

AMERICAN FOOTBALL NFL 2019

**STARS
TEAMS
SUPER BOWL**

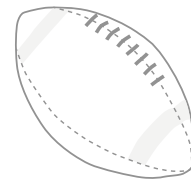
© des Titels »American Football NFL 2019« (978-3-7423-0699-9)
2018 by Riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München
Nähere Informationen unter: <http://www.riva-verlag.de>

riva

Inhalt

Vorwort	03
NFL: Die Liga der Rekorde	05
Regelkunde	08
Impressionen vom Super Bowl LII	20
Die Stars	28
Die AFC-Teams im American Football	50
Die NFC-Teams im American Football	74
Die Legenden	100
Die Stadien	126
In Kürze: News und Kurioses	132
Glossar	136
Hall of Fame	140
Historie	142
Spielbericht Super Bowl LI	146
Spielbericht und Impressionen Super Bowl LII	148
Vorschau auf die neue Saison	154
Statistik: Alle Super Bowls	156
Sebastian Vollmer: Meine NFL	158

Faszination Football



American Football ist die unglaublichste Sportart der Welt. Eine Sportart, die von den Amerikanern selbst erfunden wurde, entwickelt aus dem traditionellen Rugby, verfeinert und auf spektakuläre Art und Weise dem Fernsehen angepasst. Die NFL ist die zuschauerstärkste Liga in den USA. Der Super Bowl ist das größte jährlich stattfindende Sportereignis der Welt. Mit knapp einer Milliarde Zuschauer weltweit. Ein 30-Sekunden-Werbespot kostet fünf Millionen Dollar. Als Musiker in der Halftime Show aufzutreten ist wie den Oscar zu gewinnen. Und nur die größten der Welt werden eingeladen. Wie Michael Jackson oder die Rolling Stones! Und die Spieler sind die Gladiatoren. Die NFL hat die besten, schnellsten und stärksten Spieler der Welt. Sie leben das Machismo-Denken der Amerikaner im Sport. Möge der stärkere gewinnen. Aber auch der schlauere.

Denn Football ist auch pure Taktik. Wie beim Schach werden die Figuren auf dem Spielfeld verschoben, um den Gegner zu überraschen, auszutricksen und am Ende zu besiegen. Football ist eine Mischung aus Kampf und Mathematik. Und die Spieler setzen mit ihren spektakulären Aktionen die Highlights. Football ist auch die einzige große Mannschaftssportart, die nur maximal 20 Spieltage hat. Und im Herbst und Winter gespielt wird, was einen weiteren wichtigen Aspekt ins Spiel wirft. Das Wetter. Ich selbst habe beim letzten Spiel von Quarterback Brett Favre für die Green Bay Packers im Dezember im Lambeau Field gesessen. Bei minus 15 Grad mit einem eiskalten Wind. Glaubt mir, das beeinflusst jedes Spiel und jeden Spieler.

All diese Faktoren machen Football zu dieser einen spektakulären, besonderen Sportart. Das alles ist der eine Teil der Faszination Football. Aber wenn du selbst auf dem Spielfeld stehst, dann lernst du auch die andere Seite kennen. Denn Football ist nicht nur die NFL. Football, das ist Familie. Deine Mannschaft ist deine Familie. Das gilt für die High School, die College-Zeit und die NFL. Das gilt für jeden, der Football spielt. Deine Mitspieler sind deine Brüder. Menschen, auf die du dich verlassen musst. Mein Sohn ist 15 Jahre alt und hat vor einem halben Jahr angefangen zu spielen. Er spielt auf der Position des Tight Ends, muss also blocken und Pässe fangen. Als ich ihn vor kurzem gefragt habe, was für ihn das Besondere an Football ist, sagte er: Der Teamgeist und der Zusammenhalt. Und genauso ist es. Man lernt Verantwortung und Vertrauen. Football kann jeder spielen. Es ist egal, ob man groß oder klein ist. Dick oder dünn. Ob man Ballgefühl hat oder nicht. Es gibt für jeden Spieler eine Position. Man braucht nur Mut und Herz. Und das verbindet alle miteinander. Deine Mitspieler wissen, dass ein Spielzug nur funktionieren kann, wenn alle ihren Job machen. Und wenn die Offensive Liner ihre Gegner blocken und der Runningback durch das richtige Loch läuft. Oder der Passempfänger die richtige Route wählt und der Quarterback den Pass genau dahin wirft, wo der freie Spieler ist – dann ist der Spielzug perfekt. Und diese Perfektion trainierst du immer und immer wieder. Mit Schweiß und Schmerzen. Und das schweiß dich zusammen. Im Football gibt es viele verschiedene Charaktere.

Aber eins haben sie alle gemeinsam: Wille, Disziplin und Leidenschaft.

Jan Stecker, TV-Moderator und Ex-Footballspieler

I NFL I

STARS

FANS &

EMOTIONEN

NFL: Die Liga der Rekorde

Die National Football League ist mit mehr als zwölf Milliarden US-Dollar im Jahr die umsatzstärkste Liga der Welt. Keine andere Profiligen auf dem Planeten hat mit knapp 70.000 Zuschauern pro Partie einen höheren Besucherschnitt. Der Super Bowl wird jedes Jahr von über 150 Millionen US-Amerikanern live im Fernsehen verfolgt, weltweit schauen sich das Endspiel bis zu eine Milliarde Menschen an. Das heißt: Mehr als jeder zehnte Erdenbürger sitzt jedes Jahr zum Spiel der Spiele vor einem Fernseher.

Und die Welle des Erfolgs ist längst von Übersee nach Europa übergeschwappt. Den Kickoff des Super Bowls bei der Liveübertragung im Februar 2018 sahen hierzulande mehr als 1,5 Millionen Begeisterte, bis zum Schluss in den frühen Morgenstunden blieb durchweg mehr als eine Million Zuschauer vor der Mattscheibe sitzen. Was wenig klingt, ist in der Spitze ein Marktanteil von über 40 Prozent.

