

QUICKSILVER

Das Magazin der Stuttgart Silverarrows

... Pressemappe



 GEISSELMANN

10

2008

30

40



Inhalt:

Der AFC Stuttgart Silver Arrows e.V.	3
Der Verein in Zahlen:	3
Pressekontakt:	3
Erfolge:	4
Sonstige Informationen – Verein:	5
Sonstige Informationen – Football:	6
Sonstige Informationen – Cheerleading:	6
American Football - Das Spiel	7
Das große Football ABC	9
Das kleine Cheerleading ABC	13
Die Regelkunde Cheerleading:	15
Teilnahme und Programm zur Meisterschaft:	15



Der AFC Stuttgart Silver Arrows e.V.

Die Silver Arrows gründeten sich im November 1997 durch den Zusammenschluss der Stuttgart Bats mit den Stuttgart Stallions. Beide Teams verfügten zu diesem Zeitpunkt über ein Herren- und ein Jugend- Footballteam und auch über je ein Cheerleadingsquad.

Wie bei solchen Zusammenschlüssen üblich, dünnte sich der Kader des jeweiligen Vereins aber deutlich aus. Aber die Basis für einen Neuanfang war geschaffen.

Heute verfügt der Verein, der ca. 170 Mitglieder in sich vereint, über ein Herren- Footballteam, das in dieser Saison erneut in der 2. Bundesliga (GFL2) antritt. Zwei Jugend-Footballteam (A- und B-Jugend), aus deren Kader in den vergangenen Jahren regelmäßig Spieler in der Jugendauswahl Baden-Württembergs stehen und ein Flag-Footballteam, dass bereits eine erste Meisterschaft errungen hat, komplettieren die Footballseite. Eine Damen-Dance-, eine Damen-Cheerleading-Squad und eine Jugend-Cheerleadingsquad runden die Palette auf der Cheerleadingseite ab. Dazu präsentiert das Team erstmals ein Partnerstuntteam.



Der Verein in Zahlen:

Entstanden:	am 27.11.1997 aus der Fusion von Stuttgart Bats und Stuttgart Stallions Ursprungsgründungsdatum: 1980(!)
Mitgliederzahl:	derzeit ca. 170
Anteil Jugendlicher:	derzeit > 40%
Mannschaften/Squads:	1. Herrenmannschaft (2. Bundesliga Süd) A-Jugendmannschaft (Jugendaufbauliga) B-Jugendmannschaft (Jugendliga B) Flag-Football (Flag-Liga B) Damen-Cheer "Great Orange Fire" Damen-Dance "Orange Explosion" Jugend-Cheer "Orange Pride" Partnerstunt „Orange Doubletime“

Pressekontakt:

Klaus Krauthan
Werner-Haas-Weg 16c
70469 Stuttgart

privat: Tel.: 0711/85 40 69
gesch. Tel.: 0711/127-40790
Mobil: 0177/421 94 12
Mail: QuickSilver@SilverArrows.de

Fax: 0711/315 85 60
Fax: 0711/127-66-40790

Erfolge:

Football Herren:

- 1998 – 6. Regionalliga
- 1999 – 6. Regionalliga
- 2000 – 8. Regionalliga
(Abstieg in Oberliga)
- 2001 – 3. Oberliga
- 2002 – 2. Oberliga
- 2003 – 1. Oberliga
(Aufstieg in Regionalliga)
- 2004 – 2. Regionalliga-Mitte
(Aufstieg in die 2. BL-Süd)
- 2005 – 8. 2. Bundesliga-Süd
- 2006 – 2. Regionalliga-Mitte
- 2007 – 1. Regionalliga-Mitte
- 2008 – 7. 2. Bundesliga-Süd (GFL2)

Football A-Jugend:

- 1998 – Jugendleistungsliga
- 1999 – Jugendleistungsliga
- 2000 – Jugendleistungsliga
- 2001 – Jugendleistungsliga
- 2002 – 5. Jugendleistungsliga
- 2003 – 7. Jugendleistungsliga
- 2004 – 6. Jugendleistungsliga
- 2005 – 8. Jugendleistungsliga
- 2006 – 3. Jugendaufbauliga
- 2007 – 3. Jugendaufbauliga
- 2008 – 10. Jugendaufbauliga

Football B-Jugend:

- 2005 – 3. B-Jugendliga-Ost
- 2006 – 3. B-Jugendliga-Ost
- 2007 – 2. B-Jugendliga-Ost
- 2008 – 7. B-Jugendliga

Football Flag-Jugend:

- 2005 – 2. Jugend-Flag-Liga B
- 2006 – 1. Jugend-Flag-Liga B
- 2007 – 3. Jugend-Flag-Liga B
- 2008 – keine Teilnahme am Spielbetrieb

(Im Bereich Football wird auf die aufwendige Angabe der Erfolge vor der Fusion verzichtet!)

