

# Quicksilver Magazin

**ARROWS**  
AMERICAN FOOTBALL



† 2004  
Saison  
9

**docA** SPORTS  
F O R C E C T I O N

Stuttgarterstr. 5

71032 Böblingen

Tel.: 07031/220864

wir ändern Ihre DNA...



...der neue DNA Helm von

[www.doca-sports.com](http://www.doca-sports.com)

# Grußwort



**Guten Tag liebe Zuschauer!  
Hallo Footballfreunde!**

Willkommen zur Saison 2004 des  
**AFC Stuttgart Silver Arrows e.V.**  
Willkommen in der Regionalliga-Mitte.

„Da sind wir wieder!“ So könnte man nun erfreut ausrufen. Nach drei Jahren Oberliga endlich wieder in der Regionalliga-Mitte. Wobei man eigentlich auch Regionalliga-Baden-Württemberg sagen kann. Damit zieht man sich vielleicht den Unmut einiger Leute zu, aber nachdem nur noch die fünf BaWü-Teams in der Liga verblieben sind, ist es vom Papier her die Regionalliga-BaWü.

Drei Jahre haben wir uns in der Oberliga Platz um Platz nach oben gekämpft. Waren erst Dritter, dann Zweiter und im letzten Jahr endlich wieder Meister. Dabei war kein Jahr wie das andere. Viel hat sich dazwischen getan. Und dennoch gab es immer nur ein Ziel, den Wiederaufstieg. Auch für dieses Jahr gibt es ein Ziel. Aber das Ziel Klassenerhalt sollte in diesem Jahr kein Problem sein. Fragt sich nur, wie viel kann es mehr werden?

Unsere Gegner sind keine Unbekannten. Gegen die Danube Hammers gab es im vorletzten Jahr drei tolle Spiele, gegen die Rottenburg Red Knights drei herbe Niederlagen in 1999 und 2000. Die Badener Greifs sind alte Weggefährten in zahllosen Begegnungen, in denen sich nichts geschenkt wurde. Und auch die Weinheim Longhorns teilten schon einige Male mit uns das Feld, wenn auch eher auf freundschaftlicher Basis.

Alles deutet auf eine Interessante Runde hin, auf interessante Begegnungen und (hoffentlich) schöne Spiele für die Zuschauer. Dabei wünsche ich Ihnen viel Vergnügen.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Jürgen Doh".

Ihr Jürgen Doh  
Präsident des AFC Stuttgart Silver Arrows e.V.



# Inhalt

Grußwort .....	1
Inhalt .....	2
Grußwort .....	3
Das Spiel .....	4
Das Spielfeld .....	6
Das Football-ABC .....	8
Die Ausrüstung .....	12
Offense .....	13
Defense .....	16
Werbung in eigener Sache .....	17
Der AFC .....	18
American Football .....	19
Cheerleading .....	20
Cheerleading-ABC .....	22
Ohne Moos nix los! .....	23
Jugend-Power .....	24
Schiedsrichter 1*1 .....	26
Der Förderverein .....	28



Möhringer Landstr. 104 - 70563 Stuttgart Vaihingen  
Hotline +49 (0) 711 99779699



# Grußwort

**STUTTGART**



Ab dem 18. April steht das Stadion Festwiese im Sportgebiet Cannstatter Wasen wieder ganz im Zeichen des American Football. Die Saison der Regionalliga-Mitte 2004 startet mit einem Heimspiel des AFC Stuttgart Silver Arrows e.V. gegen die Rottenburg Red Knights. Im Namen der Landeshauptstadt Stuttgart, aber auch ganz persönlich, möchte ich unsere Gäste und alle Fans ganz herzlich zum „Kick-Off“ im Stadion Festwiese begrüßen.



Der American Footballclub Silver Arrows kann nach drei Jahren in der Oberliga auf eine sehr erfolgreiche Spielsaison 2003 zurückblicken. Dem Team gelang erneut der Aufstieg in die dritthöchste Liga, der Regionalliga-Mitte. Zu diesem Erfolg darf ich der Mannschaft ganz herzlich gratulieren und hoffe natürlich, dass sie diese Erfolgsserie auch in der kommenden Saison fortsetzen kann.

