

Pat Kirwan mit David Seigerman

SCHAU NICHT AUF DEN BALL

Die Rasenschachpartie ist eröffnet

So bekommst du einen ersten Überblick
über das Geschehen

Bevor wir näher auf Strategien und Formationen sowie Entscheidungen jenseits des Spielfelds eingehen, fangen wir am besten mit einem ganz einfachen Schritt an. Wenn du ein Footballspiel wie ein Coach verfolgen willst, solltest du lernen, dir das Wichtigste zu notieren. Dadurch trägst du dieselben Daten zusammen, die auch den Coaches als Basis für ihr Playcalling dienen. Während des Spielverlaufs kannst du auf diese Weise auch bestimmte Trends erkennen. Du schreibst für jedes Play spezifische Informationen auf: Down, Distanz, Spieler auf dem Feld und Resultat. Dadurch erkennst du leichter, wie die jeweilige Konstellation die Aktion auf dem Platz diktiert, und kannst nachvollziehen, wie Coaches bestimmte Situationen angehen. Kurz gesagt: Du entwickelst ein Spielverständnis, das zu vielen Fans bisher vorenthalten war.

Wer ist auf dem Feld?

Im Football dreht sich alles um Voraussicht. Coaches bauen ihre kompletten Spielpläne auf Tendenzen auf – was sagt die Leistungsbilanz des Gegners darüber aus, wie dieser in bestimmten Situationen reagieren wird?

Um Spielzüge zu antizipieren, muss man zunächst die Spieleraufstellung verstehen. Es reicht nicht aus, zu wissen, dass auf jeder Seite des Balls elf Spieler stehen. Vielmehr gibt die jeweilige Zusammenstellung dieser elf Mann Hinweise darauf, was beim nächsten Play zu erwarten ist.

In der Offense gibt es bei jedem Spielzug fünf Linemen und einen Quarterback, bleiben also fünf variable offensive Positionen. Eine Aufstellung wird pro Spielzug immer durch die Aufstellung der Runningbacks und Tight Ends definiert, und zwar in dieser Reihenfolge. Wenn ein Team zwei Runningbacks und einen Tight End rausschickt, spricht man folglich von einem »21 personnel«. Wenn es einen Back und zwei Tight Ends aufs Feld schickt, handelt es sich um ein »12 personnel«. In beiden Fällen stehen zwei Receiver auf dem Feld. Eine Defense achtet als Erstes darauf, wen die Offense rausschickt. Und genau das solltest du auch tun.

Das Spielerpersonal lässt nämlich auf die Spielstrategie schließen. Wenn zum Beispiel eine 22er-Aufstellung auf dem Feld steht – zwei Runningbacks und zwei Tight Ends – heißt das, dass es nur einen Receiver gibt. Sofort liegt also die Vermutung nahe, dass der Coach einen Laufspielzug ansagen wird. Sobald du erkannt hast, wer aufgestellt wird, kannst du diese Prognose wagen, noch vor dem Ende des Huddles.

Falls du vor Ort im Stadion bist, dann versuch, direkt nach einem Spielzug an der Seitenlinie den Offensive Coordinator auszumachen. Wahrscheinlich steht eine Gruppe von Einwechselspielern neben ihm – der zweite Tight End, der Fullback und der dritte und vierte Receiver –, die alle wissen wollen, wer beim nächsten Play eingewechselt wird. Im Fernsehen ist das natürlich schwieriger, weil die Zeit zwischen den Spielzügen meist mit Zeitlupen-Wiederholungen, Schwenks auf Fans oder Werbung gefüllt wird. Doch sobald sich die Offense aufstellt, kannst du schnell feststellen, welche Positionsgruppen auf dem Platz stehen.

Bei jedem Spiel, das ich mir ansehe – und ich sehe mir jede Woche jedes einzelne Spiel an –, habe ich immer einen Stift und Notizblock zur Hand, um bei jedem Spielzug das eingesetzte Spielerpersonal zu notieren. Ich lege eine sehr simple Tabelle für beide Teams an, in der ich jede mögliche Personalvariante aufliste – von einem leeren Backfield mit fünf Receivern (00 personnel) bis hin zu einem massiven Lineup mit zwei Runningbacks und drei Tight Ends (23 personnel) – und markiere, wie oft jedes Team den Ball geworfen oder mit ihm gelaufen ist. Tab. 1

Personnel	Laufspiel	Passspiel
00		
01		
02		
10		
11		
12		
13		
20		
21		
22		
23		

Schon in der Halbzeitpause kenne ich anhand der Aufstellung das Run-Pass-Verhältnis beider Teams und kann nun die Anpassungen der zweiten Halbzeit antizipieren, die die Coaches gerade – basierend auf ähnlichen Daten wie meinen – in der Kabine diskutieren.