Cheerleading Damen:

- 1992 – 1. Baden-Württembergische Landesmeisterschaft [Ba-Wü LM] (Kategorie)
 - 1. Ba-Wü LM (Cheer)
- 1993 – 1. Ba-Wü LM (Cheer)
- 1994 – "Most Spirit" Team auf der DM (Cheer)
- 1994 – 1. Ba-Wü LM (Cheer)
- 1995 – 4. bei der DM (Cheer)
- 1995 – 1. Ba-Wü LM (Cheer)
- 1996 – 1. Ba-Wü LM (Cheer)
- 1997 – 2. Ba-Wü LM (Cheer)
- 1998 – 2. Ba-Wü LM (Cheer)
- 1999 – 5. bei der DM (Cheer)
- 1999 – 1. Ba-Wü LM (Cheer)
- 2000 – 2. Ba-Wü LM (Cheer)
- 2001 – 12. bei der DM (Cheer)
- 2001 – 2. Ba-Wü LM (Dance)
- 2002 – 8. bei der DM (Dance)
- 2002 – 2. Ba-Wü LM (Dance)
- 2003 – 12. bei der DM (Dance)
- 2003 – 6. Ba-Wü LM (Cheer)
- 2003 – 1. Ba-Wü LM (Dance)
- 2004 – 11. bei der DM (Dance)
- 2004 – 4. Ba-Wü LM (Cheer)
- 2005 – 3. Ba-Wü LM (Cheer)
- 2005 – 1. Ba-Wü LM (Dance)
- 2006 – 1. Ba-Wü LM (Cheer)
- 2006 – 1. Ba-Wü LM (Dance)
- 2006 – 9. bei der DM (Dance)
- 2007 – 7. Ba-Wü LM (Cheer)
- 2007 – 1. Ba-Wü LM (Dance)

Cheerleading Jugend:

- 1997 – 2. Ba-Wü LM (Cheer)
- 1997 – 7. bei der DM (Cheer)
- 1998 – 1. Ba-Wü LM (Cheer)
- 1999 – 1. Ba-Wü LM (Cheer)
- 2001 – 1. Ba-Wü LM (Cheer)
- 2002 – 4. Ba-Wü LM (Cheer)
- 2003 – 4. Ba-Wü LM (Cheer)
- 2004 – 4. Ba-Wü LM (Cheer)
- 2005 – 6. Ba-Wü LM (Cheer)

Cheerleading Peewees:

- 2002 – 1. Ba-Wü LM (Cheer)
- 2003 – 1. Ba-Wü LM (Cheer)



Sonstige Informationen – Verein:

Trotz seines "erst" 12-jährigem Bestehens, blicken die Silver Arrows auf eine mehr als 25-jährige Geschichte zurück, die von Höhen und Tiefen zu berichten weiß. Von den Ursprungsvereinen gründeten sich die Stuttgart Stallions bereits 1980. 1986 kamen dann die damals noch in Bösau angesiedelten Bösau Bats, später Stuttgart Bats, auf die Welt. Jahrelang lieferten sich die beiden Teams spannende Duelle, wenn sie in der gleichen Liga antraten. Diese Spiele wirkten auch als Publikumsmagneten. So waren Zuschauerzahlen von über 500 Zuschauer an der Tagesordnung. Leider konnten sich beide Mannschaften dem Trend der Zeit nicht entziehen und litten unter der Tatsache, dass in Stuttgart neben der Masse an anderen Vereinen sich auch noch drei Vereine die geringe Zahl an Interessenten (in allen Bereichen) teilen mussten. So "fusionierten" beide Vereine 1997 zum AFC Stuttgart Silver Arrows e.V.

Die Mitgliederzahl des Vereins steigt seit der Gründung stetig, wie auch der Anteil der Jugendlichen im Verein stetig angestiegen ist. Der Verein führt dies vor allem auf die gute Jugendarbeit zurück. 2005 konnte erstmals eine Flag-Football Mannschaft gestellt werden, die auch prompt den 2. Platz in ihrer Liga erreichen konnte und 2006 sogar die Meisterschaft nach Stuttgart holen konnte. Parallel trat auch erstmals eine B-Jugend im Ligabetrieb an. Während in der A-Jugend Spieler zwischen 16 und 19 antreten, sind in der B-Jugend nur Jugendliche von 13 bis 16 zugelassen. Gerade in diesem Bereich weisen die Silver Arrows den größten Jugendzufluss auf.

Zum 25-jährigen Jubiläum traten die Silver Arrows beim Benefiz-Spiel der Stuttgarter Oldstars am 2. Oktober 2005 im GAZi-Stadion auf der Waldau vor über 1.000 Zuschauer an.

Sonstige Informationen – Football:

Der Verein leistet seit seiner "Fusion" kontinuierliche Jugendarbeit, die sich darin auszahlt, dass viele ehemalige Jugendspieler im Kader der Herrenmannschaft vertreten sind. Dabei profitiert der Verein davon, dass bereits die beiden Ursprungsvereine die Jugendarbeit sehr ernst genommen haben. Daneben wurde beim Herrenteam in den vergangenen Jahren trotz häufiger Trainerwechsel eine gewisse Kontinuität eingebracht. So wurde weitestgehend auf amerikanische Spieler verzichtet und vermehrt Rookies in die Mannschaft integriert. Das zahlt sich heute aus, denn viele Leistungsträger haben in ihrer Jugendzeit einer anderen Sportart gefrönt.