Auch in diesen Jahr sind also wieder spannende Spiele im Stadion Festwiese in Stuttgart-Bad Cannstatt garantiert. Die Cheerleader des AFC, die „Great Orange Fire“, werden ihre Mannschaft sicherlich wieder zu Höchstleistungen motivieren können. Den Spielern des AFC Stuttgart Silver Arrows e.V. wünsche ich für die kommende Saison viel Erfolg. Den Zuschauerinnen und Zuschauern wünsche ich spannende Stunden und hochkarätige Spiele in unserem Stadion Festwiese.

*Iris Magdowski*  
Dr. Iris Jana Magdowski  
Bürgermeisterin

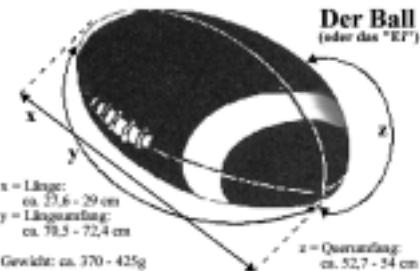
# Das Spiel

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 das Ei soweit wie möglich in die gegnerische Hälfte. Das Receiving-Team versucht die "Pigskin", ein anderer Name für das „Ei“, unter Kontrolle zu bringen und so weit wie möglich zurück zu tragen. Im normalen Spielverlauf schickt nun die Mannschaft in Ballbesitz 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 freizublocken 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 in der Luft. Zudem erfordert das Passspiel eine genaue Abstimmung zwischen Quarterback und Passemptänger in Form einer abgesprochenen Passroute. Passemptänger können neben den Receivern auch Tight End oder Runningback 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 erhöhte 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. 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* snapt der Center den Ball zum *Punter*,

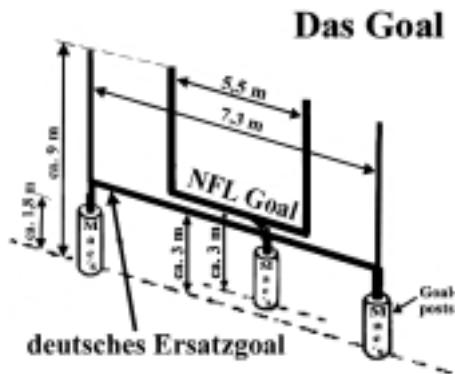
# Das Spiel

der ähnlich einem Torwart beim Fußball einen Abschlag macht und so das Ei soweit als 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 *snaps* 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.



## Punkte

Der **Touchdown**: Gelingt es dem Ballträger die gegnerische Endzone zu betreten, oder den Ball in selbige hinein zu halten, oder den Ball dort zu fangen, so erhält die Mannschaft für diesen **Touchdown 6 Punkte**.

Die **Conversion**: Im Anschluss an einen Touchdown erhält die erfolgreiche Mannschaft die Möglichkeit durch einen Zusatzversuch ihr Punktekonto zu verbessern. Hierbei sind zwei Möglichkeiten gegeben:

a. Der **Zusatzkick**: Der Ball wird durch einen Schuss über die Querlatte und zwischen den zwei Pfosten hindurch geschossen. Diese Aktion wird mit **1 Punkt** belohnt.

b. Die **Two-Point-Conversion** (Zwei-Punkte-Versuch): Wie der Name schon sagt erhält man hierfür