Die wichtigsten Faktoren aufzeichnen

Das Identifizieren der Spieleraufstellung ist ein guter Anfangspunkt, aber es gibt noch weitere Faktoren, auf die du achten musst. Down und Distanz (*down and distance*), zwei Faktoren, die immer Hand in Hand gehen, bestimmen vielleicht am stärksten, welchen Spielzug ein Coach ansagt (und welche Spieler er aufstellt). Ein Coach wird die Optionen für seinen Game Plan normalerweise nach Down und Distanz kategorisieren. So enthält sein Game Plan zum Beispiel vier oder fünf Spielzüge, die im Training gut funktioniert haben, die bei 2nd Downs zwischen 3 und 6 Yards eingesetzt werden können; vier oder fünf Plays, die für 2nd Downs zwischen 1 und 2 Yards geeignet sind, und vier oder fünf Plays für 2nd-and-7 oder länger. Und jeder Spielzug kann mit einer anderen Spieleraufstellung einhergehen.

Während du das Spiel auf diese Weise kategorisierst und dokumentierst, kristallisieren sich bestimmte Tendenzen heraus und der Game Plan

erschließt sich dir allmählich. Die Rasenschachpartie ist eröffnet – und wenn du ganz oben in den Rängen schon sehen kannst, was gleich auf dem Spielfeld passiert, dann kann die Defense das erst recht. Der Offensive Coordinator weiß natürlich, dass die Defense ihre Entscheidungen anhand der offenbaren Tendenzen trifft, und muss nun seinerseits austüfteln, welches Play gegen die Defense, die er nun erwartet, am besten funktionieren wird.

Das alles kannst du mit einer einfachen Tabelle für jeden Spielzug festhalten. Es erfordert etwas mehr Arbeit als die Aufstellungstabelle, lässt dich aber tiefer ins Spielgeschehen einsteigen.

Schauen wir uns dazu einen Touchdown Drive der New England Patriots gegen die Cincinnati Bengals in Woche 5 der Saison 2014 an – der eröffnende Drive eines Spiels, das sie letztendlich gewinnen würden. Die Patriots hatten am Montagabend gegen Kansas City überraschenderweise verloren und wiesen nun eine Spielbilanz von 2–2 auf. So lief ihr erster Drive ab:

Team	Zeit	Down & Distance	Field Position	Personnel	Play
Patriots	15:00	1st-10	NE 20	21	LaFell 20-yd von Brady
		1st-10	NE 40	21	Ridley 9-yd run
		2nd-1	NE 49	12	Ridley 7-yd run
		1st-10	CIN 44	12	Wright 30-yd von Brady
		1st-10	CIN 14	11	Brady 6-yd run
		2nd-4	CIN 8	12	Ridley 3-yd run
		3rd-1	CIN 5	22	Develin 0-yd run
		4th-1	CIN 5	22	Brady 4-yd run
		1st-G	CIN 1	22	Brady 0-yd run
		2nd-G	CIN 1	22	Ridley 1-yd run TD

Die Patriots erzielten einen Touchdown, der Drive war also erfolgreich. Es gibt hier aber viel mehr Informationen zu analysieren als nur das Ergebnis.

So zeigte New England zum Beispiel vier verschiedene Aufstellungsvarianten. Sie liefen und passten mit 21er-Personnel. Sie liefen und passten mit 12er-Personnel mit unterschiedlichen Tight-End-Tandems (bei zwei Plays Rob Gronkowski und Michael Hoomanawanui, bei einem Gronkowski und Tim Wright). Tom Brady stand in Shotgun-Position mit 11er-Personnel und ergriff die Möglichkeit, selbst zu laufen. Und sobald sie an der 5-Yard-Line der Bengals waren, setzten sie Guard Jordan Devey als zweiten Tight End ein (mit Hoomanawanui) und liefen vier Mal mit

22er-Personnel. Das wird bei den Defensive Coaches der Bengals ziemliches Kopfzerbrechen ausgelöst haben.

Wissen ist Macht

Ein weiterer entscheidender Faktor ist die Field Position. Fans sollten wissen, dass die Coaches das Spielfeld in fünf Zonen einteilen – die erste Zone läuft von der eigenen Endzone zur 10-Yard-Line; die zweite von der eigenen 11-Yard-Line zur eigenen 49-Yard-Line; die dritte vom Midfield bis zur 31-Yard-Line des Gegners; die vierte ist die Green Zone, die zwischen der 30- und der 20-Yard-Line des Gegners liegt und die letzte Gelegenheit ist, Seam Routes oder tiefe Bälle zu werfen; und die fünfte Zone ist die Red Zone, also die Zone zwischen der 20-Yard-Line und der Endzone. Coaches passen ihre Spielzüge der jeweiligen Position im Feld (*field position*) an.