Nach der "Fusion", in der eigentlich alle drei Stuttgarter Vereine einbezogen werden sollten – die Scorpions zogen sich jedoch aus den Verhandlungen zurück – profitierten die Silver Arrows stark vom Zusammenbruch der Backnang Wolverines, die in den Anfangsjahren den Kader verstärkten. Schon im Folgejahr begannen diese Spieler aber abzuwandern. Seitdem hat sich die Mannschaft gefunden und zu einer Einheit gebildet. Ehemalige Bats und Stallions sehen sich nun als Silver Arrows. Diese Einstellung ist unter anderem dafür verantwortlich, dass es in den vergangenen Jahren in der Tabelle stetig aufwärts ging. Lohn der Mühe waren die Titelgewinne 2003 und 2007 und der damit verbundene Aufstieg in die 2. Bundesliga. Diese Liga konnte 2008 erstmals gehalten werden.

Erläuterung zu "Fusion": Die Stuttgart Bats traten am 27.11.1997 geschlossen den Stuttgart Stallions bei und auf der an diesem Tag einberufenen Versammlung wurde als Zeichen des Neuanfangs ein neuer Name gewählt.

Sonstige Informationen – Cheerleading:

Great Orange Fire bilden das dienstälteste Squad in Baden-Württemberg. Bereits 1987 standen sie den Herren bei den Heimspielen bei. Seit 1997 beherbergt der Verein auch ein Jugend-Squad und im Jahr 2000 wurde auch das Peewee-Squad aus der Taufe gehoben. Im Jahr 2002 entschieden sich Damen aufgrund eines größeren Umbruchs vorläufig als Dance-Team anzutreten. Mit der Vize-Meisterschaft im gleichen Jahr wurde dieser Schritt belohnt. Inzwischen gibt es auch wieder ein Cheerteam, das bereits 2004 an der baden-württembergischen Meisterschaft teilnahm. Das Danceteam wurde aber beibehalten.

Den Schritt zum Dance haben die Damen aber auch schon früher gewagt, konnten sie doch im Jahre 1998 in einer europaweiten Sonderveranstaltung den zweiten Platz in der Damen-Dance-Kategorie erreichen.

Durch die langen Jahre der Präsenz, verfügt der Verein über einen enormen Erfahrungsschatz im Cheerleadingbereich. Diese fundieren neben den Auftritten auch durch Veranstaltungen (Cheer-Classics, EM). Dieses Know-how setzte der Verein z.B. auch bei der Ausrichtung der baden-württembergischen und rheinland-pfälzisch/saarländischen Landes-Cheerleading-Meisterschaften im Jahr 2003 ein, als erstmals fast 2000 Zuschauer bei dieser Veranstaltung im Glaspalast für ein gelungenes Umfeld sorgten. Es war das zweite Mal, dass die Silver Arrows diesen Event veranstalteten.

American Football - Das Spiel

American Football erscheint auf den ersten Blick als ein Sport, in dem das blanke Chaos herrscht. Doch das täuscht gewaltig. Alles ist gut durchdacht und durchgeplant.

Es beginnt mit dem sogenannten *Coin-Toss*, mit dem gelost wird, wer den *Kick-off* durchzuführen hat und wer *Receiven*, also in Ballbesitz kommen darf. Diese Zeremonie findet in der Spielfeldmitte statt. Mit dabei die komplette *Referee-Crew*, die bei der Gelegenheit den *Team-Captains* beider Teams vorgestellt wird. Ist dies getan und die Seiten festgelegt, dann geht es ans Eingemachte.

Das Kicking-Team kickt den Football soweit wie möglich in die gegnerische Hälfte. Das Receiving-Team versucht die "Pigskin", ein anderer Name für das „Ei“, unter Kontrolle zu bringen und soweit wie möglich zurück zu tragen. Im normalen Spielverlauf schickt nun die Mannschaft, die in Ballbesitz ist ihre *Offense* auf das Spielfeld.

Mit vier Versuchen muss nun die *Offense* 10 Yards überbrücken. Und hier fangen die ersten Schwierigkeiten an. Der Versuch beginnt nämlich immer mit dem *Snap* des Centers. Vornehmlich an den Quarterback, was aber kein Muss ist. Der Einfachheit halber gehen wir von Ersterem aus, denn die Variationsmöglichkeiten des Quarterbacks sind vorerst mal groß genug.

Die zwei Grundvarianten sind das Lauf- und das Passspiel. Das bodenständigere Laufspiel verspricht weniger Raumgewinn, aber auch weniger Risiko. Dabei übergibt der Quarterback den Ball per *Hand-off* oder *Pitch* an einen Runningback seiner Wahl und dieser versucht den Raumgewinn zu erlaufen. Um die *Defense* herum oder mitten durch. Wichtige Personen sind hier die schweren Männer der *Offense-Line*. Sie schieben, drücken oder stoßen die *Defense* aus der vorgesehenen Laufrichtung. Das sieht hemmungslos aus, ist aber (meistens) regelgerecht, durchdacht und organisiert. Man versucht so den Weg frei zu *blocken* und Löcher in die Verteidigungslinie zu reißen. Dem versucht die *Defense* entgegenzuwirken.

