

Zonen Defense

Vorab zur Zonendefense gilt, dass wir trotzdem Mann-orientiert spielen.

Der Verteidiger versucht also Pässe auf Angreifer, die in seinen Verteidigungsraum gespielt werden zu verhindern oder zu blocken.

Der Verteidigungsraum hängt stark von der Position und von den Fähigkeiten des Werfers ab.

Wo sein Verteidigungsraum ist und wie er diesen erfolgreich von Pässen frei halten kann sollen die nächsten Absätze erläutern.

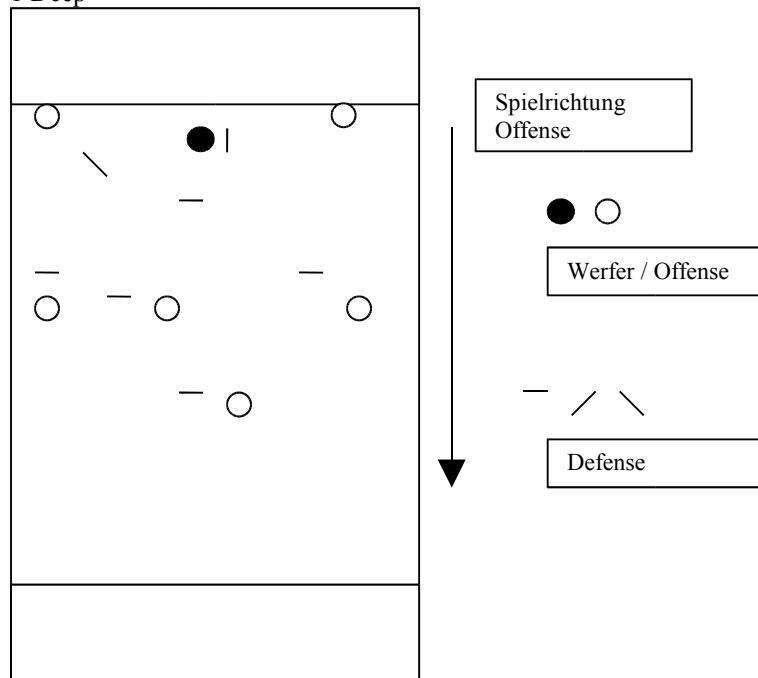
Aufstellung:

3 Leute im Cup (1 Marker, 1 Off und eine Mitte-Mitte)

2 Wings (rechter Wing, linker Wing)

1 Short Deep

1 Deep



Cup (stehen um den Werfer herum)

Der Cup besteht aus einem Marker, einer Mitte-Mitte und einem Off. Marker und Off können je nach Verteidigungsart z.B. (FM, Rechts-, Links Auf, Beide Seiten auf) je nach Position der Scheibe Marker oder Off sein.

Shortdeep (steht hinter dem Cup und zwischen den Wings)

Der Shortdeep sollte sich mit der Mitte-Mitte absprechen ob er den Inside oder den Pass auf der offenen Seite zu machen will. Im Spielverlauf muss der Shortdeep versuchen die Lücken zu schließen, die die Mitte-Mitte nicht schließen kann.

Wings (stehen jeweils an der rechten bzw. linken Seitenlinie hinter dem Cup)

Die beiden Wings sollten in Spielrichtung der gegnerischen Offense gucken und dort so stehen, dass direkte Pässe und Leger-Pässe auf die Angreifer im Feld nicht möglich sind. Sie stehen relativ zum Werfer und sind für das Verteidigen der 5m-20m Pässe auf den jeweiligen Seitenlinien verantwortlich. Overheads und steile Würfe lassen sie eher zu als die flachen direkten Pässe. Ist die Scheibe auf der gleichen Seite lieber etwas fallen lassen, also mehr Abstand vom Werfers. Ist die Scheibe auf der anderen Seitenlinie, so stehen, dass man den weiten Swing-Pass vielleicht abfangen kann, jedoch noch den Spieler näher zur Endzone im Griff hat.

Do's and Dont's

Wings dürfen niemals marken!

Wings und Shortdeep müssen sich zügig (Vollsprint) fallen lassen, wenn ein Popper angespielt wurde.

Doppelpässe unter den Poppern versuchen zu unterbinden.

Wenn die Wings, Shortdeeps und Tiefen keinen haben, müssen sie sich einen suchen, denn irgendwo hat einer dann zu viele.

Deep (steht hinter den Wings)

Der Deep steht auf gleicher Höhe zu dem Angreifer, der am weitesten von dem Werfer entfernt ist. Die Aufgabe des Deeps ist es, lange Würfe über die komplette Zonenverteidigung zu verhindern.

Hilfe von Außen/ der Seitenlinie:

Die Zone verlangt sehr viel Spielübersicht, um dies zu kompensieren brauchen wir Hilfe von der Seitenlinie.

Zuteilung:

- 1 Reservespieler redet mit dem rechten Wing
- 1 Reservespieler redet mit dem linken Wing (am besten immer 3-4 Leute auf beiden Seitenlinien)
- 1 Reservespieler redet mit dem Deep
- Der Deep redet mit dem Short Deep
- Der Short Deep redet mit der Mitte Mitte
- Die Mitte Mitte oder 2 Reservespieler reden mit dem Marker und dem Off
- (optional) 1 Reservespieler zählt laut die Scheibenkontakte der gegnerischen Mannschaft.

Spezielle Situation bei Seitenwind:

Der Cup sollte bei Seitenwind eine Seite auf decken und so stehen, dass der Wind dem Marker in den Rücken bläst.

So ist die Reichweite vom Werfer in Windrichtung geringer und das zu Verteidigende Feld ist deshalb kleiner. Ziel ist es, den Werfer auf der Seitenlinie in den Trap zu kriegen.

Der Wing und der Short Deep können sich dann auch mehr auf die Seitenlinie von dem Werfer orientieren.