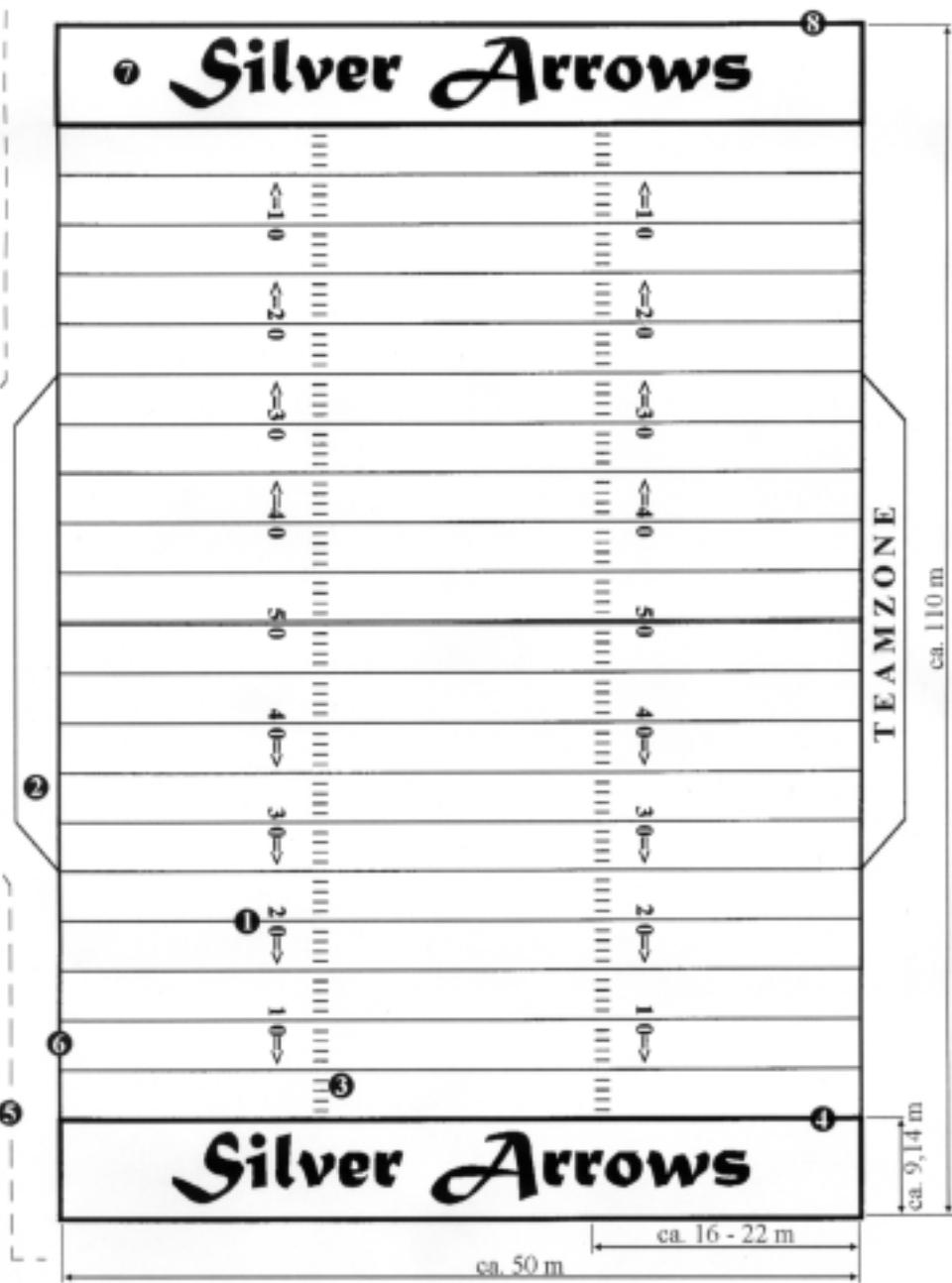
**2 Punkte**, aber dafür ist es schwieriger, denn der Ball muss noch einmal via **Touchdown** in die Endzone befördert werden.

Für beide Möglichkeiten gilt: Kommt der Gegner regulär durch einen *Turnover* in Ballbesitz, so hat er die Möglichkeit, durch Erreichen der gegnerischen Endzone ebenfalls zu punkten. Gelingt dies bei Versuch a., so erhält man dafür **1 Punkt**, bei Versuch b. folgerichtig **2 Punkte**.

Das **Fieldgoal**: Ähnlich dem **Zusatzkick** muss hierbei der Ball über die Querlatte und zwischen den Pfosten hindurch geschossen werden. Dies geschieht allerdings aus dem Spielverlauf heraus und wird mit **3 Punkten** belohnt.