Das Passspiel bringt zwar mehr Raumgewinn, birgt aber auch das größere Risiko. Über kurz oder lang bewegt sich das Ei nämlich frei zugänglich durch die Luft. Zudem erfordert das Passspiel eine genaue Abstimmung zwischen Quarterback und Passempfänger in Form einer abgesprochenen Passroute. Passempfänger können neben den Receivern auch Tight Ends oder Runningbacks sein. A und O hierbei wieder die *Offense-Line*, die den Quarterback solange abschirmen muss, dass er genug Zeit bekommt seinen Pass an den Mann zu bringen. Wenn dem Quarterback keines von beidem in den Sinn kommt dann kann er aber auch selber laufen, was ihn aber erhöhter Verletzungsgefahr aussetzt. Oder aber, was viel beliebter ist, er täuscht ein Laufspiel an und wirft dann den Ball zum Receiver, oder umgekehrt. Die Schwierigkeiten für die *Defense* liegen also klar auf der Hand. Sie muss erkennen, welches Spiel die *Offense* mit ihr treibt.

Doch nun zurück zu den vier Versuchen. Hat die *Offense* in diesen vier Versuchen die 10 Yards überwunden, so erhält sie erneut vier Versuche für die nächsten zehn Yards und zwar an der Stelle an der der Ball im letzten Spielzug platziert wurde. Und so weiter und so fort, bis zum *Touchdown!* Doch halt! Was, wenn es der *Offense* nicht gelungen ist, diese "lächerlichen" 9,14 Meter zurückzulegen? Nun da bleiben nur der *Punt* oder das *Fieldgoal*.



Beim *Punt* snappt der Center den Ball zum *Punter*, der ähnlich einem Torwart beim Fußball einen Abschlag macht und so das Ei soweit wie möglich in Richtung Gegner kickt. So erhält zwar der Gegner das Angriffsrecht und die Möglichkeit zu punkten, aber die *Defense* hat mehr Yards im Rücken. Während man, wenn man den vierten Versuch geht und den Raumgewinn nicht schafft, den Ball dort verliert, wo liegen geblieben ist. Ist man jedoch nahe genug an der gegnerischen Endzone, so ergibt sich die Möglichkeit zu einem *Fieldgoal*. Dabei *snapt* der Center den Ball zum *Holder* (das kann jeder Spieler aus dem Team sein, ist aber vorzugsweise ein Quarterback, zwecks eines *Fakes* und so), der den Ball so hält, dass der Kicker das Ei Kraft seines Fußes durch das *Goal* kicken kann.

Damit *Punter* und Kicker genügend Zeit für ihre Aktionen haben stehen sie 10-15 Yards hinter der *Line-of-Scrimmage*, was natürlich zusätzlichen Raumverlust bedeutet. Wird der *Punt* oder Kick abgeblockt, so wird dies trotzdem als vierter Versuch gewertet.

Nach dem *Touchdown* bzw. dem *Fieldgoal* führt die erfolgreiche Mannschaft einen *Kick-off* durch und alles beginnt wieder von Neuem. Vier Versuche für 10 Yards, mit umgekehrten Vorzeichen.

Natürlich gibt es für die verschiedenen Aktionen auch Punkte. Diese werden unten auf dieser Seite erläutert.

Das große Football ABC

American Football strotzt nur so von Worten, die dem Amerikanischen entliehen sind. Um dies auch dem Laien zukommen zu lassen, sind hier einige Begriffe, die im Text *kursiv* gedruckt sind erklärt. Worte mit einem "↪", werden in diesem Bereich ebenfalls erläutert.

Audible: Das ist eine Spielzugänderung, die durch den Quarterback bekannt gegeben wird, während man schon ↪Aufstellung bezogen hat. Ein Audible kann allerdings auch von der ↪Defense gegeben werden, um auf die ↪Offense zu reagieren.

Aufstellung: ↪Offense und ↪Defense nehmen für jeden Spielzug eine bestimmte Aufstellung auf, die vom jeweiligen ↪Coach beschlossen wurde und im ↪Huddle bekannt gegeben wurde.

Backfield: Damit sind die Rückraumspieler gemeint. Bei der ↪Offense sind das zumeist die Runningbacks, die hinter dem Quarterback stehen. Bei der ↪Defense heißen diese Spieler Cornerback und Safety und werden auch als ↪Secondary bezeichnet.

Blitz: Ein plötzlicher Angriff der ↪Defense, im allgemeinen der Linebacker oder der ↪Secondary, auf den gegnerischen Quarterback. Damit versucht man den Quarterback unter Druck zu setzen, um ein Passspiel zu verhindern.

Block: Bei einem Block versucht der Lineman, oder der ↪Vorblocker (meist ein Runningback), den Gegner aus dem Weg zu schieben, oder ihn daran zu hindern in eine bestimmte Richtung zu kommen.

