

2023



U 14

Handout Camp Days 2023

Einleitung

Für die ersten Camp Days werden wir uns auf ein paar Formationen beschränken. Mehr kommt dann spätestens für Kroatien.

Hier erkläre ich erst einmal ein paar Begrifflichkeiten, die wir brauchen um miteinander kommunizieren zu können.

Strongside: Die Seite, auf der der Tightend steht. Dieser muss nicht zwingend tight an der Linie stehen. Er kann auch weiter außen stehen.

Weakside: Die Seite gegenüber vom Tightend

Playside: Die Seite, über die der Spielzug laufen soll.

Backside: Die Seite über die der Spielzug nicht geht.

Gap: Wir sprechen im Football von Gaps, die zwischen Offense-Spielern besteht. Dabei unterscheiden wir nicht zwischen Strong oder Weakside.

C-Gap B-Gap A-Gap A-Gap B-Gap C-Gap D-Gap
 T G C G T Y

Point-of-Attack: Der Punkt, bzw. die Richtung, in die ein Laufspielzug geht.

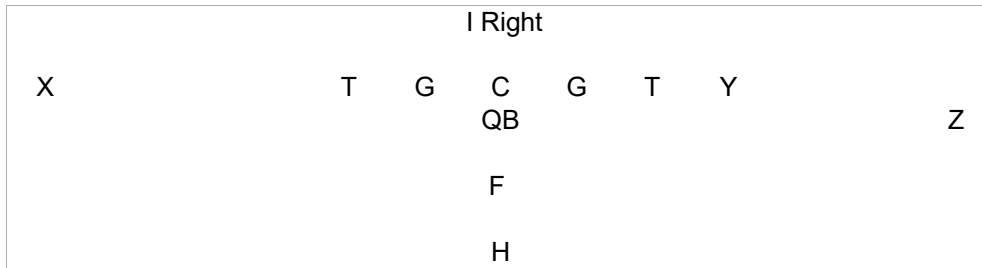
Unser Snap Count (Startsignal) wird folgendermaßen lauten:

first sound: ready
set: ready, set
Eins: ready, set, hut
Zwei: ready, set, hut, hut

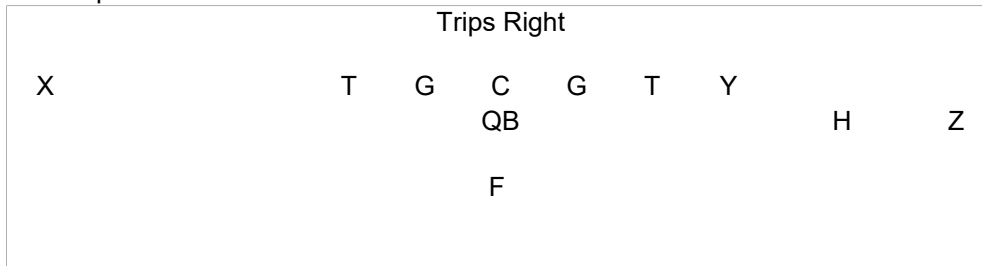
In der Regel werden wir auf Eins oder Zwei spielen.

Formationen

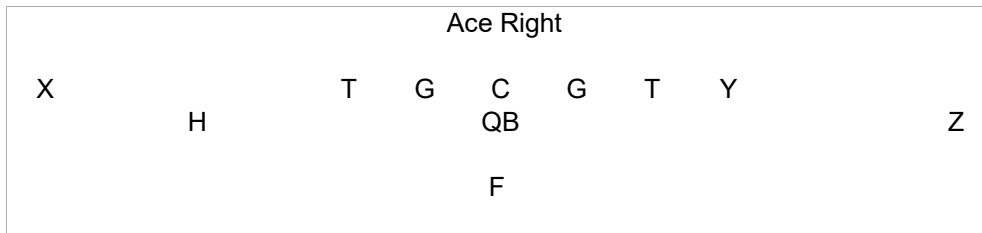
Für die ersten Camp Days starten wir mit diesen Formationen.