Doch in Deutschland wollen die Menschen auch immer häufiger selbst an das Ei, sich Helm und Schulter-Pads überstreifen und sich wie moderne Gladiatoren unverwundbar fühlen. So verzeichnet der Deutsche American Football Verband (AFVD) in den vergangenen Jahren immer wieder neue Rekord-Mitgliederzahlen – aktuell über 60.000. Ebenso gibt es immer mehr Vereine und Mannschaften in Deutschland. American Football, nicht zuletzt das Flaggschiff NFL, ist eine einzige Erfolgsgeschichte. Doch woran liegt das?

Vielleicht gibt folgender Fakt einen Hinweis: Die Dallas Cowboys gelten Sportarten-übergreifend als wertvollstes Team der Welt. Obwohl sie ihre letzte Meisterschaft 1995 feierten. Es muss also mehr sein, als nur ein oder zwei hervorstechende Teams, die jährlich den Titelgewinn ihres Wettbewerbs unter sich ausmachen. Und genau darauf setzt die NFL: Das komplette System ist auf einen spannenden Wettbewerb ausgerichtet. Alle 32 Teams bekommen die gleichen Mittel zur Verfügung und müssen sich an den Salary Cap (Gehaltsobergrenze für ein ganzes Team) halten. In der Saison 2018 sind das 177,2 Millionen US-Dollar. So wird ausgeschlossen, dass ein Team einen Großteil der Stars bei sich vereinen kann.

Natürlich schließt dieses System Dynastien und Ären nicht aus. Der richtige Quarterback zur gleichen

Zeit am gleichen Ort mit dem richtigen Head Coach kann eine Zeitspanne von ein bis zwei Dekaden einläuten, in denen ein Team durchgehend zu den Favoriten gehört. Die Green Bay Packers in den Sechzigern, die Pittsburgh Steelers (70er) San Francisco 49ers (80er), die Dallas Cowboys (90er) und die New England Patriots seit der Jahrtausendwende beweisen das. Genau so ergeht es anderen Teams im negativen Sinne: Sie finden einfach nicht den Quarterback, der langfristig Erfolg bringt, und liegen bei der Trainersuche immer wieder daneben. Die Cleveland Browns sind das aktuelle Beispiel an Erfolglosigkeit. Und dennoch: Jedes Jahr haben auch die Browns die Chance, sukzessive ihren Kader zu verbessern und in absehbarer Zeit Erfolge zu feiern.

Dabei werden diese schwächeren Teams von den Regularien sogar unterstützt. Je schlechter ein Team im Vorjahr, desto besser ist seine Position zur Auswahl der besten Nachwuchstalente beim jährlichen Draft. Und auch der Spielplan ist durch zwei Partien gegen ebenfalls schwächere Teams der Vorsaison einfacher als der der Top-Teams, die stattdessen zwei Spiele gegen andere Top-Teams austragen müssen im Rennen um die Playoffs-Tickets.

Den allergrößten Anteil an der Erfolgsgeschichte des American Football hat aber der Sport selbst, der einfach formuliert häufig »Schach mit Kühlschränken« genannt wird. Der American Football vereint so viele Aspekte, der seine Fans auf verschiedenste Art anspricht. Es gibt wohl keinen anderen Sport, dem so eine tiefgreifende Taktik zugrunde liegt. Es gibt nur wenige Sportarten, die körperlich härter ausgetragen werden. Die Spiele selbst bieten in den allermeisten Fällen Spannung bis zum Ende, inklusive wahnsinniger Tacklings und spektakulärer Spielzüge mit häufigen Spielverlaufswendungen.

In unzähligen Video-Stunden bereiten sich die Coaches der Teams detailliert auf den kommenden Gegner vor, analysieren Stärken und Schwächen und basteln einen speziell auf diesen Gegner zugeschnittenen Gameplan. Noch während des Spiels nehmen die Trainer Anpassungen (Adjustments) vor, wenn der Gameplan nicht aufzugehen droht. Nach der Halbzeitpause, wenn die meiste Zeit für Veränderungen am Gameplan war, entwickelt sich häufig ein vollkommen neues Spiel.

Die Begegnungen sind allein deswegen häufig bis in die Schlussekunden spannend, weil eben Sekunden ausreichen können, um noch bis zu 16 Punkte Rückstand aufzuholen: Ein tiefer Touchdown-Pass mit Two-Point-Conversion, ein gelungener Onside-Kick und erneut ein schneller Touchdown mit zwei Extrapunkten. Diese Möglichkeit veranlasst in Führung liegende Teams häufig dazu, sich mehr als es ihnen gut tut mit der Spieluhr anstatt mit dem Gegner zu befassen. Nach einem Laufspielzug läuft im Normalfall die Uhr unerbittlich für den Gegner herunter. Bis zu 40 Sekunden kann sich die angreifende Mannschaft bis zum Start des folgenden Spielzugs Zeit lassen – und

kostet diese dann gänzlich aus. Allerdings ist der Lauf auch die weniger erfolgversprechende Spielzugauswahl, um ein neues First Down zu erreichen. Wenn es schlecht läuft, hat man zwar über zwei Minuten von der Uhr genommen, ist das Angriffsrecht aber gleich wieder los. Zumal der Gegner seine Timeouts meist genau zum Zwecke des Stoppens der Uhr einsetzt. Hingegen die Uhr mit jedem nicht gefangenen Pass sowieso stehenbleibt.

So kann ein Team mit einem erfolgreichen Drive über das gesamte Spielfeld, First Down für First Down, etliche Minuten von der Uhr nehmen – der Rekord datiert mutmaßlich von 1935 mit 14 Minuten und drei Sekunden –, allerdings kann auch nach wenigen Sekunden, durch drei unvollständige Pässe in Folge, das Angriffsrecht wechseln. Ein Turnover, also ein Fumble oder eine Interception, kann jeglichen Versuch, die Begegnung sicher herunterspielen zu wollen, im Keim ersticken.

