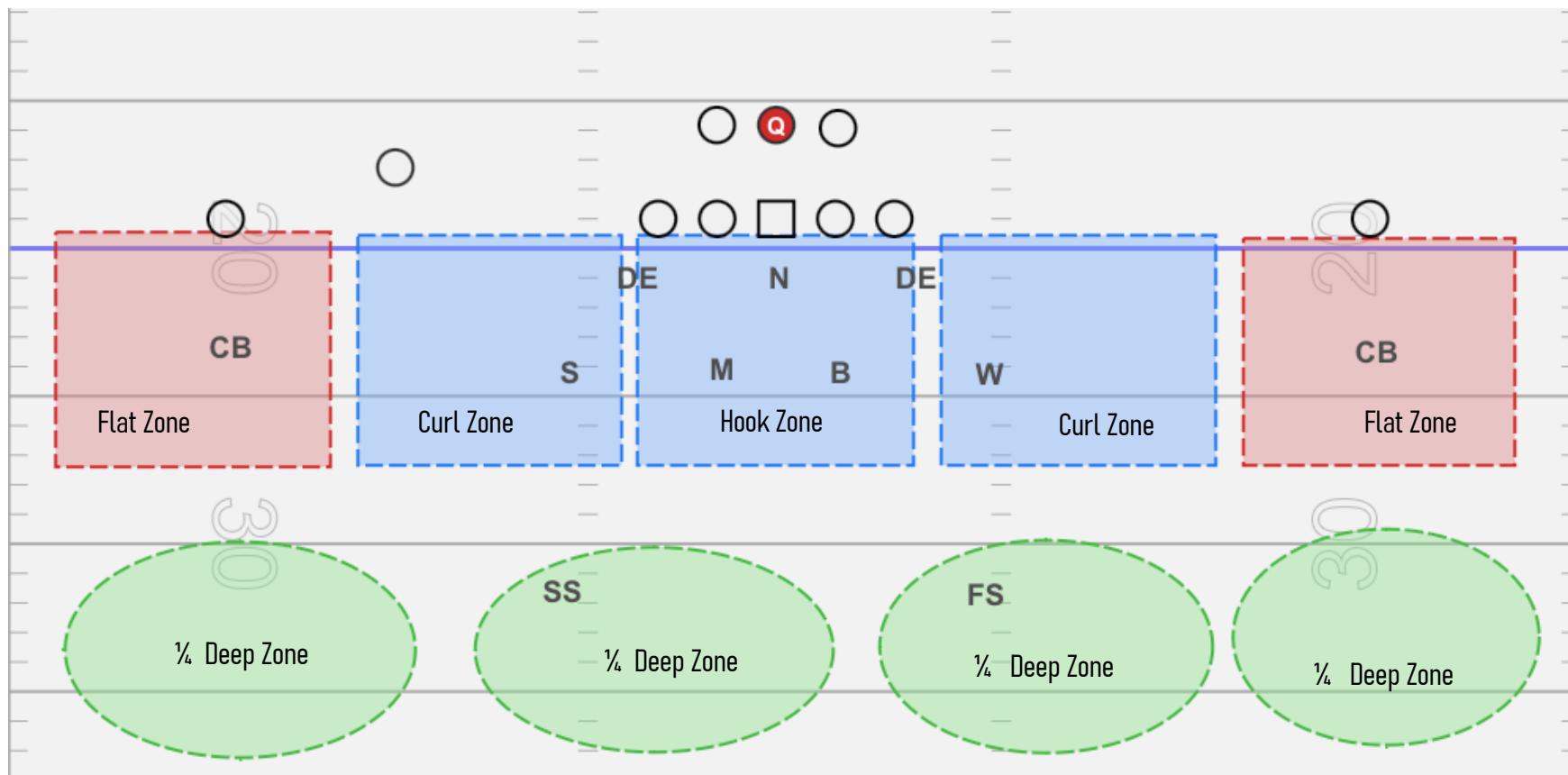


Cover 3 Die LB und SS spielen die kurzen Zonen. FS und die CB teilen sich jeweils 1/3 Deep Zonen