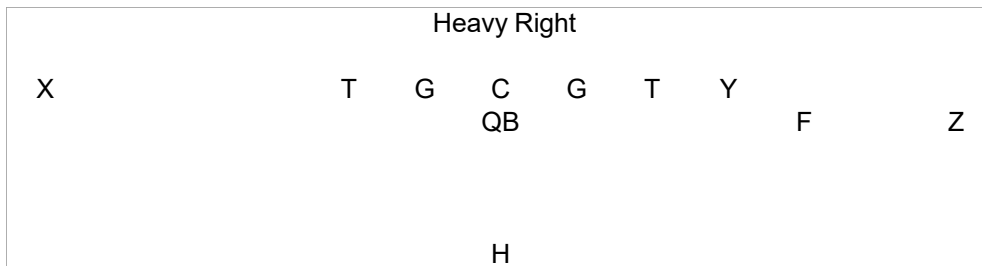
Unsere Standardformation mit F (Fullback) und H (Halfback) in einer klassischen I-Formation. Right bedeutet, dass der Y (Tight End) rechts steht. Z (Strongside Receiver) steht im Backfield, X (Weakside Receiver) auf der Line. F und Y stehen im Dreipunktstand.



Trips bedeutet, dass der H nicht im Backfield, sondern als dritter Receiver auf der Strongside steht. Er halbiert die Strecke zwischen Y und Z. Der F steht (weil Single-Back) im Zweipunktstand.



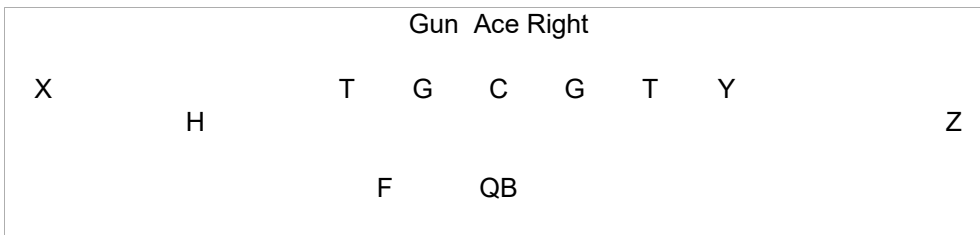
Ace bedeutet, dass der H nicht im Backfield, sondern als zweiter Receiver auf der Weakside steht. Er halbiert die Strecke zwischen X und T. Der F steht (weil Single-Back) im Zweipunktstand.



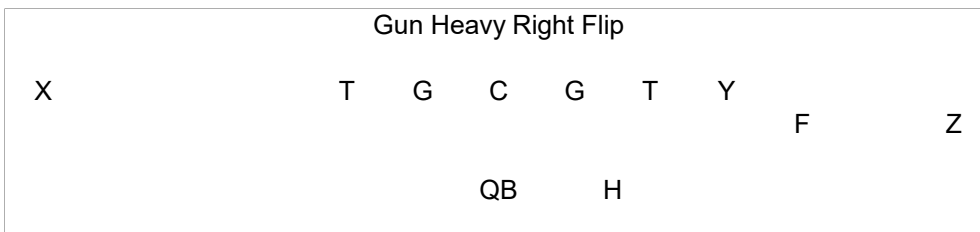
Der FB steht als Wingback mit auf der Y-Seite. Natürlich im Backfield.