Übrigens: In der NFL funktioniert sogar der Videobeweis. Er wird in bestimmten Situationen automatisch von den Schiedsrichtern eingesetzt, kann aber auch von jedem Team zweimal pro Spiel angefordert werden. Nach Ansicht der Bilder entscheidet der Hauptschiedsrichter dann zwischen drei Möglichkeiten: »The ruling on the field is confirmed« (Die Entscheidung des Schiedsrichters auf dem Feld ist bestätigt), »The ruling on the field is overturned« (Das Gegenteil der Entscheidung des Schiedsrichters auf dem Feld ist bewiesen) oder »The ruling on the field stands« (Es konnte weder das eine noch das andere bewiesen werden, es bleibt bei der Entscheidung auf dem Feld).

Und nicht zuletzt: Fast jedes Kind, egal mit welchen körperlichen Voraussetzungen, kann davon träumen und darauf hinarbeiten, Football-Profi zu werden. Die Schwergewichte werden in der Offensive Line gebraucht, die Leichtgewichte als Defensive Back oder Wide Receiver. Athleten können Runningback oder Linebacker werden und normal gebaute Strategen neigen zum Quarterback. Natürlich schaffen es nur die Wenigsten. Und dennoch: Der Traum, ein Teil dieses Spektakels sein zu können, ist allgegenwärtig und mit ein Grund für die Erfolgsgeschichte. 🏈





-01

-02

-03

-04

0

Das Spielfeld

American Football wird auf einem ähnlich dimensionierten Spielfeld wie Fußball gespielt. So ist das Spielfeld insgesamt 120 Yards (109,7 Meter) lang und 53 Yards (48,7 Meter) breit. Unterteilt ist es in zwölf gleichgroße Abschnitte zu je zehn Yards, wobei die außen liegenden Abschnitte als Endzonen gelten, die es für die Teams zu erreichen gilt. Die die Ränder markierenden Linien des Spielfeldes gehören bereits zum Aus. Wer also eine Linie berührt, befindet sich außerhalb des »Gridiron« (Eisengitter) genannten Spielfeldes. Hingegen: Die Linien, die vom Spielfeld aus die Endzone markieren, gehören bereits zur Endzone. Der Ball muss zum Erreichen eines Touchdowns die Linie (bzw. den durch diese markierten Raum) mit nur einem winzigen Teil »berühren«.

Am Ende jeder Endzone befindet sich zudem ein Tor, das in seiner Form einer Stimmgabel ähnelt. Die Querstange befindet sich dabei in zehn Fuß (3,05 Meter) Höhe auf einem Pfosten, der laut Regelwerk gepolstert sein muss. Auf der Querstange gibt es zwei senkrechte Stangen, die 18,5 Fuß (5,64 Meter) voneinander entfernt sind. In der NFL haben diese Stangen seit 2014 eine Höhe von 35 Fuß, wobei das Tor auch über die Enden der Stangen hinaus imaginär weitergeht. Zur besseren Orientierung für den Kicker befinden sich auf dem höchsten Punkt der Torstangen kleine Fähnchen, um Hinweise auf die Windrichtung und die Windstärke zu geben.

Alle fünf Yards zwischen beiden Endzonen ist jeweils eine das gesamte Spielfeld querende Linie gezogen. Außerdem gibt es in der Mitte des Spielfeldes die sogenannten »Hash Marks«, zwei parallel über die gesamte Länge des Spielfeldes führende Markierungen im Abstand von jeweils einem Yards. Die parallelen Markierungen liegen – wie auch die beiden Torstangen – 18,5 Fuß voneinander entfernt. Endet ein Spielzug außerhalb dieser definierten Spielfeldmitte, dann wird der folgende Spielzug auf Höhe der entsprechend linken oder rechten »Hash Mark« weitergeführt.

-10

-20

-30

-40

-50

ENDZONE

An jeder zweiten der Querlinien sind zudem die Entfernungen zur nächsten Endzone mittels großer Ziffern in Yards angegeben. So sind jeweils zwei Linien auf dem Spielfeld mit 10, 20, 30 und 40 Yards gekennzeichnet, an der Mittellinie steht eine 50. Die beiden 20-Yard-Markierungen vor beiden Endzonen werden im Spielverlauf als »Red Zone« tituliert. Diese rote Zone hat besondere statistische Bedeutung, da ab dieser Entfernung Punkte für die angreifende Mannschaft sehr wahrscheinlich sind. Allerdings heißt diese Entfernung auch, dass die verteidigende Mannschaft immer weniger Raum abdecken muss, wodurch sich die wirkliche Stärke einer Offense durch ihre Red-Zone-Statistiken messen lassen.

Parallel zu den seitlichen Auslinien erstrecken sich über die Breite von 50 Yards von der einen 25-Yard-Linie zur anderen die sogenannten Teamzonen, die sich folglich gegenüber liegen. Hier herrscht während der Spiele immer mächtig Betrieb. Neben den etlichen Coaches, die jedes Team hat, halten sich hier während der Partie die Spieler auf, die gerade nicht aktiv am Spielgeschehen teilnehmen. Hinzu kommen Betreuer, Ärzte, Physiotherapeuten und weitere sogenannte Staff-Members.

Das Spielfeld wird außerdem von etlichen Kameras überwacht, der Videobeweis ist in der National Football League bereits seit 1999 etabliert. Trotzdem gibt es noch immer die altmodische Chain Crew, die aus drei Schiedsrichterassistenten besteht, die mittels zweier durch eine Kette verbundener Stangen und einem sogenannten Down Marker jeweils die zehn Yards markiert, die ein Team innerhalb ihrer vier Versuche zurücklegen muss, um ein neues First Down zu erreichen.

In anderen Football-Ligen können diverse Maße von den in der NFL verwendeten Maßen abweichen. 📏

Die Grundregeln

Ein Football-Spiel gewinnt, wie in den meisten Sportarten, die Mannschaft, die bis zum Ende des Spiels mehr Punkte als der Gegner erzielt hat. So einfach, so verständlich – doch wie kommt man überhaupt zu Punkten?



