

3-4 (Horizontal Stack)

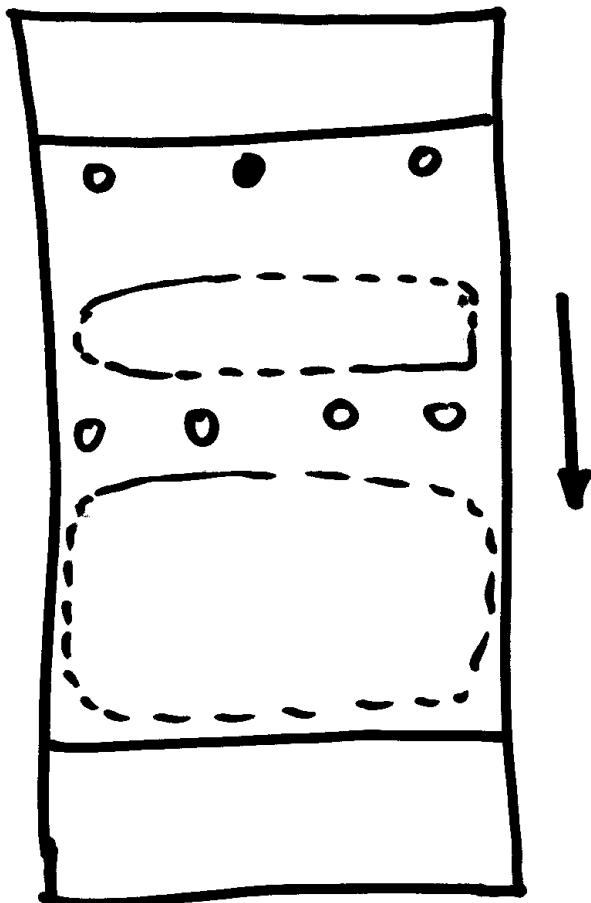
Grund-Aufstellung:

3 Aufbauspieler nebeneinander. Der Dumpspieler direkt neben dem Werfer darf nicht zu nah stehen. Damit der Verteidiger vom Dumpspieler so wenig wie möglich den Werfer stören kann und ein Dumpangebot in Spielrichtung leichter vom Werfer geworfen werden kann.

Der weiter entfernte Dumpspieler sollte so stehen, dass bei einem Hallenspiel der Pass auf ihn noch einigermaßen leicht gespielt werden kann, bei Wind 1-2 m hinter dem 1. Dumpspieler ansonsten 2m und mehr.

4 Spieler im Sturm auf gleicher Höhe und über die gesamte Spielfeldbreite verteilt.

Der Sturm darf nicht zu weit von der Aufbaukette stehen. Lieber etwas näher stehen.



Die gestrichelten Rechtecke markieren die Räume in denen Pässe hineingespielt werden sollen.

Strategie:

Bei einer 3-4 Aufstellung befinden sich die Räume in denen ein Pass hingespillet werden soll zwischen der Aufbaukette und dem Sturm und hinter dem Sturm. Deckt der Sturmverteidiger dazwischen, soll durch diese Aufstellung ein Pass über den Verteidiger auf den Stürmer möglichste einfach werden. Für die Verteidiger ist es sehr schwierig zu potchen.

Grob wollen wir von der Aufbaukette einen Stürmer anspielen und der Sturm sollte dann selber den Punkt machen. Erst wenn der Spielfluss unterbrochen wird sollte wieder in die Aufbaukette gespielt werden. Das heißt, dass die Stürmer sich extrem bemühen müssen die Scheibe zu bekommen, wenn sie von der Aufbaukette in den Sturm gespielt wurde.

Wir können also das Spiel in 2 Phasen aufteilen.

1. Phase: Aufbaukette hat die Scheibe

2. Phase: Stürmer erhält die Scheibe aus der Aufbaukette.

In der 1. Phase müssen tiefe Angebote von den Stürmern rechtzeitig (nach 6-8 Schritten) abgebrochen werden, da der Wurf sowieso danach zu schwierig oder sogar unrealistisch wird.

Außerdem ist es zur Vorbereitung für die 2. Phase wichtig den tiefen Raum offen, das heißt kein Spieler steht dort, zu halten.