Formationen

Bei einem "Gun" Call steht der QB in der Shotgun. Der oder die Runningbacks stehen auf gleicher Höhe mit dem QB, ca. 3 Yards im Backfield zwischen Guard und Tackle. Bei zwei RBs steht der F auf der Stronside und der H auf der Weaksie

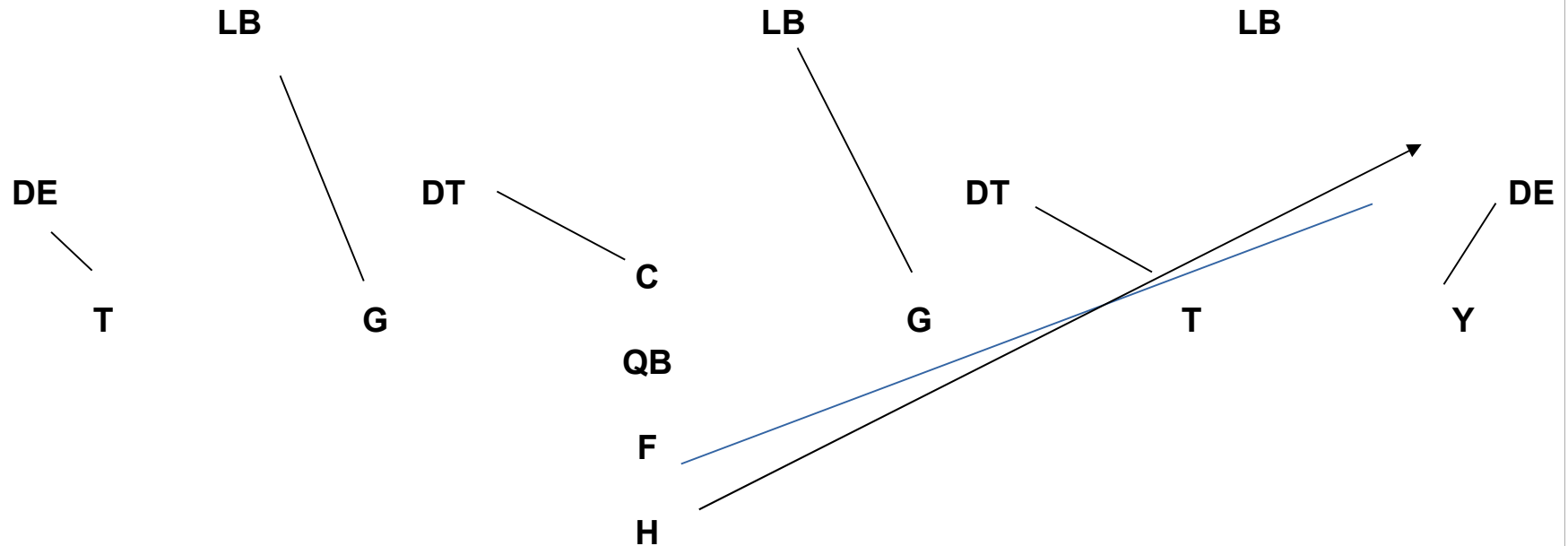


Bei einem "Flip" Call steht der Runningback auf der anderen Seite neben dem QB.



Wir fangen mit folgenden Laufspielzügen an.