◀ Im Angesicht des Gegners: Spieler der Philadelphia Eagles und der New England Patriots stehen sich während des 52. Super Bowl (4. Februar 2018) an der »Line of Scrimmage« gegenüber

Zwei Teams stehen sich gegenüber, elf gegen elf. Eine Mannschaft ist davon in Ballbesitz und entsprechend mit ihrem Angriff (Offense) auf dem Platz. Die verteidigende Mannschaft stellt ihre Abwehr (Defense) entgegen. Zu Beginn einer Angriffsserie (Drive) erhält die Offense vier Versuche (Downs), um insgesamt zehn Yards zu überwinden. Sobald sie innerhalb dieser vier Versuche zehn Yards oder beliebig mehr Raumgewinn erzielt hat, erhält sie neue vier Versuche (neues First Down) für die nächsten vor ihr liegenden zehn Yards. Um Raum zu überwinden, kann die Offense zwischen einem Lauf- und einem Passspielzug wählen. Bei einem Laufspielzug werden in der Regel eher wenig Yards erobert, dafür ist das Risiko, den Ball zu verlieren (Fumble), relativ gering. Mit einem Pass kann der Quarterback häufig die erforderlichen zehn Yards – oder auch mehr – mit nur einem der vier zur Ver-

fügung stehenden Versuche überwinden. Dafür erhöht sich aber die Möglichkeit durch einen abgefangenen Pass (Interception), das Angriffsrecht an die gegnerische Mannschaft zu verlieren. Zudem hat die Auswahl des Spielzugs auch noch eine taktische Komponente: Beim Laufspiel läuft die Uhr (Gameclock) in der Regel weiter, man kann also über mehrere First Downs viel Zeit von der Uhr nehmen. Entgegen bleibt die Uhr bei jedem nicht vollständigen Pass (Incomplete) stehen. So ist es möglich, dass während eines Drives mehrere Minuten vergehen, bis der Gegner wieder an den Ball kommt, aber in anderen Situationen nur wenige Sekunden.

Der vierte Versuch wird in den allermeisten Spielsituationen nicht mehr ausgespielt, um die noch erforderlichen Yards zu überwinden, stattdessen folgt meist

ein Punt (das Nach-vorne-schießen des Balles, um den Gegner durch das Angriffsrechtwechsel in eine schlechte Feldposition zu bringen) oder der Versuch eines Fieldgoals (das Schießen des Balles durch die Torstangen). Sollte ein Team das Fieldgoal verschießen oder beim vierten Versuch den erforderlichen Raum zu gewinnen, scheitern, dann erhält der Gegner genau an der Stelle das Angriffsrecht – meist in einer guten Feldposition.

Ziel eines jeden Drives ist es, an dessen Ende Punkte zu erzielen. Dies schafft man entweder durch einen Touchdown oder ein Fieldgoal, gelegentlich auch durch ein sogenanntes Safety. Um einen Touchdown zu erzielen, läuft man entweder mit dem Ball in die gegnerische Endzone oder fängt in dieser den Ball. Schafft man das, erhält man sechs Punkte. Zusätzlich erhält man einen einzelnen weiteren Spielzug. Die Offense entscheidet dann, ob sie von der Zwei-Yard-Linie versucht, den Ball ein weiteres Mal in die Endzone zu bringen (Two-Point-Conversion, kurz TPC), was zwei Punkte bedeuten würde, oder von der 15-Yard-Linie den Ball durch die Torstangen, ähnlich einem Fieldgoal, zu schießen, was einen Punkt bringt und »Point

after Touchdown«, kurz PAT heißt. Schafft man es hingegen nicht ganz bis in die Endzone, sondern nur bis kurz davor, versucht man zumeist ein Fieldgoal (FG) zu erzielen, welches drei Punkte bringt. »Kurz davor« heißt in diesem Fall bis etwa mindestens zur 35-Yard-Linie des Gegners. Rechnet man hinzu, dass der Ball beim Schuss zunächst noch sieben Yards nach hinten gesnapt wird und dass das Torgestänge zehn Yards tief in der Endzone steht, kommt aus dieser Entfernung ein 52-Yard-Fieldgoal heraus. Den Rekord hält hier Matt Prater, der 2013 für die Denver Broncos aus insgesamt 64 Yards Entfernung traf.

Zwei Punkte gibt es zudem, wenn man den sich in Ballbesitz befindenden Gegner in dessen Endzone tackelt (Safety). Durch Touchdown und TPC lassen sich pro Angriffsrecht also maximal acht Punkte erzielen. Führt man mit neun Punkten, so spricht man von einem Two-Scoring-Game – der Gegner muss also zwei erfolgreiche Drives schaffen, um mindestens auszugleichen. Nach TPC, PAT oder FG wird das Angriffsrecht mittels eines Kickoffs (Schuss möglichst tief hinein in die gegnerische Hälfte) an den Gegner gegeben. Mit einem Kickoff wird auch jedes Spiel eröffnet.

Den Rekord hält Matt Prater, der 2013 für die Denver Broncos aus insgesamt 64 Yards Entfernung traf.



◀ 9. August 2018:
Stephen Gostkowski,
Kicker der New England Patriots beim Kickoff (Anstoß) eines Preseason-Spiels zwischen den Washington Redskins und den Patriots

So geht's

Ziel

Das Angriffsteam muss den Ball mit vier Versuchen zehn Yards Richtung gegnerische Endzone befördern – ansonsten wechselt das Angriffsrecht.

Spieldauer

4 Quarters (Viertel) à 15 Minuten.

Zeit zwischen zwei Angriffen

Maximal 40 Sekunden.

Punkte

Touchdown: Der Ball wird in die Endzone getragen oder dort gefangen – sechs Punkte.

Field Goal: Der Ball wird vom Spielfeld durch die Torpfosten gekickt – drei Punkte.

Extrapunkt: Field Goal aus kurzer Distanz (15 Yards) direkt nach Touchdown – ein Punkt. Oder der Versuch auf zwei Punkte zu gehen – Two-Point-Conversion (TPC): Hierbei muss der Ball von der Zwei-Yard-Linie in einem Zug erneut in die Endzone gebracht werden.