Der Sturm sollte sich in Vorbereitung für die 2. Phase auf einer Höhe aufhalten, damit bei einem Pass von der Aufbaukette in den Sturm der Stürmer mit der Scheibe fast auf gleicher Höhe zu den anderen Stürmern steht.

In der 2. Phase müssen die Stürmer den Vorteil nutzen, dass der Werfer fast neben ihnen steht (also auf gleicher Höhe). Das heißt das jetzt tiefe Angebote länger (mind. 20 Schritte) gelaufen werden können. Man sollte gerade jetzt das Spielfeld groß machen indem man auf die Seitenlinie, die Ecken und in Endzone läuft. Solltet ihr Scheibe nach dem 1. Cut nicht kriegen besteht noch eine große Möglichkeit mit einem Comeback Cut (Cut in Richtung des Werfers), am besten auf die offene Seite, die Scheibe zu bekommen.

Die Aufbaukette sollte langsam nachrücken um den Sturm nicht zu behindern und versuchen zu erkennen wann das Spiel des Sturms stockt um sich dann wieder anzubieten damit die Scheibe wieder in die Aufbaukette wandert. Danach erfolgt ein Reset.

Sollte das Spiel im letzten Spielfelddrittel stocken stellen wir uns im Stack hintereinander auf.

Starter:

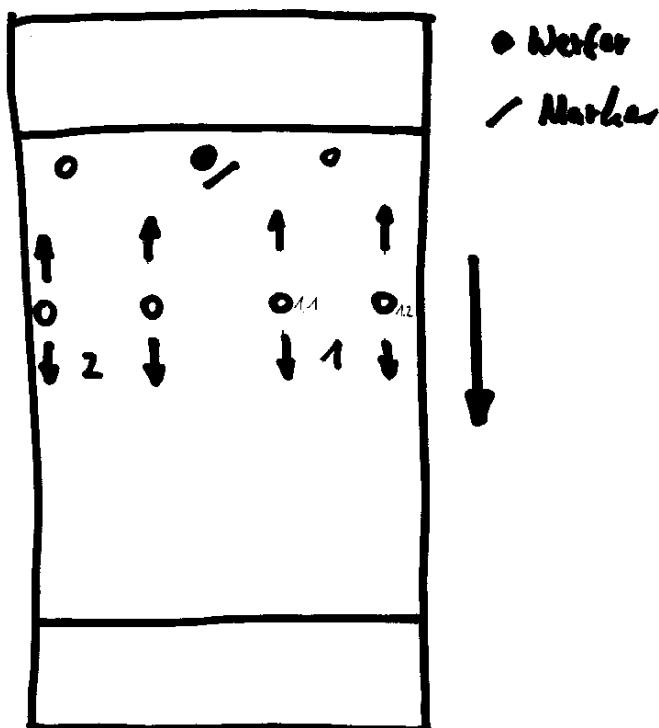
Den Sturm in 2 Pärchen unterteilen. Ein Pärchen links das andere rechts.

Absprechen wer im Pärchen das Angebot zur Scheibe macht. Absprache sollte erst im Feld erfolgen da man dann besser sehen kann wer einfacher zur Scheibe rennen kann.

Zusätzlich kann man absprechen wer von den beiden Pärchen zuerst was macht.

Standard ist: Innere Spieler des Pärchens auf der geschlossenen Seite macht das 1. Angebot.

Vorteil: einfacherer langer Pass für den Werfer. Break Wurf auf die Spieler relativ einfach da sie nicht so eng gedeckt werden.



Do's and Don'ts

Man sollte in der 1. Phase vermeiden quer zu rennen, außer der der das 1. Angebot läuft.

Lieber in den „Gängen“ bleiben, das heißt aber nicht, dass der Wurf auch in den Gang gespielt werden muss.

Der Sturm sollte nicht auf 2-3m an den Aufbau heranlaufen oder durchlaufen. So wird gewahrt,

dass der 1.scheibenführende im Sturm auf gleicher Höhe steht zu den anderen Stürmern.
Außerdem hat der Aufbau Platz ein Hallenspiel oder Doppelpässe in Spielrichtung durchzuführen.