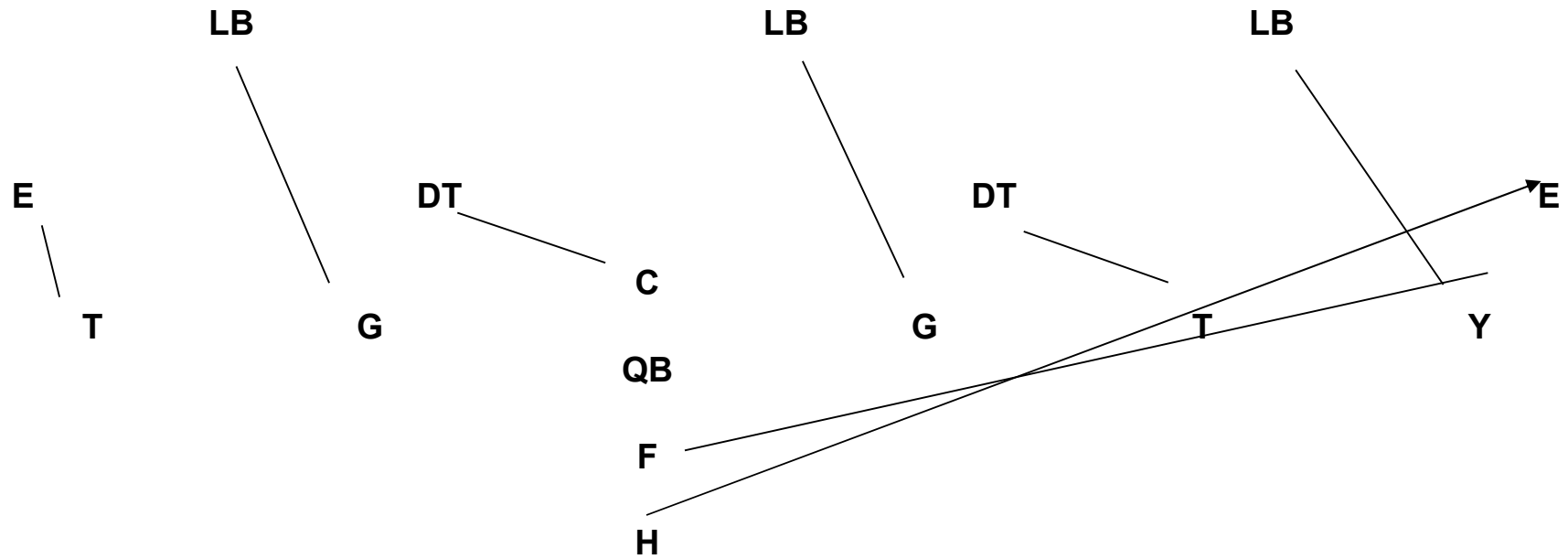
Iso Right



Der Iso wird durch das Gap gespielt, das nicht von einem D-Liner besetzt ist. Wenn zwei Löcher unbesetzt sind gehen wir durch das äußere. Der Linebacker am Point-of-Attack wird vom Runningback auf der Playside geblockt. Der Lauf geht in dem Beispiel durch das rechte C-Gap. Für die Line ist es also ein Lauf über rechts, das heißt, ihr müsst nach links blocken. Für den Y ist es ein Lauf über links, er muss also nach rechts blocken.