Safety: Ein sich in Ballbesitz befindender Spieler der Offense wird in der eigenen Endzone zu Fall gebracht, betritt aus der eigenen Endzone heraus das Aus oder verliert den Ball, der daraufhin das Spielfeld über eine der Auslinien verlässt. Die verteidigende Mannschaft erhält dafür zwei Punkte. Zusätzlich erhält sie das nächste Angriffsrecht.

Die Zeit: Die Uhr tickt nicht wie im Fußball ununterbrochen weiter. Sie wird zum Beispiel gestoppt, wenn ein Spieler mit dem Ball ins Aus läuft oder wenn ein Pass nicht gefangen wird (Incomplete Pass).

Time Outs: Jedes Team hat pro Halbzeit (also in zwei Vierteln, den sogenannten Quatern) drei Mal die Möglichkeit, ein Time Out zu nehmen, um sich zu besprechen und/oder die Zeit anzuhalten.

Gültiger Touchdown: Nicht immer ist ein vermeintlicher Touchdown auch gültig. Steht zum Beispiel ein Spieler bereits in der Endzone und springt in die Luft, um einen Pass zu fangen, muss er mit beiden Beinen wieder in ihr landen – den Ball fest im Griff. Wird der Ball hingegen über die »Goal Line« getragen, reicht es, wenn er in der Luft teilweise »über« der Endzone ist. Die Football-Regeln besagen, dass der Spieler diese nicht zwingend erreichen, den Ball aber sicher in der Hand haben muss.

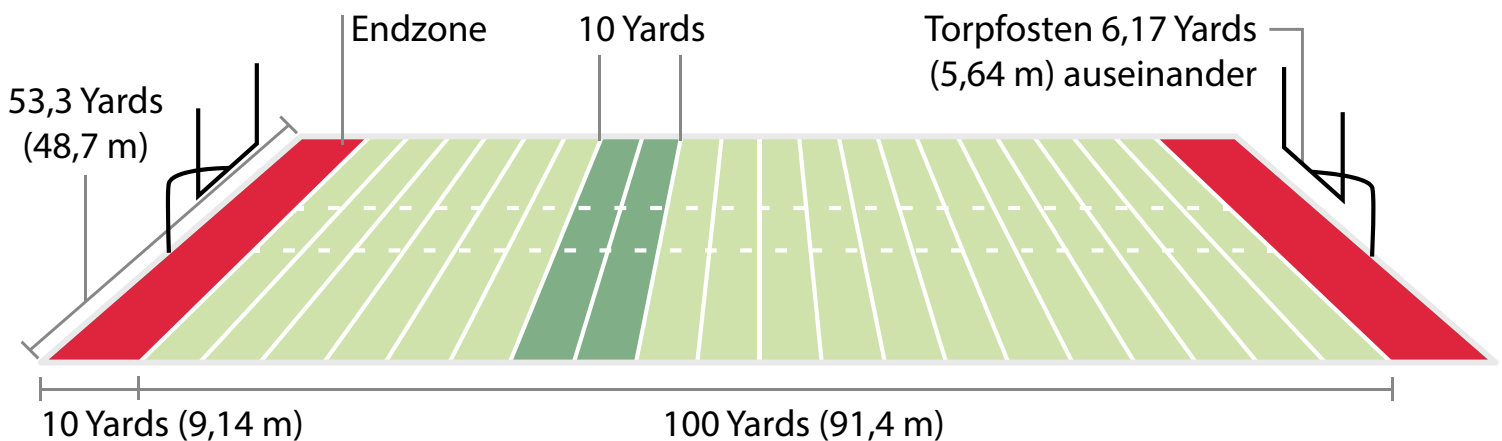
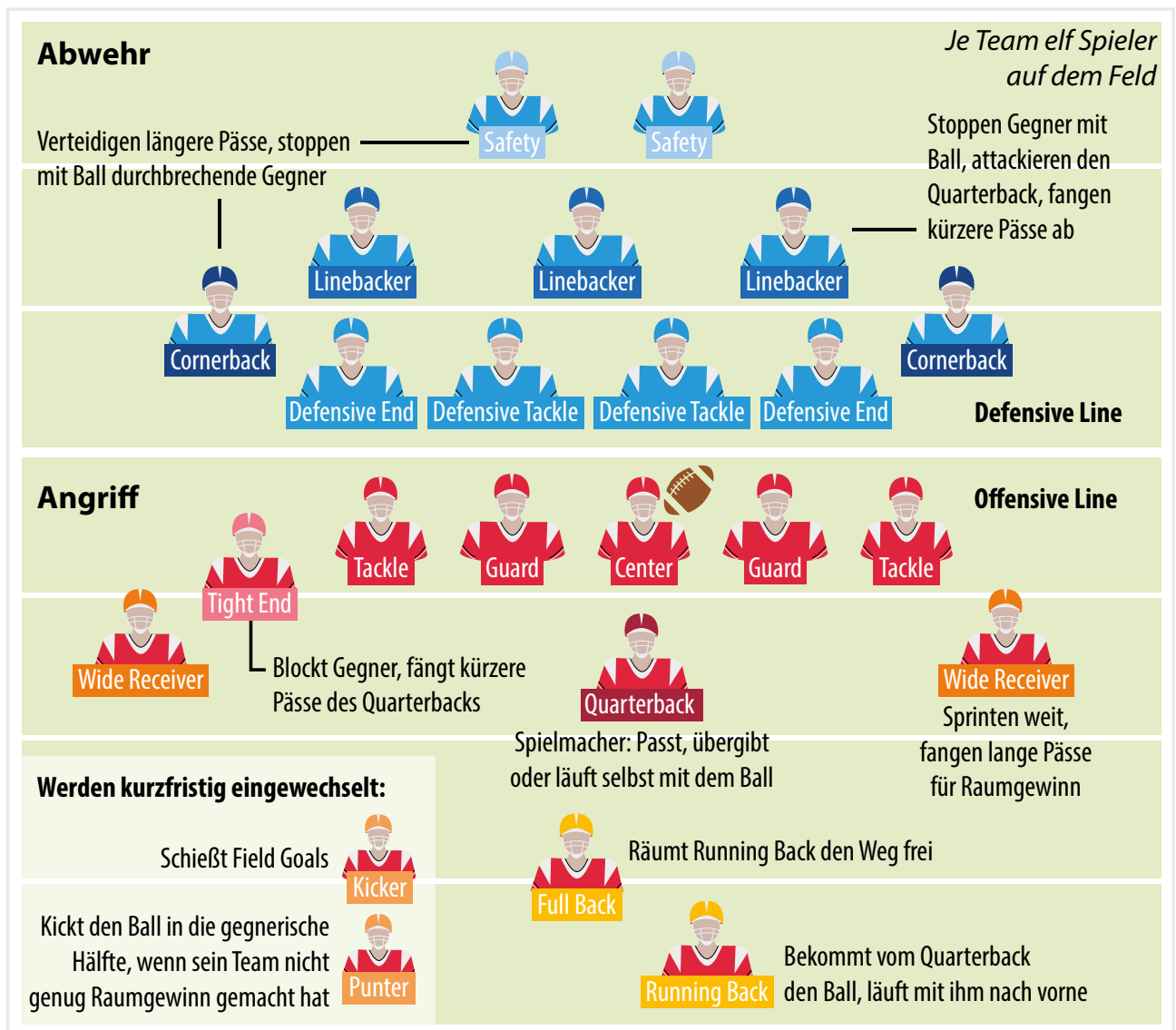
Die Challenge: Kommt einem Trainer eine Schiedsrichter-Entscheidung komisch vor, hat er pro Spiel zwei Mal die Möglichkeit, die Entscheidung »herauszufordern« – also überprüfen zu lassen. Dann wirft er ein rotes Säckchen aufs Spielfeld und die Referees treten an, um die strittige Entscheidung via Videobeweis zu

