

B) RAUMDECKUNG

Möglichkeiten eine Raumdeckung zu spielen:

- Man spielt eine **Zone** (dabei werden die unterschiedlichen Räume des Spielfeldes von den Defendern besetzt); es gibt viele verschiedenen Möglichkeiten eine Zone zu spielen
- Man spielt eine **Clamb**, dabei wird der Stack von beiden Seiten gedeckt, sprich es stehen Defender sowohl auf der offenen als auch auf der geschlossenen Seite (bei einem Querstack davor und dahinter); diese Defense wird oft gemischt gespielt, es wird im Aufbau Manndeckung gespielt und nach dem ersten Pass in den Stack bzw. wenn die Stackspieler ihre Positionen zu eindeutigen Angeboten verlassen haben, wird auch hier auf Manndeckung umgestellt.

In Würzburg spielen wir als Standardzone die **Riegelzone**, hier ein paar Anhaltspunkte:

- 3 Aufbauspieler werden in Manndeckung gedeckt (falls es keine 3 Aufbauspieler gibt, sollte der übrige Defender sich zum Nagel des Stacks orientieren oder den Spieler der aus dem Stack das erste Angebot bekommt, decken, schnell jemanden suchen!) Dabei ist wichtig, dass der Dumb-Pass schwierig gemacht wird (Unterschied zur Cup-Zone!), es wird **FM** gespielt und Pässe auf die offene Seite sollten verhindert werden -> wenn hier kein richtiger Druck aufgebaut wird, ist es schwer für die restlichen Defender im Feld! Überläufer sollten verhindert werden, daher empfiehlt es sich diese Position mit mind. 2 Männern (bei Mixed) zu besetzen, vor allem bei Teams, die sich durch gutes Handlermovement auszeichnen.
- Die weiteren Positionen sind:
 - 1xMitte-Mitte-> der Aufräumer in der Mitte, wird von den Wings und dem Langen dirigiert und nimmt die kurzen Pässe durch die Mitte weg, hauptsächlich bewegt er sich im offenen Raum, d.h. die Breaks müssen die Marker verhindern! Da bei FM die offene Seite ständig wechselt, sollte ein flinker Spieler mit guter Beinarbeit, Reaktion und Erfahrung hier spielen. Falls ein Team mit Überläufern/Nachläufern spielt, ist der Mitte-Mitte- Defender dafür verantwortlich das zu unterbinden. Allerdings sollte er sich nicht zu weit Richtung Aufbau ziehen lassen, dann ist der Raum für die dahinter spielenden Wings sehr groß!
 - 2x Wings-> sind dafür verantwortlich, die Pässe über die Seiten (sowohl halblang als auch evtl. lang) zu verhindern, außerdem müssen sie sich evtl. auch mal Richtung Mitte orientieren, falls das Spiel auf der anderen Seite des Feldes stattfindet. Man sollte diese Position immer Mann-orientiert spielen, wobei man dem gefährlicheren Pass den Vorrang geben sollte! Das ist immer der lange Pass Richtung Zone! Ständig neu orientieren! Scheibe und Feld im Blick behalten!!! Nicht an den Offendern „festgucken“
 - 1x Lang-> hat den größten Raum abzudecken, hat aber auch die meiste Zeit sich zu orientieren, da Pässe zu ihm sehr lange in der Luft sind (muss Scheiben gut lesen können, braucht Erfahrung und bestenfalls eine gewisse Körpergröße); Dirigent! Er muss seine Vorderleute leiten, d.h. nach vorne schicken, wenn hinten keine Gefahr droht oder nach hinten holen, wenn er es alleine nicht schaffen kann den Raum zu decken, da sich mehrere Offender dort aufhalten

Generell muss in allen Zonen viel kommuniziert werden, damit jeder Spieler Orientierung hat! (das A&O) Auch die Sideline spielt da eine wichtige Rolle!

Vor der Endzone (sprich im ca. letzten Drittel bis letzten Viertel) wird diese Defense auf eine Manndeckung umgestellt, bestenfalls mit einer Seite offen (s. letzte Woche)

Alternativ kann man aber auch die Endzone als Raumdeckung verteidigen, das Team muss das vorher genau ausmachen, welche Position dann was übernimmt, ähnlich dem Zonenspiel in der Halle.

Cup-Zone:

- Es gibt eine Art Dreieck (Cup=Tasse), das aus drei Defendern besteht, die den Aufbau decken, dabei wird der einfache Dumb-Pass zugelassen. Die beiden äußeren Spieler des Dreiecks sind für das Marken zuständig, der mittlere Spieler für das Verhindern der Pässe durch die Mitte. Außerdem muss der mittlere Spieler mitgehen, wenn ein Offender in den Cup läuft (Kommunikation der Wings und der Mitte-Mitte erforderlich)
- Die Mitte-Mitte spielt im Vergleich zur Riegelzone ein Stück weiter hinten (dirigiert dafür den mittleren Cup-Spieler), muss einen größeren Raum abdecken als bei der Riegelzone
- Die Wings stehen tendenziell weiter vorne und verhindern die Pässe auf die Seite, sowohl Breaks als auch offen, wenn die Handler es schaffen, durch den Cup zu brechen
- Die Aufgaben des langen Spieler sind die gleichen wie bei der Riegelzone

Die Cup-Zone lässt für die angreifende Mannschaft **bei Wind** nur die schwierigsten Pässe ins Feld zu.

Falls ein Team sehr starkes Handlermovement hat, kann man versuchen, es damit zu unterbinden, die Defender im Feld müssen dazu sehr wach sein, da ohne Wind längere Pässe die Sideline runter gespielt werden können und die Wings ja tendenziell eher vorne spielen

Die Cup-Zone kann sowohl als FM- Defense als auch als „eine Seite auf“ Defense gespielt werden.

Dadurch ergeben sich unterschiedliche Bewegungen des Cups!

Bei FM zwingt man durch die Mitte, die Aufstellung ist relativ symmetrisch.

Bei einer Seite auf, klappt der Cup je weiter man auf die gewünschte Seite drückt, in Richtung Seitenlinie. Es gibt bestenfalls nur einen Marker und dieser hat als wichtigste Aufgabe, sich nicht brechen zu lassen! Bei den Wings ist die Raumverteilung unsymmetrisch, der Raum des Wings auf der geschlossenen Seite (schwer zu bespielen bei Seitenwind) ist deutlich größer als der Raum des Wings auf der offenen Seite! Wird gerne bei Seitenwind gespielt.

Fence Zone:

- Cup besteht aus 4 Spielern, davon ein fester Marker. Die 3 dahinter stehen in einer Art Zaun (fence) dahinter.
- 2 Wings ohne Mitte Mitte
- ein tiefer Spieler, der zusammen mit den Wings die Aufgaben der Mitte Mitte übernimmt.

Wird gerne bei sehr starkem Gegenwind für die Offense gespielt.