RunPlays

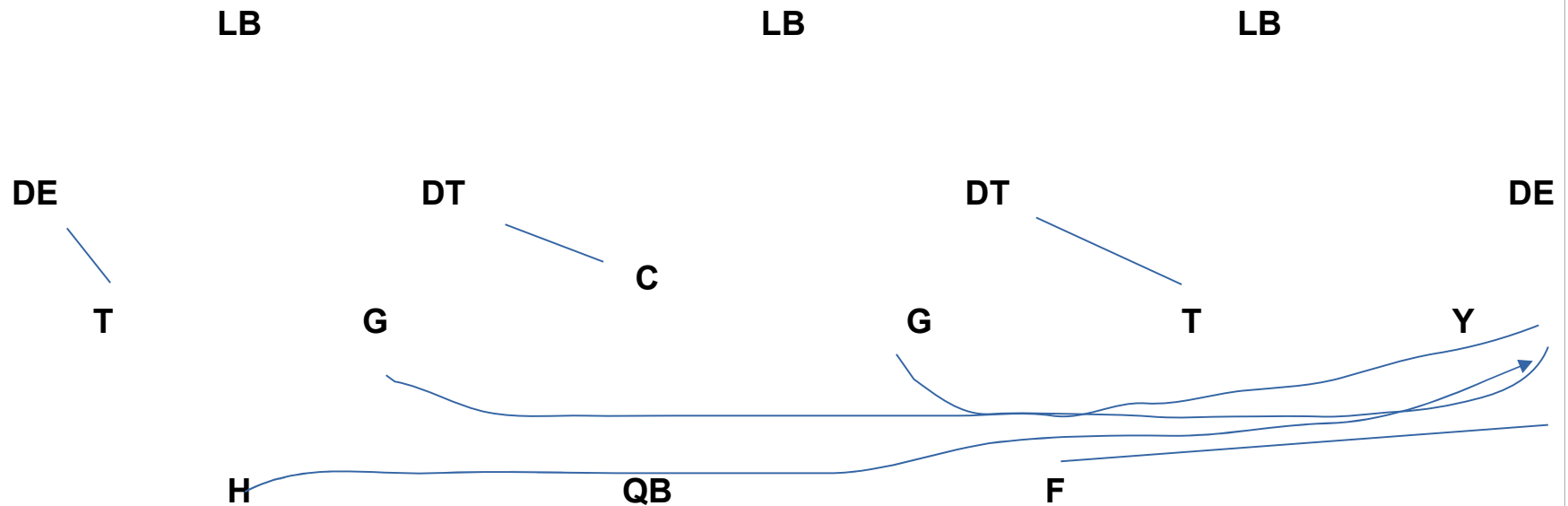
Blast Right



Der äußerste Verteidiger an der Linie auf der Playside wird vom Runningback auf der Playside geblockt. Der Runningback attackiert das C-Gap. Für alle ein Lauf über links