klären. Bleiben die Schiedsrichter bei ihrer Entscheidung und geben dem Coach NICHT Recht, wird dem Team ein Time Out gestrichen. Wirft der Trainer sein rotes Säckchen zwei Mal und ihm wird beide Male Recht gegeben, bekommt das Team eine dritte Challenge geschenkt.

Overtime: Steht es nach Ende der beiden Halbzeiten unentschieden, geht es in die Overtime. Diese dauert 15 Minuten. Der Münzwurf entscheidet, welches Team beginnt. Gelingt dem angreifenden Team ein Touchdown, ist das Spiel sofort vorbei. Schafft es »nur« ein Field Goal, darf das andere Team auch noch mal ran.

Schiedsrichter: Da es im American Football unendlich viele Regeln gibt und auf dem Spielfeld viel los ist, stehen gleich sieben Schiedsrichter auf dem Rasen. An ihren Gürteln tragen sie eine gelbe Flagge, die sie im Falle eines Fouls auf den Rasen werfen.

»Toter« Ball: Wirft der Quarterback den Football nach vorne und landet er auf dem Boden (Incomplete Pass), ist der Ball tot und der Spielzug für alle beendet. Anders ist es, wenn der Ball nach hinten geworfen/gegeben wird. Dann darf er weitergegeben werden – allerdings auch nur nach hinten.



Positionen und Formationen

Auch wenn ein American-Football-Kader in der NFL über 53 Spieler verfügt, stehen immer nur elf von ihnen je Team auf dem Platz. Grundsätzlich verfügt jedes Team über die Mannschaftsteile Offense (bei Ballbesitz), Defense (bei gegnerischem Ballbesitz) und den Special Teams, die bei besonderen Spielzügen zum Einsatz kommen.

Offense

Der häufig bekannteste Spieler seines Teams ist der Quarterback (QB), der die Rolle des Spielmachers besetzt. Er erhält nach der Eröffnung des Spielzugs durch den Snap seines Centers (C) in den allermeisten Spielzügen den Ball und muss dann entscheiden, ob er einen Pass zu einem Wide Receiver (WR) oder Tight End (TE) wirft, den Ball an seinen Runningback (RB) übergibt, der allerdings auch als Passempfänger eingesetzt werden kann, oder selbst mit dem Ball läuft.

Vor dem Quarterback befindet sich die sogenannte Offensive Line (OL), die an der Line of Scrimmage, also der imaginären Linie von der der Spielzug begonnen wird, in Aufstellung geht. Die OL besteht von links nach rechts aus dem Left Tackle (LT), Left Guard (LG), Center, Right Guard (RG) und dem Right Tackle (RT). Die Aufgabe der OL ist es, den QB bei einem Passspielzug zu schützen oder dem RB bei einem Laufspielzug eine Lücke freizublocken. Eine der wichtigsten Positionen im Football bekleidet dabei der LT. Er gilt als Bodyguard seines QB. Sofern dieser Rechtshänder ist, treffen ihn Tacklings über die Seite seines LT besonders schwer, da er bei einem Passversuch den auf ihn zustürmenden Gegenspieler nicht sieht. Man spricht dann von einem »Blind Side Tackle«, der auch häufig zu Verletzungen des QB führt. Ist der QB Linkshänder, dann ist der RT sein wichtigster Beschützer. Die OL kann durch einen TE verstärkt werden, der sowohl als Blocker als auch als Passempfänger eingesetzt werden kann.

Hinter dem QB nimmt ein Fullback (FB) seinen Platz ein. Er kann den Ball entweder selbst tragen (oder fangen), was allerdings selten passiert, oder als Blocker für den RB agieren. Außerdem befinden sich rechts und links neben der OL die WR, die einstudierte Routen für meist tiefere Pässe laufen. Diese Grundforma-

tion kann allerdings auch variieren, wobei OL und QB immer so auf dem Feld stehen. Es gibt Formationen ohne TE, FB und RB zugunsten weiterer WR. Genauso gibt es aber auch Aufstellungen mit zwei RB oder zwei TE. Ziel ist es, für den Gegner möglichst unberechenbar zu sein und dessen Schwächen auszunutzen.