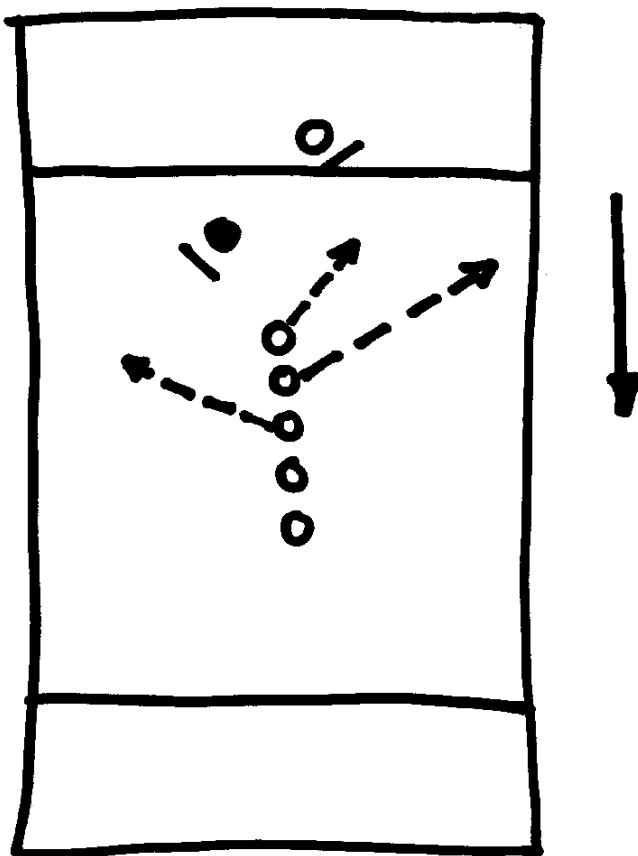
2-5 (Vertikal Stack)

Grund-Aufstellung

Wir Spielen den Stack mit 2 Aufbauspielern und 5 Leuten im Stack.

Die Positionen werden im Stack von 1-5 durchnummeriert. Die Eins steht dem Werfer am nahesten.
Die Eins sollte soweit ruhig etwas weiter weg stehen, damit sie genug Laufraum hat um auf die offene Seite zu kommen.

Der Dumpspieler positioniert sich so, dass er den Werfer nicht behindert. Er sollte aber gleichzeitig nicht zu weit weg stehen. Beste Position ist hinter dem Werfer auf der größeren Spielfeldhälfte oder bei Wind so dass der Werfer einen Rückhanddump spielen kann.



1 und 2 auf die offene Seite 3 auf die geschlossene Seite

Strategie

Beim Stack versucht man sich so zu Positionieren, dass beide Seitenlinien oder die Stärke Seitenlinie für Angebote freigelassen wird.

Wird das Spiel auf eine Seite verlagert, sollte der Fluss solange auf dieser Seitenlinie erhalten werden, am besten bis der Punkt fällt. Also: Anschlüsse auf die gleiche Seite.

Sollte das Spiel stocken, wird versucht die Aufbauspieler anzuspielen. Sie haben jetzt die Aufgabe die Spielfeldseite zu wechseln.

Starter

Die 1 und die 2 rennen auf die offene Seite. Der 1er so, dass ein Pass auf die 2 noch möglich ist. Er aber nicht zu frontal und nah an den Werfer heran rennt. Die 2 rennt 2-3 Schritte nach der 1 und nimmt sich den Platz den sie kriegt. So werden von der Verteidigung gespielte Zangen überwunden.

Der 3er rennt auf die geschlossenen Seite. Er sollte aber ruhig warten um zu gucken ob 1 oder 2 die Scheibe bekommt, am besten rennt er erst los, falls sie die Scheibe nicht kriegen (man kann das schon sehen bevor die 1 oder 2 mit ihrem Angebot aufhören).

4 und 5 haben die Aufgabe die Anschlüsse zu laufen. Es ist wichtig, dass sich der Stack mit dem Raumgewinn/verlust verschiebt. Gerade bei Raumgewinn müssen 4 und 5 erst etwas in Spielrichtung rutschen und dann ihr Angebot laufen.

Bei einem Seitenwechsel wird über den Dump gespielt und dann auf die 3.

Auch beim Stack gilt wieder wenn einer im Stack die Scheibe bekommt, „gas geben!“.