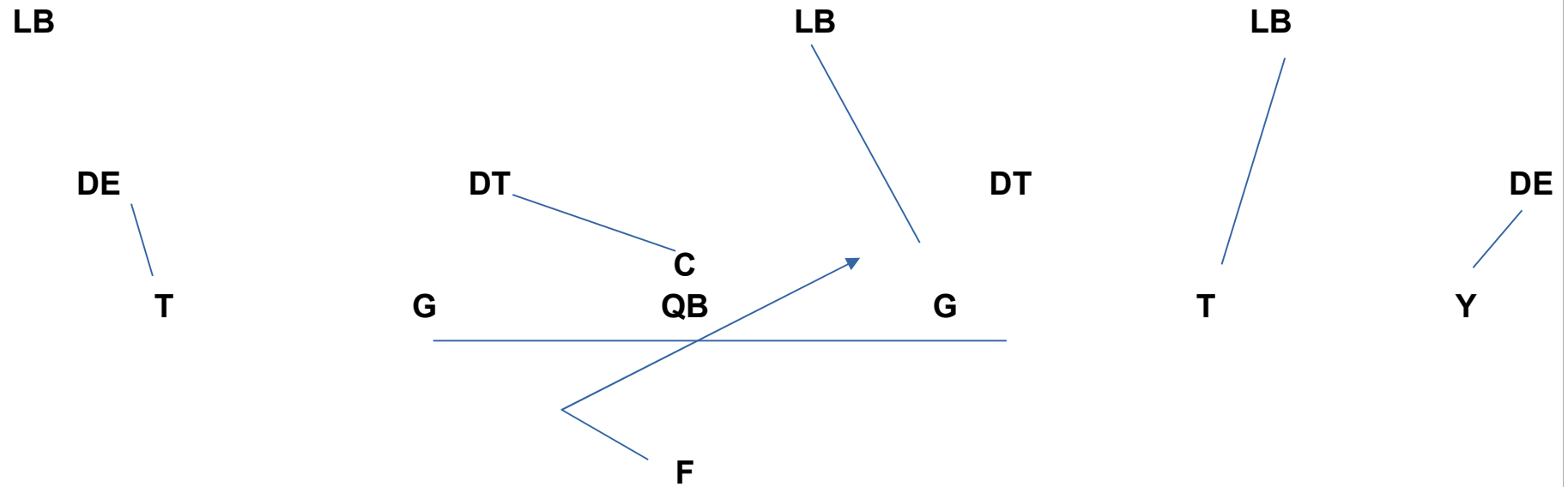
RunPlays

Sweep Right



Bei diesem Spielzug versuchen wir über außen zu laufen. Dabei versuchen die äußeren Linespieler also T oder Y ihren Spieler zu reachen, das heißt auf der Playside-Schulter zu erwischen und nach innen zu drücken. Das ist ein extrem schwerer Block! Die Linespieler haben folgende Regel: habe ich einen Gegner Head-Up oder auf der Backside-Schulter, dann blocke ich ihn vom Play weg. Habe ich dort niemanden, pulle ich zur Playside. Sollte der äußerste Oliner geschlagen werden und der DE bleibt außen, attackieren wir ein Gap weiter innen

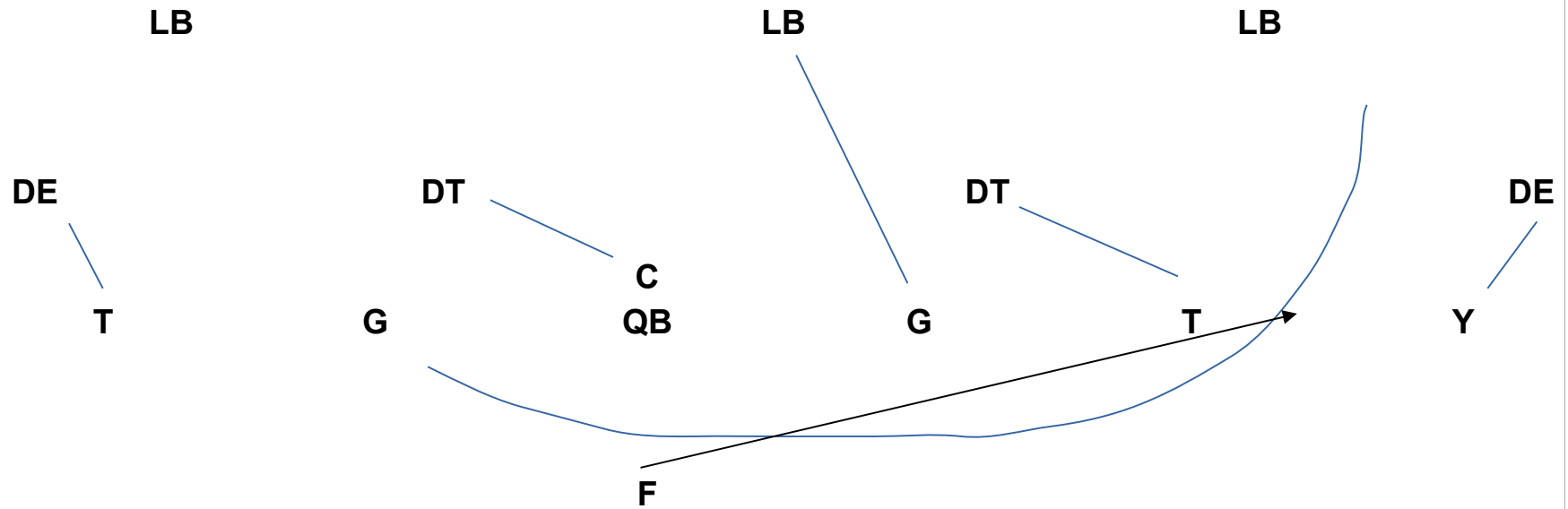
Trap Right



Der Trap ist ein Play, welches wir in der Regel aus der Single-Back spielen. Beim Trap wollen wir den ersten D-Liner außerhalb des Centers trafen. Der Runningback macht einen Schritt zur Backside und läuft dann hinter dem Guard durch das A-Gap über die Playside.

RunPlays

Power Right



Ein Play lediglich aus der Singleback. Der Backside Guard pullt durch das Gap auf der Playside, welches nicht durch einen D-Liner besetzt ist. Der Runninbackack bekommt das Handoff auf der Backside und läuft hinter dem Guard durch das Gap auf der Playside.