Der **Safety**: Gelingt es der *Defense* den gegnerischen Ballträger in dessen eigener Endzone zu Fall zu bringen, so bedeutet dies einen **Safety**, dafür erhält die Defense **2 Punkte** und das Angriffsrecht.

# Das Spielfeld



# Das Spielfeld

## 1 FIELD NUMBERS UND YARD LINES

Ein Footballfeld ist in jeweils 10 Yard Abstände aufgeteilt. Am Ende jeder dieser Linien befindet sich eine Tafel auf der die Yardnummer steht. In der NFL steht diese Nummer auf dem Feld und ein Pfeil zeigt die Richtung zur nächsten Endzone an.

## 2 TEAM ZONE

In diesem Gebiet müssen sich die Spieler aufhalten, die gerade nicht aktiv am Spielgeschehen teilnehmen.

## 3 HASHMARKS

Sind in Abständen von einem Yard gesetzte Linien, die den *Referees* helfen, die Ballposition zu bestimmen. In Deutschland werden sie zumeist nur an den Yardlinien angebracht. Sie vermeiden zudem eine Verlagerung des Spiels an den Spielfeldrand, da der Ball immer innerhalb der Hashmarks plaziert werden muß.

## 4 GOAL LINE

Sie ist die Grenze zwischen Endzone und Spielfeld.

Beschallung und  
Beleuchtung für  
Live, Disco, Party  
Präsentationen,  
Kunst und Theater

Moving Heads

Mobildisco

Schaummaschinen

Stromverteiler für  
LAN Partys und Events

Videoprojektion

Schausteller

## 5 RESTRAINING LINE

Eine gedachte Linie, hinter der sich alle aufhalten müssen, die nicht am Spielgeschehen teilnehmen (z.B. Zuschauer). Sie ist etwa drei Meter vom Spielfeldrand entfernt.

## 6 SIDELINES

Sie begrenzen das Spielfeld zu den Seiten.

## 7 ENDZONE

Diese Zone muß erreicht werden, damit eine Mannschaft durch einen *Touchdown* punkten kann. Sie ist 10 Yards tief und wird an ihren Ecken von Pylonen gesäumt.

## 8 END LINE

Zeigt das Ende jeder Endzone an und befindet sich eben jene 10 Yards hinter der *Goal Line*.

Die Spielfeldlinien gehören nicht mehr zum Spielfeld.

# Das Football-ABC

American Football strotzt nur so von Wörtern, 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 (Hahaha!) zuge-

wiesen. 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 Ruffablauf der //Offense vor dem //Snap. Allgemein: - Down - Set - Hutt (maximal 4 Hutt hintereinander!). So erhält die Offense einen kleinen Vorteil.

**Conversion:** Siehe „Punkte“ Seite 5.

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

# Das Football-ABC

**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. Man hat vier Versuche, um die Strecke der *Chain* zu überwinden.

**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:** Siehe „Punkte“ Seite 5.

**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. Siehe Seiten 26/27.



**Freekick:** Nach einem *Safety* kommt die Mannschaft, die gepunktet hat, durch einen *Kick-off*, von der 20 Yardline, in Ballbesitz.

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

**Goal:** Siehe „Punkte“ Seite 5.

**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 gesnapten

# Das Football-ABC

**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. Hier wird auch der ✓*Count* 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, auf der der Ball zu Beginn des Spielzuges liegt.

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

**MVP:** = Most Valuable Player. Ein Titel, mit dem der beste Spieler des Tages geehrt wird.

**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* zu Punkte zu kommen.

**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. (s.S. 26/27)

**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* angefälscht wird. (✓*Fake*)

**Play-off:** In diesen Spielen werden Auf-, oder Absteiger, oder gar Meister festgestellt.

**Punt:** Die Abgabe des Angriffsrecht 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 mindestens 5 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 Rich-

# Das Football-ABC

tung 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:** Siehe „Punkte“ Seite 5.

**Score:** Der aktuelle Spielstand.

**Shift:** Änderung der Position auf Zuruf des Quarterbacks, wobei der Spieler vor dem  $\checkmark$ Count wieder still stehen muß.