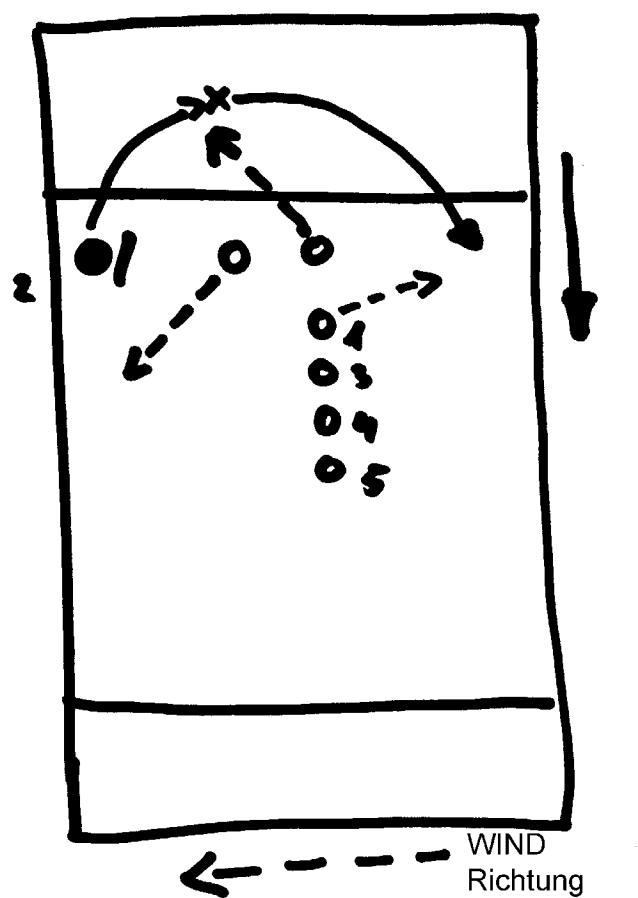
Do's and Dont's

1 und 2 können ruhig ihre Angebote bis auf die gleiche Höhe vom Werfer machen.

Für 3,4,5 gilt nicht zu stark von der allgemeinen Stackposition entfernen und Gegenspieler binden.

Versucht frühzeitig zu erkennen ob ein Angebot abgebrochen werden kann. Das hält die Wurfräume gefährlich und ihr seid nicht soviel um sonst gelaufen.

Verhalten bei Trap wenn wir Stack spielen:



Man steht in L formation

Aufstellung:

Ein Trap entsteht meistens erst, wenn vom Aufbau nach vorne gespielt wurde z.B. auf die 2.

Die beiden Aufbauspieler stellen sich dann neben einander auf. Die Leute im Stack sollten darauf achten, dass der Abstand zur Offenen Seite groß bleibt, auch wenn die Gegenspieler sich schon in

diese Richtung orientieren.

Strategie:

Das Spiel sollte über die geschlossene Seite laufen, nicht das Spiel über die offene Seite zwingen. Wird auf den vom Werfer weiter entfernten Dumpspieler geworfen läuft die 1 ein Angebot weiter auf die geschlossene Seite. Danach dann weiter die Linie hoch. Ist die 1 noch nicht bereit, übernimmt der nächst im Stack (also die 3) usw..

Allgemeines zur Offense:

Seitenlinie:

Langes Scheibe (Stalling >4) halten an der Seitenlinie vermeiden.

Bei Trap an der Seitenlinie nicht auf Raumgewinn spielen sondern auf Scheibenbesitz und Scheibenpositions Verbesserung.

Die Schulter des Werfers sollten sich dann um 90 Grad drehen und in die Spielfeldmitte zeigen.

Dump:

Der Werfer sollte entschlossen den Dumpspieler angucken und ihm auch die Zeit geben sich frei zu cutten. Als Werfer bitte nicht hingucken dann wieder weggucken und dann wieder hingucken

Der Dumpspieler fängt erst dann an zu Cutten, wenn der Werfer seine Schultern zu ihm dreht und ihn anguckt, vorher geduldig bleiben.

Potches:

Sollte dein Gegenspieler Potchen, so bist du der freie Mann und du musst die Scheibe bekommen.

Cutte am besten direkt auf die Offene Seite, oder stell dich so hin, dass man dich auf der geschlossenen Seite leicht anspielen kann.

Abstand von Aufbau und Sturm/Stack:

Der Abstand von Sturm/ Stack ist immer relativ zu den Aufbauspielern. Wird z.B. der Aufbau in die eigene Endzone gedrückt, müssen Sturm/ Stack aufrücken damit der Abstand zwischen ihnen und der Aufbaukette gleich bleibt.