Call: Der Quarterback bekommt vom ↪Headcoach oder ↪Offense-Coach den Call per Zeichen oder Funk zugewiesen. Darin wird der genaue ↪Spielzug in Kurzform angegeben.

Chain: Als Chain bezeichnet man die ca. 9,14 Meter lange Kette. Sie wird zwischen zwei Stangen am Spielfeldrand zur Markierung der 10 Yards aufgestellt. Auf ihr wird der ↪Downmarker bewegt.

Chaincrew: Das sind drei neutrale Personen, von denen zwei die ↪Chain und einer den ↪Downmarker bedient. Sie müssen den ↪Referees Folge leisten.

Cheerleader: So bezeichnet man die Anfeuerungsgruppe, die zur Unterhaltung und zum Anheizen des Publikums und eigenen Teams, am Spielfeldrand agiert. Sie besteht zumeist nur aus jungen, hübschen Damen, aber auch Herren können in einer solchen Gruppe Stimmung machen.

Coach: Im American Football werden für jeden Bereich spezielle Trainer (Coaches) eingesetzt, da ↪Offense, ↪Defense und ↪Special Teams verschiedene Aufgaben haben.

Coin-Toss: Durch ihn wird bei Spielbeginn ausgelost, wer in Ballbesitz gelangt. Er findet auf der Spielfeldmitte in Gegenwart der ↪Team-Captains und ↪Referees statt.

Count: Als Count bezeichnet man den Rufablauf der ↪Offense vor dem ↪Snap. Allgemein: - Down - Set - Hutt (maximal 4 Hutt hintereinander!). So erhält die Offense einen kleinen Vorteil.

Conversion: Ist der Zusatzversuch nach dem ↪Touchdown. Man unterscheidet zwischen dem PAT (Point-After-TD), einem ↪Fieldgoal, welches einen weiteren Punkt bringt und der TPC (Two-Point-Conversion), einem erneuten ↪Touchdown, der mit zwei Punkten belohnt wird.

Defense: So wird die Verteidigungsmannschaft bezeichnet. Sie versucht die ↪Offense zur Ballabgabe zu zwingen.

Deflection: Bei einem Pass kann der Ball durch einen eigenen oder gegnerischen Spieler abgefälscht werden. Diesen Vorgang bezeichnet man als Deflection.

Dive: Ein Laufspielzug durch die gegnerische Verteidigungslinie.

Down: Als Down bezeichnet man den Versuch, in dem sich die ↪Offense gerade befindet. Der Versuch wird am ↪Downmarker angezeigt.

Downmarker: Auf einem Stab, der auf der ↪Chain bewegt wird, wird die Versuchszahl (1-4) angezeigt. Er markiert die Stelle, an der der Ball zu Beginn des Versuchs liegt.

Drive: Als Drive bezeichnet man den gesamten Zeitraum, in dem die ↪Offense ohne Unterbrechung in Ballbesitz ist. Er endet entweder nach einem Punktgewinn, oder nach einem Ballverlust.

Facemask: Damit ist das Schutzgitter am Helm gemeint. Ein Hineingreifen in das Schutzgitter ist verboten.

Fake: Der Fake ist ein Versuch der ↪Offense, die ↪Defense zu täuschen.

Fieldgoal: Einen Kick aus dem Spielgeschehen heraus, der durch die Torstangen und über die Latte geht bezeichnet man als Fieldgoal. Es bringt drei Punkte ein.

Flag: Als Flag bezeichnet man die gelben Tücher der ↪Referees. Sie zeigen dadurch ein ↪Foul an.

Foul: Ein Regelverstoß, der mit einem ↪Penalty geahndet wird. Ein Foul führt nicht zum Abbruch des Spielzuges, sondern wird erst bei der Unterbrechung zwischen zwei Spielzügen verkündet und bewertet.

Freekick: Nach einem ↪Safety kommt die Mannschaft, die gepunktet hat, durch einen ↪Kick-off des Gegners, von dessen eigener 20 Yardline, in Ballbesitz.

Fumble: Als Fumble bezeichnet man den Ballverlust durch den Ballträger, während eines Spielzuges.

Goal: Im Football schießt man keine Tore, trotzdem gibt es welche. Sie dienen der Option des Fieldgoals oder des PAT. Oft werden die Fußballtore mit Stangen versehen, um die Football-Goals zu simulieren.

Goal-Line: Sie trennt die Endzone vom Spielfeld. Der Ball muss für einen ↪Touchdown nur mit der Spitze die Linie berühren.

Goal-Line-Stand: So bezeichnet man das Bemühen der ↪Defense, die ↪Offense an der Defense-Eigenen ↪Goal-Line zu halten, ohne dass diese zu einem ↪Touchdown gelangt.

Hale Mary: Diese Bezeichnung beschreibt einen Pass, der einfach in die Endzone geworfen wird, in der Hoffnung, dass er von einem eigenen Receiver gefangen wird.