Passplays

Wir werden zunächst drei Pass-Serien in der Offense nutzen.

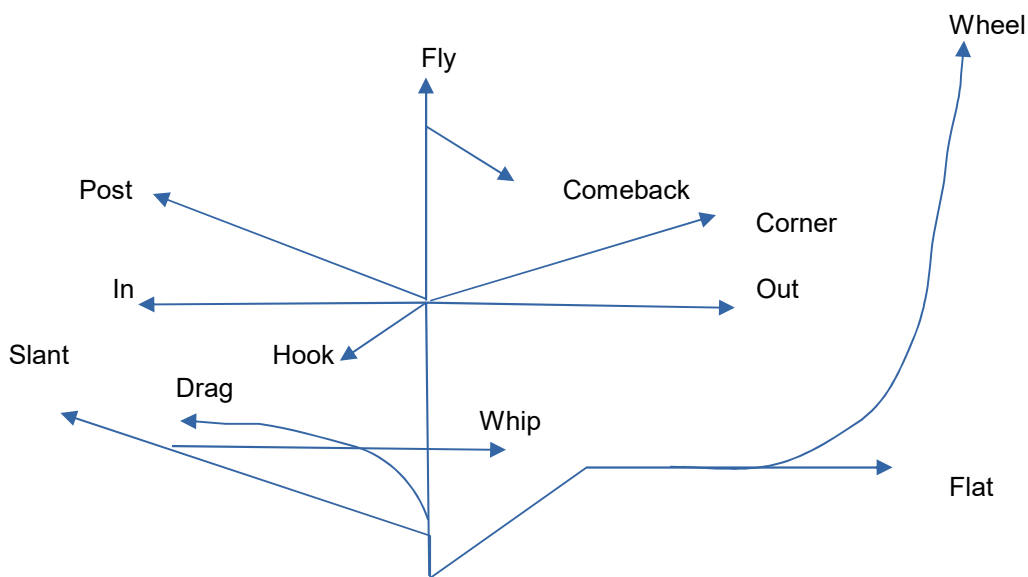
Die Passplays werden mit 3 Ziffern angesagt. Die erste Ziffer steht für die Serie, die zweite für das Play aus der Serie und die dritte für die Protection.

Serie 1: Auf beiden Seiten werden die Routen gespiegelt

Serie 2: Wir überladen eine Seite

Serie 4: Rollout-Pässe

Wir nutzen folgende Passrouten:



Wir werden uns zunächst auf zwei Routen-Kombinationen aus der Serie 1 beschränken

- 10 Slant In / Slant Out
- 12 Slant In / Out

Bei der Serie 2 werden wir zunächst ebenfalls zwei Routen-Kombinationen nutzen.
Die Routen von rechts nach links

- 20
- 22

Rollout-Pässe

- 40 Fly, Corner, Out Backside
- 42 Post, Wheel, Out immer Drag

Wir sagen die Seite an, über die der QB rausrollt. Die Line blockt immer das Gap in die angesagte Richtung. Der äußerste Spieler auf der anderen Seite ist damit ungeblockt. Der Runningback hilft mit beim Block über die angesagte Seite. Als Pass-Kombinationen nutzen wir die gleichen wie in Serie 2.

Protection

Grundsätzlich blockt jeder Oliner ein Gap. Wer welches Gap blockt, hängt von der gecallten Pass-Protection ab. Wir geben jedes Pass-Play mit drei Ziffern an, die ersten beiden Ziffern sind die Routen-Kombinationen und die dritte Ziffer benennt das Gap, welches der Runningback blockt.

Dabei benutzen wir folgende Bezeichnungen für die Gaps

| | | | | | |
|---|---|---|---------|---|---|
| 5 | 3 | 1 | 0 | 2 | 4 |
| | T | G | C QB | G | T |

Für die Camp-Days beschränken wir uns auf Protection 5 und 4