**Snap:** die Übergabe des Balls vom Center an den Quarterback, oder  $\checkmark$ Holder, oder Punter (siehe  $\checkmark$ 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  $\checkmark$ 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  $\checkmark$ Kick-off oder  $\checkmark$ Punt in die gegnerische Endzone.

**Touchdown:** Siehe „Punkte“ Seite 5.

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

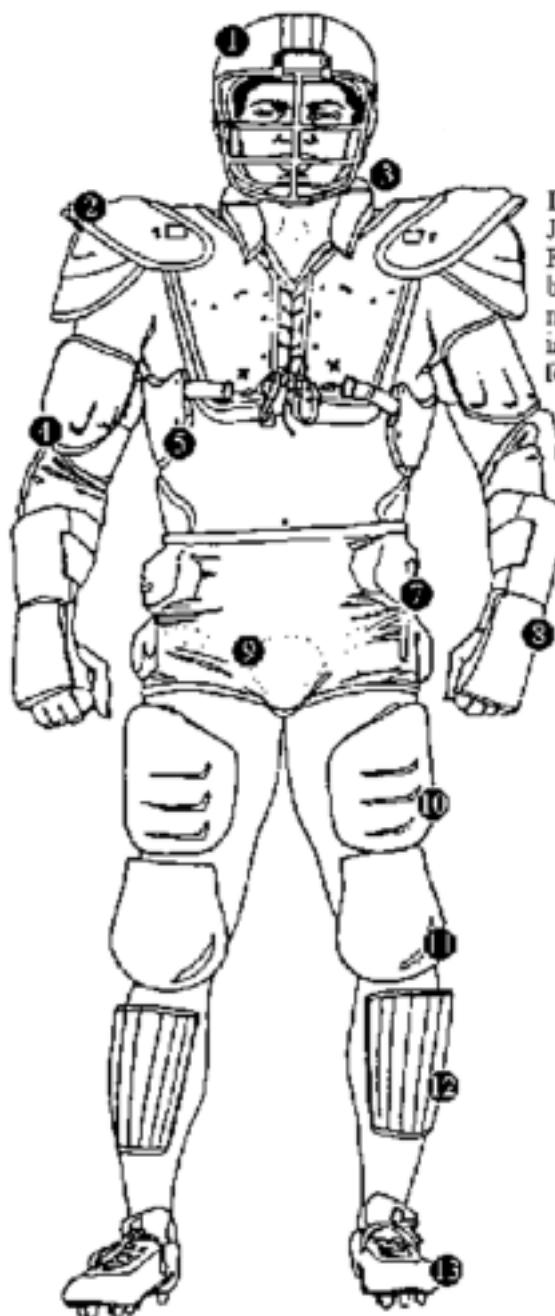
**Turnover:** So bezeichnet man den Ballverlust, Also den  $\checkmark$ Fumble oder die  $\checkmark$ Interception im Allgemeinen.

**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  $\checkmark$ Block eine Lücke, durch die der Ballträger weitere Yards herausschlagen kann.