Hand-off: Das ist die Übergabe des Balls vom Ballträger zum Nächsten. Dabei bewegt sich der Ball nicht frei durch die Luft (↪Pitch), sondern wird dem anderen in die Hand gedrückt.

Headcoach: Er leitet die Organisation und läßt sich von seinen ↪Coaches beraten und unterstützen, aber die Entscheidung liegt im Normalfall allein bei ihm.

Holder: So wird der Spieler bezeichnet, der bei einem Fieldgoalversuch den gesnappten Ball (☞ Snap) fängt und für den Kicker bereitstellt. Diese Position wird meist durch den Quarterback übernommen, damit auch ein ☞ Fake durchgeführt werden kann.

Huddle: Eine Spielerbesprechung auf dem Spielfeld, in dem der nächste Spielzug angegeben und gegebenenfalls erläutert wird. Der ☞ Count wird auch angegeben.

Incomplete Pass: Ein unvollständiger Passversuch. Der Pass wurde vom Receiver nicht (gültig) gefangen, hat den Boden berührt, oder der Pass wurde vom Gegner abgeblockt.

Interception: Ein ☞ Turnover, bei dem ein Defensespieler den Pass des Quarterbacks abfängt.

Kicking-T.: Nein, kein Getränk für den Kicker, sondern ein Gestell aus Gummi, oder Plastik, auf das der Ball zum ☞ Kick-off aufgestellt wird.

Kick-off: Durch einen Schuss von der eigenen 35-Yardline wird der Ball so weit wie möglich in die gegnerische Hälfte geschossen. Landet er dabei in der Endzone kommt es zu einem ☞ Touchback.

Line of Scrimmage: Eine gedachte Linie. Dort liegt der Ball zu Beginn des Spielzuges.

Motion: Eine erlaubte Bewegung eines Backfieldspielers parallel zu der ☞ Line of Scrimmage, auch während des ☞ Counts. (☞ Shift)

MVP: = Most Valuable Player. Ein Titel, der den besten Spieler des Tages ehrt.

Neutrale Zone: Damit ist ein gedachter Bereich gemeint, der ca. 1 Yard breit um die ☞ Line of Scrimmage liegt. Während des ☞ Snaps darf sich kein Spieler in diesem Bereich aufhalten.

Offense: Die Angriffsmannschaft. Sie versucht gegen die ☞ Defense Punkte zu erzielen.

Penalty: Dadurch wird ein ☞ Foul bestraft. Diese Strafe wird zumeist in Yards abgerechnet (5, 10, oder 15 Yards). Eine Addition von Strafen ist möglich, ein Ablehnen auch.

Pitch: Als Pitch bezeichnet man die Übergabe des Balls an einen Ballträger, bei dem der Ball kurz frei durch die Luft fällt. Diese Übergabe darf nur nach hinten stattfinden. (☞ Hand-off)

Play-Action: Ein Passspielzug der ☞ Offense, bei dem ein ☞ Hand-off angetäuscht wird. (☞ Fake)

Play-offs: Spiele in denen Auf- oder Absteiger, oder gar Meister festgestellt werden.

Punt: Die Abgabe des Angriffsrechts ohne einen Punktgewinn. Dabei wird der Ball durch den Punter möglichst weit in die gegnerische Richtung durch einen Volleyschuss befördert. Landet der Ball in der Endzone, so kommt es zum ☞ Touchback.

Referee: Die Schiedsrichter. Für ein Spiel werden mind. fünf Schiedsrichter benötigt.

Return: Das Zurücktragen des Balls nach einem ☞ Kick-off oder ☞ Punt in Richtung gegnerisches Team.

Reverse: Ein Trickspielzug, bei dem der Ball von einem Ballträger zu einem anderen gegeben wird, der in die entgegengesetzte Richtung läuft.

Rookie: Ein Spieler, der seine erste Saison bestreitet, oder ein ehemaliger Jugendspieler, der seine erste Saison bei den Herren bestreitet.

Sack: Als solches bezeichnet man das Zufallbringen des Quarterbacks, solange er noch in Ballbesitz ist.

Safety: Beim Safety wird der Ballträger in der eigenen Endzone zu Boden gebracht, oder er hat das Spielfeld von der Endzone aus verlassen. Wird ein Ball über die eigene Endzone hinaus gesnapt, wird dies auch mit einem Safety bestraft. Ein Safety bringt zwei Punkte und wird zusätzlich mit einem ↵Freekick belohnt.

Score: Der aktuelle Spielstand.

Shift: Änderung der Position auf Zuruf des Quarterbacks, wobei der Spieler vor dem ↵Count wieder still stehen muss.

Snap: die Übergabe des Balls vom Center an den Quarterback, oder ↵Holder, oder Punter (siehe ↵Punt).

Special Teams: Sie werden benötigt, wenn der Ball gekickt oder returned werden soll.

Spielzug: Durch die Komplexität des American Football wird es vor allem für die ↵Offense nötig, dass Bewegungsabläufe der einzelnen Spieler präzise vorherbestimmt und aufeinander abgestimmt sind. Dies alles wird im Spielzug beschrieben.

Sweep: Ein Laufspielzug um die gegnerische Verteidigungslinie herum.