Was natürlich auch in die Entscheidungen des Coaches einfließt, sind die verbleibende Spielzeit und der Spielstand. Doch diese zwei Faktoren bestimmen eigentlich nur, inwieweit sich das Play-Menü des Trainers reduziert. So wird ein Coach zum Beispiel auf kurze Distanz keine Plays mit 22er-Personnel ansagen, wenn er mit einem Touchdown zurückliegt und nur noch zwei Minuten auf der Uhr sind.

Ein Spiel auf diese Art aufzuzeichnen, lässt dich nicht nur aktiver daran teilhaben, sondern vermittelt dir auch, wie das Trainerteam ein Spiel sieht. Dein Bericht für jeden Spielzug erlaubt dir, einzuschätzen, was in bestimmten Szenarien funktioniert – genau derselbe Bewertungsprozess, den auch die Coaches während des gesamten Spiels abspulen. Ehrgeizige Fans müssen noch nicht mal bis zum Spieltag warten, um anzufangen, diese Informationen zu sammeln. Du kannst bei NFL.com oder auf Team-Websites das Play-by-Play, also die Beschreibung von jedem einzelnen Spielzug vergangener Spiele finden. Mit ein bisschen Arbeit weißt du damit schon im Vorfeld, was von dem Gegner, auf den dein Team am kommenden Spieltag trifft, zu erwarten ist.

Nehmen wir mal an, du bist ein Redskins-Fan und Washington trifft in Woche neun der Saison 2014 auf Minnesota. Du versuchst, ein Gefühl für die Spielweise der Vikings zu bekommen, deren offensive Identität noch in der Findungsphase steckt. Rookie Jerick McKinnon ist in Abwesenheit von Adrian Peterson der Starting Runningback und Rookie-Quarterback Teddy Bridgewater stand bisher nur vier Mal in der Startformation. Wenn du dir

nun die drei Spiele der Vikings vor der Begegnung mit den Redskins genauer ansehen würdest – die, in denen Bridgewater und McKinnon in der Startformation standen –, würdest du ein Muster erkennen. In diesen drei Spielen hatte Minnesota ein nahezu ausgeglichenes Run-Pass-Verhältnis bei ihren feststehenden First Downs (also beim Beginn des Ballbesitzes): 18 Laufspiele, 19 Passspiele. Aber bei erspielten First Downs (Conversions während eines Drives) sah die Sache ganz anders aus: 16 Laufspiele, 31 Passspiele. Ein Redskins-Fan, der seine Hausaufgaben gemacht hatte, konnte also genau wissen, was von den Vikings zu erwarten war: ein ausgewogenes Spiel bei feststehenden First Downs (6 Laufspiele, 5 Passspiele), bei herausgespielten First Downs aber eine viel höhere Bereitschaft, Bridgewater einzusetzen (6 Laufspiele, 13 Passspiele).

Ein Footballspiel muss kein Mysterium sein, auf das man nur erstaunt reagieren kann. Die Informationen, die du brauchst, um es zu durchschauen, liegen direkt vor deiner Nase. Du musst nur wissen, wo du hingucken sollst.

Die 168-Stunden-Woche

Einen Game Plan zu entwerfen und einzuüben,
ist ein 24-Stunden-Job

Der General, der eine Schlacht gewinnt, stellt in seinem Tempel viele Berechnungen an, ehe die Schlacht geschlagen wird. Der General, der eine Schlacht verliert, stellt im Voraus nur wenige Berechnungen an.

Sun Tzu

Jeder hat einen Plan, bevor er eins in die Fresse kriegt.

Mike Tyson

Es war das erste Play des zweiten Quarters eines Sonntagabend-Spiels, Woche zwölf der NFL-Saison 2014. Die New York Giants führten 7–3 und hofften, bei einem First Down an der 43-Yard-Line der Dallas Cowboys ihre Führung weiter auszubauen.

Eli Manning nahm den Snap vom Center entgegen, täuschte die Ballübergabe zu Rookie-Runningback Andre Williams an und ließ sich ins Midfield fallen. Sein Play-Action-Fake sollte die Defense von Dallas nur so lange erstarren lassen, bis sich ein Receiver freilaufen konnte. Und es funktionierte.

Giants-Receiver Odell Beckham Jr., ein weiterer Rookie, hatte sich weit auf der rechten Seite der Giants-Formation positioniert. Mit einem Stutter Step (drei schnelle Schritte) und einem angetäuschten Lauf hatte sich Beckham einen Schritt von Cowboys-Cornerback Brandon Carr gelöst und flog nun die rechte Seitenlinie entlang. Manning sah ihn sofort.

Manning blickte für einen Moment die Spielfeldmitte entlang, um den Safety innehalten zu lassen, und warf dann einen Pass, der zu einer der berühmtesten Completions in der Geschichte der NFL wurde.