Defense

Grundsätzlich besteht eine Verteidigung aus drei Einheiten. Der Defensive Line (DL), den Linebackern (LB), die gemeinsam »Front Seven« genannt werden, und den Defensive Backs (DB), bestehend aus zwei Cornerbacks (CB) sowie einem Free Safety (FS) und einem Strong Safety (SS). Je nach Verteidigungsschema spielen entweder drei oder vier Spieler in der DL, entsprechend stehen vier oder drei LB dahinter auf dem Platz.

Die DL besteht dabei aus den Defensive Tackles (DT), die in der Mitte der DL versuchen die gegnerische OL zu durchbrechen und den RB zu stoppen oder den QB niederzureißen (Sack). Außen stehen die Defensive Ends (DE), die zu den wichtigsten Abwehrspielern eines Teams gehören. Meist entscheidet sich an der Qualität der DE, ob es gelingt, den gegnerischen QB unter Druck zu setzen, damit dieser wenig Zeit hat, um seine Pässe an seine Mitspieler zu bringen. Die LB dahinter sind die Schaltzentrale der Defense. Sie müssen schnell nach Eröffnung eines Spielzugs erkennen, ob der Gegner einen Pass spielt oder einen Laufspielzug unternimmt. Entsprechend mutieren die LB zwischen Pass- und Laufverteidiger. Bei Blitz-Spielzügen unterstützen sie aber auch die DL, um den QB zu sacken, bieten damit aber auch Raum für kurze Pässe an.

Die klassischen Passverteidiger sind die DB. Wobei die CB gegen die WR spielen, der SS meist gegen den TE

und der FS als eine Art Libero agiert und auf der Seite unterstützt, über die der Gegner seinen Spielzug ausführt. Grundsätzlich spielt eine Defense dabei entweder eine Zonenverteidigung oder eine Manndeckung.

Auch in der Defense gibt es Formations-Varianten. Spielt man nur mit drei Spielern in der DL (also in einer 3-4-Verteidigung), dann kommt meist der schwerste Spieler einer jeden Mannschaft in der Mitte der Line zum Einsatz – der sogenannte Nose Tackle (NT). Erwartet die Abwehr einen Passspielzug, dann kommt meist ein fünfter DB aufs Feld, der Nickelback (NB) genannt wird. Ganz selten kommt es sogar zu Formationen mit sechs DB – dann trägt der sechste Passverteidiger den Namen Dimeback.

Special Teams

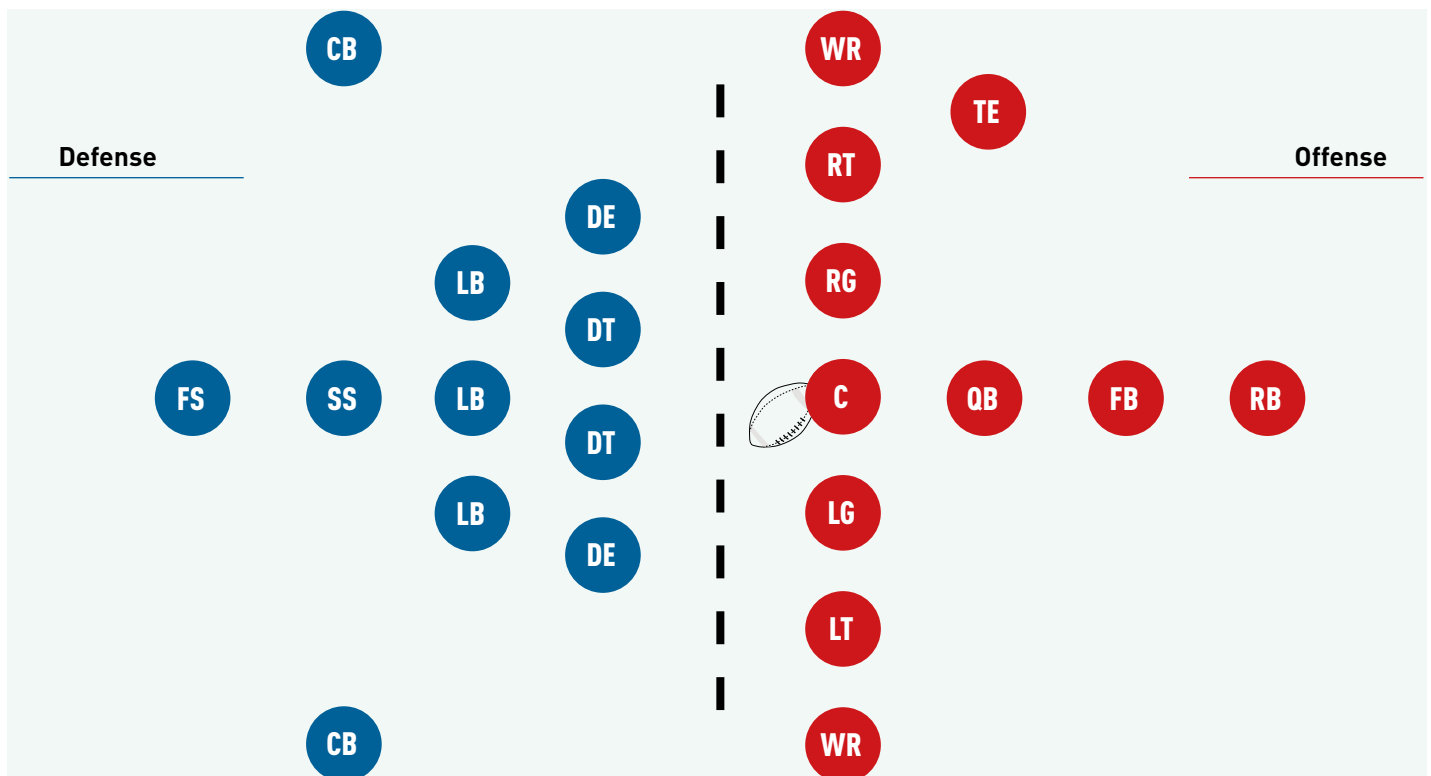
Die Special Teams kommen bei folgenden Spielzügen zum Einsatz und bestehen aus Spielern aus der eigentlichen Offense wie auch Defense, häufig aber auch aus den sonstigen Ersatzspielern: Kickoff/Kick-off-Return, Punt/Punt-Return, Fieldgoal/Extrapunktversuch (PAT). 🏈