Tackle: Das Zubodenbringen des Ballträgers.

Team-Captain: Jede Mannschaft benennt normalerweise mindestens vier Spieler zu Team-Captains. Nur ihnen obliegt es Strafen anzunehmen oder abzulehnen, oder Erklärungen zu Entscheidungen zu verlangen.

Time-Out: Auszeit, dabei wird die Spieluhr für 90 Sekunden angehalten. Jedem Team stehen drei Auszeiten pro Spielhälfte zur Verfügung.

Touchback: Der Ball gelangt beim ↵Kick-off oder ↵Punt in die gegnerische Endzone oder darüber hinaus.

Touchdown: Gelangt ein Ballträger in die gegnerische Endzone, so ist dies ein Touchdown, der sechs Punkte einbringt. Er kann den Ball auch in der Endzone fangen. Laut Reglement genügt es sogar, wenn der Ball die Linie zur Endzone bricht, d.h. wenn die Spitze des Balles die Linie berührt.

Try-Out: In einem sogenannten Try-Out werden durch ein öffentliches Probetraining beziehungsweise durch eine Prüfung, Spieler für eine Mannschaft ausgewählt

Turnover: So bezeichnet man den Ballverlust, also den ↵Fumble oder die ↵Interception im Allgemeinen.

Vorblocker: Diese Position wird meist von einem Offense-Lineman, Runningback oder Tight End übernommen, manchmal auch vom Quarterback selbst. Dieser Spieler öffnet dann durch einen geschickten ↵Block eine Lücke, durch die der Ballträger weitere Yards ausschlagen kann.

Whitecap: Der Whitecap ist der Leiter der ↵Referees. Er hat die letzte Entscheidungsgewalt.

Das kleine Cheerleading ABC

Auch im Cheerleading gibt es zahlreiche Fachbegriffe, die einer Erläuterung bedürfen. Die wichtigsten stellen wir hier kurz vor.

Akrobatik

ist ein wichtiger Bestandteil im Cheerleading. Damit ist aber nicht nur der Spagat gemeint, sondern auch Flick-Flacks, Saltis und andere artistische Aktionen. Im Cheerleading-Fachjargon nennt man es auch Tumbling.

Base

werden die Cheerleader genannt, die bei Pyramiden oder Stunts auf dem Boden stehen. Aufgrund dieser Tatsache ist ein gewisse Stärke und Kraft Voraussetzung.

Baskettoss

nennt man den Wurf eines Tops, bei dem es durch die Werfer, nach Ausführung eines akrobatischen Elements, wieder aufgefangen wird.

Chants

sind kurze Anfeuerungsrufe, die mindestens 3* wiederholt werden sollten. Prädestiniertes Beispiel hierfür ist das bekannte "Go-Fight-Win". Neben dem Rufen gehört ein einstudierter Bewegungsablauf dazu. Ziel der Chants ist das Mitwirken des Publikums. Weitere bekannte Chants: "Let's go Offense, let's go!" und "Push'em back Defense push'em back!"

Cheers

sind kompliziertere Sprechgesänge, bei denen auf die Wiederholung verzichtet werden kann. Die Länge des Cheers ist beliebig. Nur müssen 8 aufeinanderfolgende Motions gezeigt werden.

Choreographie,

also die künstlerische Gestaltung und Festlegung der Schritt- und Bewegungsabläufe des Programms, ist ein wichtiger Bewertungspunkt im Cheerleading.

Cradle

nennt man den Abgang von einer Pyramide oder Stunt.

Dance

ist die englische Bezeichnung für Tanz, der in jedes Cheerprogramm gehört.

Formation

ist die Bezeichnung für die Aufstellung der Cheerleader.

Jumps

sind Sprünge, die die Cheerleader immer wieder einstreuen. Vor allem nach gelungenen Aktionen sollen sie die Begeisterung (Spirit) ausdrücken. Dabei kommt es auf die korrekte Ausführung und die Höhe der Sprünge an. Es gibt 8 verschiedene Sprünge mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Kicks

oder auch "Beinewerfen", werden ähnlich wie Jumps zum Ausdruck der Begeisterung benutzt.

Level

bezeichnet die Höhe und damit auch den Schwierigkeitsgrad einer Pyramide, aber auch eine einheitliche Gestaltung der Jumphöhe bei einem Teamjump.

Motions

werden alle Bewegungen und Haltung der Arme und Beine beim Chant/Cheer, Dance und Stunts genannt. Bei der Ausführung kommt es darauf an, dass sogenannte Sharpness sowie Synchronität erkennbar ist.

Middlelayer

sind die Cheerleader, die zwischen Base und Top "liegen". Sie bilden in den Pyramiden den mittleren Bereich. Ihre Konstitution sollte zwischen dem Top und dem Base liegen.

Pom Poms

nennt man die Puschel, mit denen die Cheerleader "herumwedeln". Sie verdeutlichen noch einmal die Bewegungen der Arme. Ein Cheerleader ohne Pom Pom ist wie ein Footballspieler ohne Ei.