Spektakulär daran war natürlich weniger der Wurf als der Catch – oder vielmehr »The Catch«, wie er sofort in den Sozialen Medien titulierte wurde. Beckham, der so offensichtlich von Carr behindert wurde, dass Flaggen von zwei Richtungen geflogen kamen, streckte seine rechte Hand soweit es nur ging nach oben und hinten – und erreichte gerade noch Mannings Pass. Es war noch nicht mal ein einhändiger Catch: Beckham benutzte nur den Daumen und zwei Finger, um den Ball festzumachen. Der Catch sorgte noch Tage später für Gesprächsstoff.

Ob dies nun der beste Catch aller Zeiten war oder nicht, mag Ansichtssache sein. Unstrittig ist jedoch, dass Beckhams Catch nur einer von vielen an diesem Football-Sonntag war. Beckham selber fing im Spiel zehn Bälle, in dem insgesamt 47 Catches zustande kamen. Dallas gewann das Spiel übrigens noch.

In Woche zwölf der NFL-Saison 2014 gab es 1938 Snaps. Ob man nun Beckhams Meisterfang hervorhebt oder den 9-Yard-Touchdown von Derek Carr zu James Jones, der Oakland den ersten Saisonsieg bescherte, oder den 3-Yard-Touchdown-Lauf von LeGarrette Blount bei seinem ersten Carry seit er wieder bei New England unter Vertrag stand: Jede dieser Aktionen ist nur ein einziges Element in der Play-by-Play-Welt der NFL.

Im Laufe eines NFL-Spiels werden rund 130 Plays gespielt, Special Teams nicht mitgerechnet. Und während die Fans schnell und gern das Playcalling kritisieren, wissen die wenigsten, wie viel Zeit und Detailbesessenheit hinter jeder Entscheidung steht, die ein Coach im Laufe eines Spiels trifft.

Ein Game Plan entsteht

Das Playbook eines Trainers kann um die 1000 Spielzüge enthalten – so ziemlich alles, was er jemals in einem Spiel einsetzen würde. Jede Bomb, jeder Blitz, jedes Blocking steckt da irgendwo drin, zusammen mit jedem Trickspiel und jedem Goalline-Szenario. Jeder ausgerufene Spielzug entstammt dieser allumfassenden Bibel, die jeder Coach ständig ergänzt und überarbeitet und von Trainerjob zu Trainerjob mitnimmt.

Der Prozess, dieses Playbook auf Game Plans für einzelne Spiele herunterzubrechen, setzt eigentlich ein, sobald die vorherige Saison endet. Coaching-Teams verbringen den größten Teil der Monate Januar (falls sie nicht in den Playoffs stehen) und Februar damit, kritische Selbstanalyse zu

betreiben, zu evaluieren, was sie in der gerade abgelaufenen Saison gut und weniger gut gemacht haben, und zu entscheiden, was sie für die kommende Saison behalten oder ändern wollen.

Ich kenne einen Assistenztrainer, der in der Offseason 2015 einen Monat lang sechs Stunden täglich die Defense von Seattle studierte. Er tat dies teilweise, weil sein Team 2014 gegen die Seahawks spielte, aber auch, weil er wusste, dass es in der Liga Teams gab, die Aspekte der Seattle-Defense in ihre eigenen Pläne integrieren würden, denn die Cheftrainer von Jacksonville und Atlanta waren zu der Zeit ehemalige Defensive Coordinators der Seahawks. Dieser Coach wollte auf die Konzepte vorbereitet sein, die in Kürze vielleicht die NFL beherrschen würden.

Gleichzeitig müssen sich die Trainer in dieser Phase auf den Start der Free Agency und den Draft vorbereiten. Der Personalplan nimmt langsam Gestalt an, basierend auf dem, was sich der Coach für die nächste Saison vorgenommen hat. Er wird Spieler ins Visier nehmen, die zu seinem Konzept passen. Du kannst Gift darauf nehmen, dass sich das Playbook für 2012 von Offensive Coordinator Mike McCoy veränderte, als die Broncos Peyton Manning unter Vertrag nahmen. Diese frühen Entscheidungen bilden das Fundament des späteren übergeordneten Game Plans.

Während sich die Zusammenstellung der Mannschaft und ihre Persönlichkeit durch Free Agency und Draft verändert, wird der Game Plan ständig verfeinert. Im Verlauf von Organized Team Activities (OTAs) und Minicamps tüfteln die Coaches am Playbook und identifizieren die Spielzüge, die am besten zu dem Team passen, mit denen sie am Ende arbeiten müssen. Sie versuchen, die Stärken, die sich herauskristallisieren, zu maximieren, die offensichtlichen Baustellen zu eliminieren und die zukünftigen Matchups vorherzusehen. Der Coaching-Staff trifft sich jeden Tag nach dem Training, um das Für und Wider jedes vorstellbaren Spielzugs zu diskutieren. Die Ansammlung dieser Spielzüge wird schließlich zum Playbook für die anstehende Saison und geht vor dem 15. Juni zum Drucker, um daraus die physischen Bücher herzustellen. Der Coach ist nun für ein Jahr an seine Spielphilosophie gebunden.