**Whitecap:** Der Whitecap ist der Leiter der  $\checkmark$ Referees. Er hat die letzte Entscheidungsgewalt.



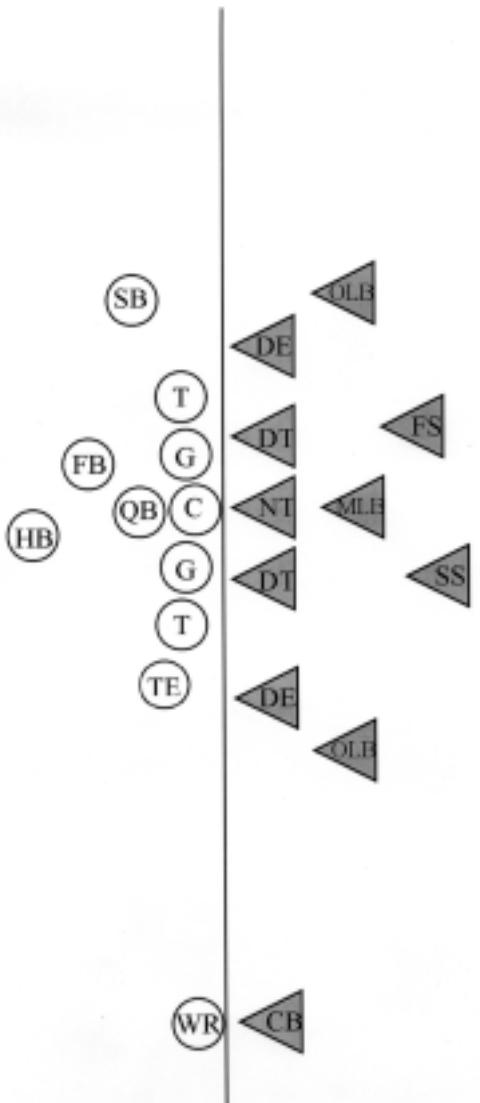
# Die Ausrüstung



Das ist Jogi, unser Model. Jogi trägt das, was für einen Footballspieler notwendig bzw. erlaubt ist. Aber nicht alles was Jogi trägt ist Pflicht. Lediglich die fett gedruckten Ausrüstungsgegenstände sind in Deutschland vorgeschrieben!

- 1 Helm mit Facemask (Gesichtsgitter)
- 2 Shoulderpad
- 3 Nackenrolle
- 4 Oberarmschutz
- 5 Rippenschutz
- 6 Ellbogenschutz
- 7 Hüftschutz und Steilbeinschutz
- 8 Arm- und Handschutz
- 9 Suspensorium (Tiefschutz)
- 10 Oberschenkelschutz
- 11 Kniestütze
- 12 Schienbeinschutz
- 13 Footballschuh (keine Schnürstellen)

# Offense



**Offensiv-Line:** Die zumeist schweren Jungs der O-Line zeichnen sich vor allem durch ungeahnte Beweglichkeit aus. Ohne festzuhalten soll der Defensespieler zur Seite oder nach Hinten gedrückt werden. Beim Paßspiel gilt vor allem, daß der Defensespieler nicht an den Quarterback kommt. In der O-Line hat der Center eine zusätzliche Aufgabe. Er führt den *Snap* durch, d.h. er befördert das Ei von der *Line of Scrimmage* durch seine Beine zum Quarterback.

Das größte Problem der O-Line: der Erfolg gehört dem Runningback oder Quarterback, gab's dagegen was auf die Ohren war sie zu schwach.

C = Center

G = Guard

T = Tackle

**Runningbacks:** Runningbacks tragen nicht nur den Ball. Oft *blockt* der ein oder andere für den jeweiligen Ballträger vor und beim Paßspiel bildet mindestens einer den letzten Schutz für den Quarterback, andere werden dann als Receiver eingesetzt (HB). Aber Hauptaufgabe ist immer noch der Lauf mit dem Ball. Durch die Mitte (FB) oder außen herum (HB).

**HB** = Halfback

**FB** = Fullback

**SB** = Slot Back

**Widereceiver:** Sie sind die Ballfänger, werden allerdings auch beim Laufspiel mit einbezogen. Bei einem *Reverse* als Läufer und bei *Sweeps* als *Vorblocker*.

**WR** = Widereceiver

**TE** = Tight End

**QB** = **Quarterback:** Er ist in der *Offense* der wichtigste Mann auf dem Feld. Er ist als Ballverteiler der Kopf der Mannschaft.



**SIXT**  
rent a car

The logo for Sixt Rent a Car is displayed prominently at the bottom of the image. It consists of the word "SIXT" in a large, bold, white sans-serif font. An orange swoosh or underline is positioned below the letter "I". Below "SIXT", the words "rent a car" are written in a smaller, white, lowercase sans-serif font.

# Defense

**Defensiv-Line:** Die Aufgabe der D-Line ist in erster Linie das Laufspiel durch die Mitte zu unterbinden. Beim Paßspiel üben die Defense Ends zusätzlich Druck auf den Quarterback aus.