Pyramiden/Stunts

stellen die eigentliche Attraktion des Cheerleadings dar, nämlich die Artistik. Stunts werden mit 5 Personen, davon nur 1 Top, gebaut. Pyramiden bestehen aus mehreren Personen, wobei zusätzlich zum Top noch Middlelayer beteiligt sind.

Sharpness

bezeichnet die Stärke und Exaktheit der Bewegungen. Das heißt, dass die Bewegungen so exakt sein müssen, dass man sie auch aus der letzten Reihe noch deutlich erkennen kann.

Spirit

bezeichnet die Ausstrahlung und die Begeisterung mit der die Cheerleader ihre Begeisterung zeigen. Spirit ist das ½ Programm, denn ohne Spirit wirkt ein Auftritt total nichtssagend.

Spotter

sind die "Schutzengel" im Cheerleading. Sie greifen ein, wenn jemand daneben gegriffen oder den Halt verloren hat. Die Schwierigkeit besteht darin nicht zu früh einzugreifen, oder gar zu helfen. Denn sonst wird das Squad mit Strafpunkten bestraft.

Squads

sind die Teams der Cheerleader.

Top

werden die Cheerleader genannt, die auf der Pyramide ganz oben stehen. Ihre Last wird von den Middlelayern und den Bases getragen. Neben der Schwindelfreiheit ist auch ein sehr guter Gleichgewichtssinn erforderlich, da oftmals auch noch Akrobatik-elemente vollbracht werden müssen.

Die Regelkunde Cheerleading:

Cheerleader treten jährlich zu ihren Meisterschaften an. Die Landesmeisterschaften dienen dabei als Qualifikationsplattform zu den Bundesmeisterschaften.

Geregelt sind die Vorgaben in der BWO, der Bundes-Wettkampf- Ordnung. Zusätzlich sind für die Pyramiden und die Jumps (Sprünge) besondere Regelungen getroffen. Eine einheitliche Regelung hilft auch bei der Definition der Altersgruppenzugehörigkeit. Welche Aktionen die Squads in ihrem Auftritt einbringen, müssen sie detailliert im sogenannten Programmablaufbogen erläutern. Für alle, die sich nicht alle Dokumente zu Gemüte führen wollen, hier eine kurze – und daher nicht vollständige – Zusammenfassung:

Teilnahme und Programm zur Meisterschaft:

Zur Teilnahme berechtigt sind nur Squads, die einem Mitgliedsverein eines Mitgliedsverbandes oder direkt einem Mitgliedsverband der American Football Verband Deutschland e.V. angehören. Außerdem muss jedes Squad die Bereitschaft zur Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft erklären, ansonsten nimmt es außer Konkurrenz teil.

Die teilnehmenden Squads müssen die Voraussetzungen für ihre Kategorie und Altersgruppe erfüllen. Dabei gilt zu beachten, dass je Squad nur eine Person die Staatsangehörigkeit aus pro-Cheerleading-orientierten Ländern (USA, Kanada, Japan und Finnland) besitzen darf (Ausnahme: Diese Person hat länger als fünf Jahre ihren ständigen Wohnsitz in Deutschland). In den Kategorien Partnerstunt und Groupstunt ist kein/keine Teilnehmer/-in aus diesen Ländern erlaubt.

Neben den Regelungen für Schuhwerk und Bekleidung:

Cheerleading: Schuhe mit festen Sohlen, schulterlange Haare aus dem Gesicht gebunden;

Cheerdance: Tauglichkeit des Schuhwerks für den Hallenboden; und dem erlaubten Equipment:

Cheerleading: Pom Poms, Schilder, Flaggen, Megaphone (nicht strom-, oder batteriebetrieben) und Bust Outs;

Cheerdance: Alle Hilfsmittel erlaubt, außer denen, die die Auftrittfläche beschädigen oder beschmutzen;

sind in den Cheer- und Stuntkategorien (inkl. Co-ed) sogenannte externe Spotter zu stellen.

Alle Programme müssen einen vorgegebenen zeitlichen Rahmen einhalten. Im Cheer- und Stuntbereich müssen die Elemente gemäß Programmablaufbogen aufgeführt werden und im Cheerdance sind sogenannte Pflichtteile erforderlich. Bewertet werden in den Cheer- und Stuntkategorien (inkl. Co-ed) die Elemente: Cheer und Chant, Pyramiden Partnerstunts, Dance, Jumps, Tumbling und Choreographie. Im Cheerdance sind es die Elemente: Synchronität/Spannung, Choreographie, Show, Technik und Schwierigkeit. Dabei werden meistens in einer Punktspanne von 0 – 10 Punkte je Juror auf die Bewertungselemente vergeben. Maßgeblich sind hierbei generell (außer beim Cheerdance): Ausführung, Schwierigkeit und Teamausnutzung. Zusätzlich werden bedarfsweise Auf- und Abgänge, sowie Synchronität bewertet.

Verstöße gegen die Regeln führen zu Punktabzug oder gar Disqualifikation.

Sieger ist das Squad mit den meisten Punkten je Kategorie und Altersgruppe.