Vom Playbook auf den Platz

Sobald das Playbook offiziell zu Papier gebracht wurde, muss es den Spielern eingetrichtert werden.

Ein Coach wird einen Summercamp-Trainingsplan erstellen und jedes einzelne Element aus dem Playbook mit seinem Team trainieren. Vieles davon wird von der vorherigen Saison übernommen worden sein (ein echter Vorteil für Teams mit nur minimaler Veränderung des Kaders), einiges hat man schon im Frühjahr trainiert und alles wird in der Preseason wiederholt. Aber in den etwa 55 Trainingseinheiten des Summercamps – von Schnelldurchgängen (Walkthroughs) bis hin zu Doppelsessions – wird jedes Play einstudiert. Was ein Team im Sommer einübt, bestimmt zum größten Teil, was es in der Spielsaison machen wird; danach lässt sich das Repertoire nicht mehr dramatisch verändern.

In der letzten Woche der Preseason ist es dann langsam an der Zeit, den Game Plan für das erste Spiel der regulären Spielzeit zu entwerfen. Der Coach schaut sich den Gegner an und stellt vielleicht fest, dass er auf eine 4-3-Defense treffen könnte. Also durchforstet er sein Playbook nach Spielzügen, die seiner Meinung nach gegen ein 4-3 funktionieren; plötzlich ist das Playbook um die Hälfte geschrumpft.

Danach schaut er sich seinen Kader an. Stellen wir uns vor, dass er zwei Rookies in der Startformation hat und drei erfahrene Free Agents, die aber noch immer sein System lernen. Daran angepasst grenzt er das Playbook noch weiter ein, auf etwa 100 Plays – nur kann er natürlich in der Woche vor dem Spiel nicht 100 Plays trainieren. Die Zeit reicht bei vier oder fünf Einheiten inklusive Walkthroughs und Einzelübungen nur für etwa 40 Plays. Mehr nicht. Und auf diesen 40 Spielzügen baut der Game Plan auf.

Einige Trainer widersprechen dieser Zahl vielleicht. Coaches, die eine West Coast Offense spielen lassen, werden dir sagen, dass sie jede Woche 250 Spielzüge in ihren Game Plan integrieren. Das stimmt, wenn man sämtliche Formationen mitzählt, von denen ein und dasselbe Play ausgeht. Wenn sie zum Beispiel ein bestimmtes Play aus einer I-Formation heraus, mit nur einem Back, einem Split oder sogar einem leeren Backfield spielen, zählen sie das als vier verschiedene Plays.

Als Nächstes setzt sich der Coach mit seinem Quarterback zusammen und bespricht mit ihm das ganze Spektrum möglicher Spielzüge. Der Quarterback gibt seinen Input – welche Plays ihm am meisten zusagen, welche er hasst und welche er seinen Teamkollegen noch nicht zutraut. Dieses Feedback eliminiert vielleicht ein Viertel der verbliebenen Spielzüge. Am Ende bleiben circa 30 oder 35 Plays übrig, aus denen der Game Plan für ein einzelnes Spiel besteht. Auf einem Blatt Papier, dem Play-Call-Sheet, werden diese nach Down und Distanz sortiert – circa fünf

First-Down-Plays, sieben Plays für 2nd Downs zwischen 3 und 6 Yards usw. Die 60 bis 65 Spielzüge, die ein Team an einem Spieltag im Schnitt auf den Platz bringt, stehen alle auf diesem Play-Call-Sheet.

Die besten Trainer stützen ihre Game Plans mehr zurecht, als die Fans gemeinhin vermuten, aber sie vermeiden dabei das Risiko, vorhersehbar zu sein. Ein Coach kann leicht von zu viel Informationen überwältigt werden – der klassische Fall von Paralyse durch Analyse. Wenn er nicht aufpasst, wird er sich ein bisschen auf alles vorbereiten, was nur irgendwie auf dem Platz passieren könnte, anstatt sich auf die wahrscheinlichen Tendenzen des Gegners zu konzentrieren und darauf, seine Stärken auszuhebeln. Wenn ein Coach von einem Gegner ein bestimmtes Verhalten in den letzten vier Spielen nicht gesehen hat, wird er in der Regel auch nicht speziell dafür trainieren.

Ich will damit nicht andeuten, dass ein Game Plan schlicht sein sollte. Vielmehr muss er clever sein und beim direkten Aufeinandertreffen von eigenen und gegnerischen Spielern Mann gegen Mann (*matchups*) fürs eigene Team Vorteile generieren. Matchups sind nämlich das, worauf es in der NFL ankommt.