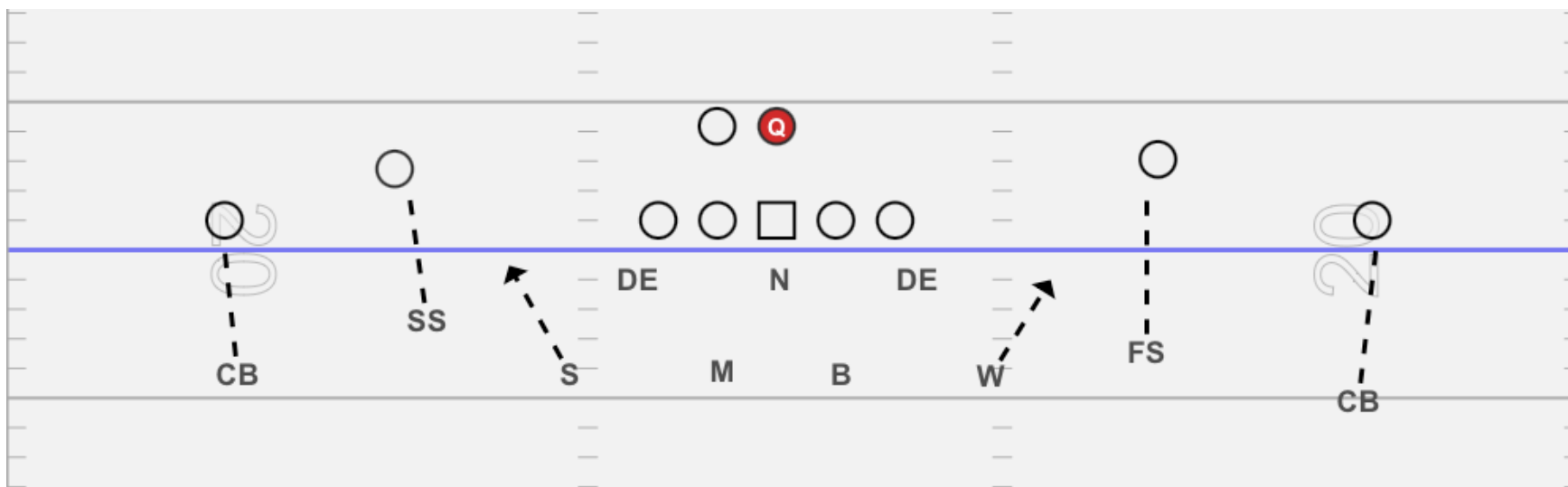
Pass-Zonen Namen

Die Zonen die eine Defense verteidigt, haben alle einen Name, hier die Basis Zonen

- Flat Zone
- Curl Zone
- Hook Zone
- 1/4 Deep Zone

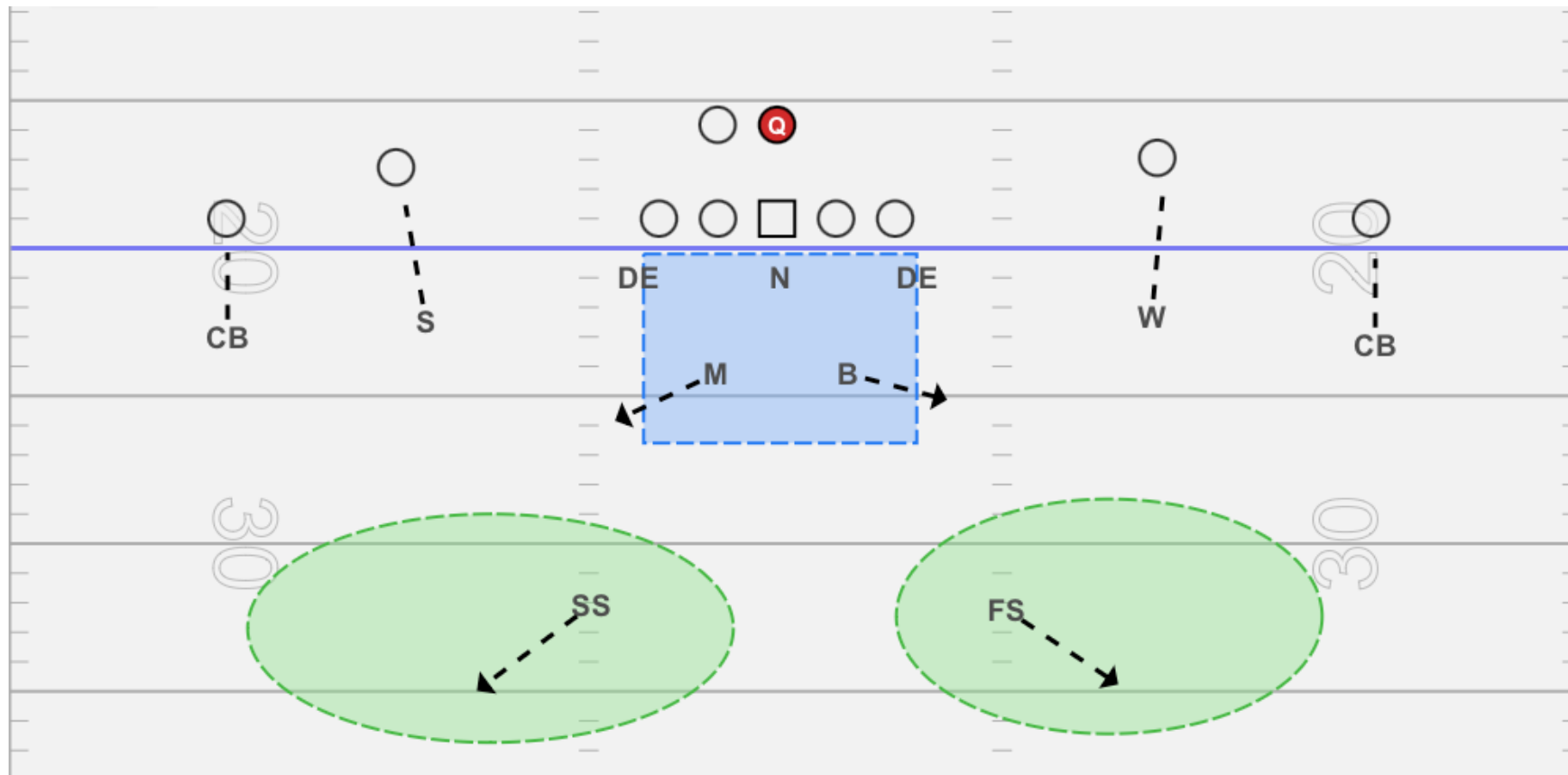


Cover 0 = Green



- CB's = Man Cover, shade inside aufstellen
- SS / FS = Man Cover, shade inside aufstellen
- OLB = Sam und Will, spielen „first run“. Bei pass → „first man out“ und „over the top“ oder verteidigen ihre Zone
- ILB = Mike und Will spielen „first run“ bei pass Zone verteidigen

Cover 2 Man = Blue Mango



- CB's = Man Cover, ca. 5 Yards Abstand, shade inside aufstellen
- SS / FS = ca. 12-14 Yards Abstand, ½ Deep Zone,
- OLB = Sam und Will, Man Cover, ca. 5 Yards Abstand, shade inside aufstellen
- ILB = Mike und Bandit „first run“. Bei pass → Hook to Curl Zone