

Defense

- A) Manndeckung
- B) Raumdeckung
- C) Gemischt

A) MANNDECKUNG

Es gibt verschiedene Möglichkeiten eine Manndeckung zu spielen:

- Man deckt eine Seite auf (immer rechts auf, immer links auf)
- Man deckt FM- Force Middle (es wird immer zur Mitte gedrückt)

Dann gibt es dazu Mischformen und Spezialfälle

- Man kann z. B. im ersten Drittel frontal markieren
- Man spielt nur Sideline auf
- Der Marker deckt eher den Around-Pass zu
- Der Marker deckt eher den Inside/Pass ins Feld zu
- Die Defense steht tendenziell vor den Offendern, um die „kurzen“ Pässe ins Feld zuzumachen (in Würzburg nennt sich die Defense „dazwischen“)
- Die Defense steht tendenziell hinter den Offendern, um die „langen“ Pässe zuzumachen
- Es wird zwei Drittel des Spielfelds FM gemarkt, im letzten Drittel wird eine Seite auf gemarkt

Wie stehe ich bei der Manndeckung richtig

- Als Marker versucht man zuerst den direkte Wurfkorridor auf der geschlossenen Seite zu schließen und stellt sich auf der ausgemachten Seite direkt vor den Werfer (wenn der Weg kürzer ist, macht es Sinn erstmal in den Wurfkorridor zu laufen und dann zum Werfer zum Markieren aufzurücken)
- Manchmal wird als Team ausgemacht eher den Dump-Pass auf der geschlossenen Seite zu verhindern als den Pass ins Feld (Bei Dazwischen-Defense sinnvoll)
- Genauso kann man eher den Pass nach vorne schwer machen und die Dump- Pässe zulassen (schwieriger, da man auch mit längeren Pässen auf der geschlossenen Seite einfacher überspielt werden kann und dann das System spricht die anderen Defender Schwierigkeiten bekommen, da sie auf der anderen Seite stehen)
- Als Nicht-Marker in der Defense versucht man stets die Pässe auf der offenen Seite zu verhindern, sprich man steht im „offenen Raum“ vor oder neben seinem Gegenspieler (der letzte Defender im Feld evtl. dahinter)
- Bei FM werden die Pässe die Linien runter verhindert, das Spiel durch die Mitte erzwungen (Wenn man bei FM die Horizontale des Feldes in Drittel teilt, dann wird in den seitlichen Dritteln immer die Sideline „zu“ gedeckt, im mittleren Drittel liegt es im Ermessen des Markers und woher die Scheibe kommt,“ Force Middle, Force Back „)
- Alternativ zu Force Middle, Force Back, kann man auch das Spiel-Feld strikt vertikal teilen und es wird immer zur Mitte hin gemarkt
- Vorteil von FM: die Mannschaft wird gezwungen durch die Mitte zu spielen und dort ist es bestenfalls ziemlich eng, man braucht geschickte Cutter mit gutem Timing; außerdem kann man das 2-5-Spiel wirkungsvoll unterbinden, die angreifende Mannschaft wird gezwungen über die geschlossene Seite zu spielen, gut gegen wurfschwache, laufstarke Teams
- Nachteil von FM: man muss sich als Defender andauernd neu orientieren, da die Seite der Defense bei einem swing-starken Team ständig wechselt, die Scheibe bzw. die Marker stets im Blick behalten

Begriffe:

Dump- das einfache abspielen der Scheibe im Aufbau auf gleicher Höhe oder mit Raumverlust

Break- der Werfer passt die Scheibe auf einen Mitspieler im geschlossenen Raum (Inside oder Around)

Trap- Werfer steht direkt auf der Sideline und der Marker deckt diese auf, der Pass ins Feld ist nur über einen Break-Wurf möglich

Around-der Werfer passt die Scheibe auf die geschlossene Seite in Spielrichtung hinter dem Marker vorbei, meistens ohne nennenswerten Raumgewinn (beim " Inside" wird die Scheibe vor dem Marker in den geschlossenen Raum gespielt, meistens mit Raumgewinn)

Switch-Wechseln der direkten Gegenspieler zweier Defender um einen vorhandenen Positionsvorteil zu Nutzen (z. B. Kurz-Lang); ein Rufen des Wortes „Switch“ ist zwingend erforderlich

Strike/No-Line- Aufforderung an den Marker die offene Seite kurzzeitig zu schließen, um einen möglichen, einfachen Pass zu verhindern (nur bei drohendem Punktverlust anzuwenden)