Es ist sehr wichtig für einen Trainer, die Spielzüge zu identifizieren, die er am wahrscheinlichsten einsetzen wird, damit er keine kostbare Zeit damit verplempert, an etwas zu arbeiten, was sich im anstehenden Spiel nicht auszahlt (außerdem hassen Spieler es, Plays zu trainieren, die sie nie benutzen). Am Spieltag zählt nämlich nicht das, was der Coach weiß, sondern das, was die Spieler wissen. Oder, wie der ehemalige Spieler und Coach Marty Schottenheimer zu sagen pflegte: »Wenn du in Not bist, denk an die *Spieler*, nicht die *Spielzüge*.«

Eine typische Arbeitswoche

Der fertige Game Plan muss nun also bei den Akteuren eingeführt werden. Das geschieht während der Trainingswoche. Viele Fans wissen nicht, dass es in der NFL so etwas wie einen »typischen« Trainingstag nicht gibt. Jeder Tag hat einen anderen Schwerpunkt und andere Übungseinheiten.

Montag

Abgesehen von der Eröffnungswoche geht das Team montags den Game Plan der vorherigen Woche durch. Die Spieler sehen sich Videomaterial an

und werden vom Ärzteteam behandelt. Die Coaches erhalten von den Ärzten erste Hinweise darauf, welche Spieler eingeschränkt sind und wer verletzungsbedingt ausfallen wird – alles Informationen, die den Game Plan beeinflussen.

Am Abend wird sich der Advance Scout (der die Gegner analysiert) mit dem Staff der Offensive und der Defensive treffen und ihnen seine Sicht auf den kommenden Gegner darlegen. Der Scout wird die Tendenzen des Gegners – basierend auf dessen letzten vier Spielen – aufzeigen. Ich war sowohl für die Tampa Bay Buccaneers als auch für die New York Jets zwei Jahre lang als Advance Scout tätig, und das Erste, was ich in meinem wöchentlichen Bericht immer aufschlüsseln musste, waren die Aufstellungen. Ich briefte die Coaches hinsichtlich der Tendenzen, die mir aufgefallen waren. Zum Beispiel: Wenn der Gegner zwei Backs im Backfield hat, laufen sie zu 80 Prozent mit dem Ball; wenn sie drei Receiver haben, werfen sie zu 80 Prozent. Dadurch bekommen die Coaches ein grobes Bild davon, welche Spielweise der Gegner bevorzugt.

Dann analysiert der Advance Scout die Audibles des gegnerischen Quarterbacks. Zum Beispiel: Von den 100 Audibles, die er in den letzten vier Spielen angesagt hat, waren 80 Passspiele. Das verrät dem Coach, dass der Gegner im Huddle ein Laufspiel ansagt und dieses an der Line of Scrimmage in einen Pass ändert, sobald der Quarterback in deiner Defense etwas sieht, das ihm nicht gefällt. Diese Information bringt deinen Defensive Coordinator vielleicht auf die Idee, eine Coverage so zu tarnen, dass diese den gegnerischen Quarterback dazu bringt, an der Line den Spielzug zu einem Pass zu ändern, für den deine Defense dann bereit ist. Oder vielleicht will er, dass die gegnerische Offense beim Laufspiel bleibt. Dann sorgt er dafür, dass seine zwei Safetys hoch oben im Feld stehen bleiben. In jedem Fall ist die Defense nun besser auf das, was kommt, vorbereitet.

Ein guter Advance Scout wird Formations-Tendenzen aufdecken. Vielleicht stellt der Gegner seine Receiver kompakt auf. Der Scouting-Bericht wird sehr spezifisch aufführen, dass das gegnerische Team in einer bestimmten Down-and-Distance-Situation, mit einer bestimmten Aufstellung in einer bestimmten Feldposition den Ball zu 90 Prozent zu dem kleinsten Receiver im Pulk warf.

Solche Tipps sind entscheidend, um einen auf einen spezifischen Gegner maßgeschneiderten Game Plan zu entwerfen. Als Pete Carroll noch Cheftrainer der Jets war, sagte er immer zu mir: »Okay, ich gehe jetzt die

Secondary coachen. Ich muss ihnen sagen können, was hier abläuft.« Also suchte ich nach den relevantesten Informationen, die er den Defensive Backs geben konnte. Vielleicht fand ich zum Beispiel heraus, dass in 90 Prozent aller Fälle der erste Read des Quarterbacks vom Runningback wegführte – was bedeutet: Wenn ein versetzter Runningback (*offset back*) im Spiel war, wollte der Quarterback meist zuerst auf die dem Runningback entgegengesetzte Spielfeldseite werfen. Der Cornerback auf der Seite, wo der Runningback nicht steht, weiß dann, dass er wahrscheinlich den bevorzugten Receiver covert, und der Safety auf dieser Feldhälfte kann sich darauf konzentrieren, vorherzusehen, wo der Pass hingehen könnte.