Offensive Line (OL)

Quarterback (QB)
Center (C)
Wide Receiver (WR)
Tight End (TE)
Runningback (RB)
Left Tackle (LT)
Left Guard (LG)
Right Guard (RG)
Right Tackle (RT)
Fullback (FB)

Defensive Line (DL)

Linebacker (LB)
Defensive Back (DB)
Cornerback (CB)
Free Safety (FS)
Strong Safety (SS)
Defensive Tackle (DT)
Defensive End (DE),
Nose Tackle (NT)
Nickelback (NB)



Line of Scrimmage

© des Titels »American Football NFL 2019« [978-3-7423-0699-9]
2018 by Riva Verlag, Münchner Verlagsgruppe GmbH, München
Nähere Informationen unter: <http://www.riva-verlag.de>

Modus und Spielplan

32 Teams, zwei Conferences, acht Divisions, 17 Wochen, 16 Spiele, Playoffs, Super Bowl. Der Modus, nach dem die NFL-Teams Jahr für Jahr ihren Meister ausspielen, erschließt sich einem nicht auf den ersten Blick. Dabei ist auch in der größten Football-Liga der Welt nichts dem Zufall überlassen.

Modus

Die 32 Teams sind zunächst in zwei Conferences zu je 16 Mannschaften aufgeteilt. Die National Football Conference (NFC) geht aus der 1920 in Canton, Ohio gegründeten American Professional Football Association hervor, die sich zwei Jahre nach ihrer Erschaffung in National Football League (NFL) umbenannte. Die American Football Conference (AFC) stammt aus der 1959 als Konkurrenzliga gegründeten American Football League (AFL). Noch heute sind die damals schon existenten Teams ihrer ursprünglichen Herkunft nach in den Conferences eingeteilt. Innerhalb einer Conference gibt es jeweils vier Divisions zu jeweils vier Teams, die jeweils nach den vier Himmelsrichtungen North, East, South und West benannt sind.

Spielplan

Anders als in den meisten anderen Ligen üblich trifft ein jedes Team in einer Saison nicht auf alle anderen Teams. Vielmehr sind die Teams in jährlich rotierende Spielpläne integriert, so dass man spätestens alle vier Jahre gegen jedes Team zumindest einmal gespielt hat. Zusätzlich achtet die NFL bei der Erstellung des Spielplans darauf, die schwächeren Teams der Vorsaison gegenüber den stärkeren Mannschaften leicht zu bevorzugen.

Jedes Team spielt innerhalb einer Saison in Hin- und Rückspiel gegen die Franchises aus der eigenen Division. So ergeben sich über die Jahre immer wiederkehrende Duelle, und Rivalitäten können sich entwickeln. Zudem trifft man mit zwei Heim- und zwei Auswärtspartien auf jeweils alle Teams einer Division aus der eigenen sowie aus der anderen Conference. Zwei weitere Spiele werden gegen die Teams der eigenen Conference ausgetragen, die in den übrigen beiden Divisions den gleichen Platz im Vorjahr belegt haben, wie man selbst. So ergeben sich 16 Spiele, die auf 17 Wochen verteilt sind und Regular Season genannt werden. Jede Franchise erhält im Saisonverlauf

ein spielfreies Wochenende, Bye Week genannt. Die Saison beginnt in jedem Jahr mit dem Eröffnungsspiel am Donnerstag nach dem Labor Day, der in den USA auf den ersten Montag im September fällt. Zudem gibt es auch traditionell Spiele, die an Thanksgiving ausgetragen werden. Die Dallas Cowboys und die Detroit Lions tragen an diesem Termin immer ein Heimspiel aus, seit 2006 wird noch ein drittes Spiel auf diesen Tag gelegt. Aus Marketing-Gründen werden seit 2005 wieder einige Spiele außerhalb der USA ausgetragen. 2018 werden das vier Spiele sein, drei davon werden in London/Großbritannien angepfiffen, eines in Mexiko-Stadt/Mexiko. Während es auch für die Auslandsauftritte ein rotierendes System gibt, spielen die Jacksonville Jaguars seit 2013 traditionell ein Heimspiel im Wembley Stadion von London aus.

Für die Playoffs qualifizieren sich zum Ende der Regular Season jeweils die vier Sieger der Divisions einer jeden Conference sowie das jeweils beste und zweitbeste Team aus beiden Conferences, welche keine Division gewonnen haben. Die beiden stärksten Divisions-Sieger der beiden Conferences qualifizieren sich sofort für die Divisional-Round der Playoffs (Viertelfinale), alle anderen Teilnehmer treten bereits in der Wildcard-Round (Achtelfinale) gegeneinander an.

Auf die Divisional-Round folgen die Championships, in der das jeweils beste Team der AFC und NFC ausgespielt wird. Die beiden Sieger treffen dann im Super Bowl aufeinander. Entsprechend wird das Finale immer zwischen einem AFC – und einem NFC-Team ausgetragen, was bestimmte Final-Konstellationen, wie das Aufeinandertreffen zweier NFC-Mannschaften, ausschließt. Das Finale wird zu Anfang des der Saison folgenden Jahres durchgeführt, der Super-Bowl-Sieger aber nach dem Vorjahr benannt, Beispiel: Das Finale am 4. Februar 2018 (Philadelphia Eagles gegen New England Patriots 41:33) machte Philadelphia zum Super-Bowl-Sieger 2017. 🏈