Genauso wichtig wie das Herausarbeiten von Tendenzen des Gegners ist es, die eigenen zu erkennen. Denn diese wird der Gegner natürlich auch analysieren, und ein Coach muss sicherstellen, dass sein Game Plan nicht vorhersehbar wird.

Montags lassen die Trainer ihre eigenen Tendenzen aus den letzten drei Spielen Revue passieren. Ein Coach fragt dann vielleicht: »Liegen wir 50-50 in Run-Pass bei First Downs?« Falls er feststellt, dass sie öfter gelaufen sind, wenn sie sich mit zwei Runningbacks aufgestellt hatten, wird er das vielleicht ändern. Basierend auf dieser Montags-Evaluation werden die First-Down-Calls am Sonntag um mehr Ausgeglichenheit bemüht sein.

Coaches müssen natürlich auch wissen, wie sie die ganzen Informationen über Tendenzen, die sie erhalten, richtig auswerten. Eine Analyse der letzten drei Spiele eines Teams ergibt vielleicht, dass dieses im Schnitt beim First Down respektable 4,0 Yards per Carry an Boden gewonnen hat. Doch wie kam es zu diesem Durchschnittswert? Hat der Back bei jedem Carry um die 4 Yards gemacht, was für seine Konstanz spricht? Oder hat er in einer Woche gegen einen schwachen Gegner 6 Yards per Carry erzielt, in der zweiten Woche aber nur 4 Yards und im letzten Spiel gegen eine starke Defense lediglich 2 Yards?

Dienstag

Am Montagabend fangen die Trainer an, sich Cut-ups anzusehen – Filmausschnitte über ihren Gegner, geordnet nach Faktoren wie Personalaufstellung, Down and Distance und anderen Spielsituationen – und diese Sessions gehen meist bis in die frühen Morgenstunden des Folgetages.

Die Trainerteams der Offense und Defense treffen sich am Dienstagmorgen getrennt, und die Assistant Coaches briefen den Rest des Staffs darüber, welche Erkenntnisse sie bei der Filmanalyse gewonnen haben. So könnte ein

Coach zum Beispiel sagen: »Wenn Nr. 43 an der Line of Scrimmage steht, blitzt er in 90 Prozent aller Fälle.« Der Offensive Coordinator wird sich diesen Hinweis notieren und später an seinen Quarterback weitergeben.

Als Nächstes hat der Line Coach das Wort. Ihm ist vielleicht aufgefallen, dass der Nose Tackle näher am Tight End steht, wenn er einen Lauf zur stärker besetzten Seite (*strong side*) erwartet. Wieder verändert der Coordinator den Game Plan entsprechend: Wenn der angesagte Spielzug »16 Boss« zur starken Seite ist und sich der Nose in diese Richtung orientiert, wird der Quarterback den Ball an den Runningback auf der schwachen Seite (*weak side*) geben.

Am Dienstag haben die Spieler »frei«, das heißt, sie sind nicht auf dem Platz oder in Meetings. Aber viele kommen trotzdem aufs Gelände, um sich entweder behandeln zu lassen oder zusätzliche Videos anzusehen.

Währenddessen legen die Coaches endgültig fest, welche circa 35 Spielzüge sie am Spieltag in ihren Plan integrieren. Das bestimmt dann den Trainingsplan für den Rest der Woche.

Mittwoch

Das Mittwochstraining legt den Schwerpunkt auf alle Spielzüge, die sich der Coach für First und Second Downs zurechtgelegt hat. Diese werden mit allen erdenklichen Aufstellungs-Varianten trainiert und gegen alle Formationen, die vom Gegner zu erwarten sind.

Neben den Hauptspielzügen beinhaltet der Game Plan auch eine Liste von Audibles, die der Quarterback einsetzen kann, wenn er an der Linie steht und sieht, dass der im Huddle angesagte Spielzug von der gegnerischen Defense gut verteidigt zu sein scheint. Diese Liste ist erheblich kürzer als die mit den regulären Plays. Einigen Quarterbacks – zum Beispiel Tom Brady oder früher auch Peyton Manning, um nur zwei zu nennen – steht an der Line of Scrimmage die gesamte Offense zur Verfügung, aber die meisten Coaches begrenzen die Anzahl der Audibles, die der Quarterback ansagen darf. Als Coach Bill Parcells bei den Jets Quarterback Vinny Testaverde trainierte, hatte er meistens gar kein Audible-System implementiert. Er wusste, dass Vinny einen starken Arm hatte und meistens eine Pass-Antwort auf jede Defense an der Linie fand (beim Audible-System geht es hauptsächlich darum, Laufspiele in Pässe zu ändern). Vinny reichte den Ball also entweder an Curtis Martin weiter oder ließ sich zurückfallen und warf, wenn Bill es ihm sagte.

Heutzutage können Teams in der NFL angesichts der vielen Möglichkeiten einer Defense nicht ohne ein Audible-System auskommen. Und auch diese Plays werden im Laufe der Woche trainiert.

Q: Wer ist eher für den übergeordneten Game Plan verantwortlich, der Head Coach oder die Koordinatoren?

A: Normalerweise hat sich ein Head Coach auf der einen oder anderen Seite des Balls hochgearbeitet. Tom Coughlin kam von der Offense, Pete Carroll von der Defense. Oft stellen die Cheftrainer den Game Plan für die Seite auf, die ihnen am meisten liegt und bei der sie sich am besten auskennen, und überlassen den Koordinatoren den Game Plan für die andere Seite. Natürlich präsentieren diese dem Head Coach alle ihre Ideen im Detail, bevor sie übernommen werden.

Einige Head Coaches entwerfen den Game Plan und sind auch gleichzeitig die Playcaller. Sean Peyton gewann auf diese Weise den Super Bowl XLIV. Er erstellte den Game Plan, und der Koordinator war dafür verantwortlich, dass die Spieler ihn einübten.

Nach dem Training trifft sich der Coaching Staff, um alles durchzugehen, was während des Trainings passiert ist, und anzusprechen, was sie bisher noch nicht bedacht hatten: Warum haben wir Probleme, ihren Zone Blitz zu blocken? Warum kümmert sich keiner um den Safety, wenn er in der Box ist?

Es werden Korrekturen an den First- und Second-Down-Varianten vorgenommen und dann geht es an die Vorbereitung der Spielzüge für Third Downs.

Am Mittwoch sollten außerdem Fantasy-Football-Manager anfangen, sich die Verletzungsmeldungen anzusehen und zu prüfen, wer nicht mittrainiert hat. Wenn ein junger Spieler am Mittwoch nicht trainiert, könnte sich das auf seinen Einsatz bei First und Second Downs auswirken. Außer bei sehr erfahrenen Spielern – die ihre Aufgaben kennen, auch wenn sie diese in der Woche nicht trainieren konnten – ziehen Trainer lieber mit Jungs in die Schlacht, mit denen sie in der Woche arbeiten konnten.

Donnerstag

Ab 9 Uhr sitzen die Spieler in Besprechungen und gehen die Trainingseinheiten vom vorherigen Tag mit ihren Position Coaches durch. Sie sehen sich Videos vom Mittwochstraining an und nehmen, zuerst im Besprechungsraum und später auf dem Platz, Korrekturen vor.

Danach werden die Third Down Plays eingeübt. Bis zur Mittagspause am Donnerstag werden die Spieler dann die Spielzüge trainiert haben, die wahrscheinlich 90 Prozent des Game Plans ausmachen.

Für die Coaches geht es nach dem Training genauso weiter wie am Mittwoch – sie sehen sich die Videos vom Training an und bewerten alles, was sie bisher gemacht haben. Die meisten Trainerteams stellen sich dieselben Fragen: Auf was für Probleme stoßen wir? Haben wir genug Optionen für den Third Down oder brauchen wir noch ein paar zusätzliche Plays?

Danach müssen sie das Training für die Situationen vorbereiten, die am Freitag eingeübt werden – Goalline- und Kurzstanz- (*short yardage*) Situationen sowie die Two-Minute Offense.

Freitag

Der Tag beginnt, wie schon der Donnerstag, um 9 Uhr mit einer Auswertung des Vortagestrainings und dem Korrigieren und Justieren der Third-Down-Spielzüge.

Dann geht es raus auf den Platz, um noch einige spezielle Spielzüge zu trainieren. Die Trainingseinheiten am Freitag sind kürzer als die 90-minütigen Sessions am Mittwoch und Donnerstag. Außerdem tragen die Spieler freitags keine Pads.

Was am Freitag eingeübt wird, überschneidet sich möglicherweise zum Teil mit Spielzügen, die am Third-Down-Donnerstag trainiert wurden. Coaches bereiten für den Two-Minute Drill sechs oder sieben Spielzüge vor – vielleicht auch weniger, wenn der Quarterback jung, unerfahren oder neu im Team ist. Diese Plays sind oft Ableger der einstudierten Audibles und eine Mischung aus Lauf- und Passspiel.

Ich habe oft gesagt, dass Two-Minute Drills so wichtig sind, dass sie jeden Tag trainiert werden sollten. Egal ob ein Team gerade in der Offensive oder der Defensive ist: Die letzten zwei Minuten beider Spielhälften sind oft die entscheidenden des ganzen Spiels. Aber oft wird kostbare Trainingszeit damit verschwendet, Lösungen für jedes mögliche Szenario einzuüben.