**NT** = Nose Tackle

**DT** = Defensiv Tackle

**DE** = Defense End

**Linebacker:** Sie bilden die Linie hinter der D-Line und ihre Aufgabe besteht darin das Laufspiel direkt hinter der D-Line zu beenden, sollte da einer durchgekommen sein. Beim Paßspiel decken sie im besonderen die Runningbacks ab. Tight Ends, die in die Mitte ziehen, werden ebenfalls beaufsichtigt. Als weitere Option steht der *Blitz* zu Verfügung.

**OLB** = Outside Linebacker

**MLB** = Middle Linebacker

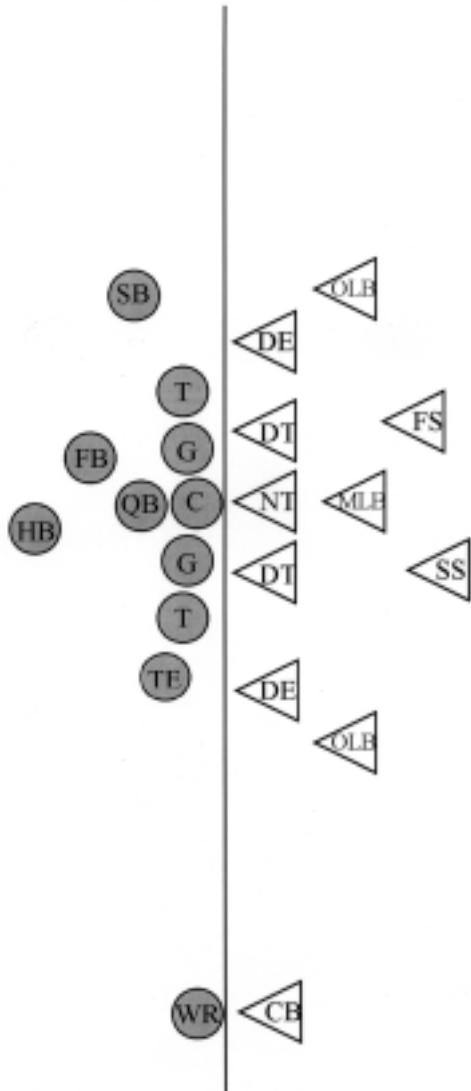
**ILB** = Inside Linebacker

**Secondary:** Cornerbacks und Safetys bezeichnet man als *Backfield* oder *Secondary*. Hauptaufgabe ist die Abdeckung der Paßempfänger beim Paßspiel und sie bilden die letzte Hoffnung beim Laufspiel, wenn alles andere versagt hat. Aber auch ihnen steht die Option des *Blitzens* zu.

**CB** = Corner Back

**SS** = Strong Safety

**FS** = Free Safety



**Die Schwierigkeiten der Defense:** Ihre Handlungsart, beschränkt sich zumeist nur auf das Reagieren, d.h. die *Offense* ist ihnen immer einen Schritt voraus.

# Werbung in eigener Sache

Natürlich sollten die Silver Arrows eigentlich keine Werbung nötig haben, aber wir wurden in unserer nun „24-jährigen Vereinsgeschichte“ eines Besseren belehrt. Ohne Werbung keine Jugend, ohne Jugend keine starke 1. Mannschaft, ohne starke 1. Mannschaft kein Geld für Werbung. Ein Teufelskreis, den wir heute durchbrechen wollen. Wir suchen Dich, wenn Du:

- Interesse an einem nicht gerade gewöhnlichen Sport hast, der in Deutschland immer mehr Fans gewinnt.
- Mehr verlangst, als stupides Laufen, Springen oder Werfen.

- Teamgeist dem Individualismus vorziehst.

Und wie sagte der Oberbürgermeister von Stuttgart in einem Grußwort noch:

**„In Amerika ist Football ein gesellschaftliches Ereignis ersten Ranges. Das Engagement und die Erfolge der 'Arrows' tragen dazu bei, dass die Vorzüge des Football-Spiels, nämlich Dynamik, Spielwitz, Strategie und gesunde Härte bei uns publik werden. Ich bin sicher, dass es den Verantwortlichen und Sportlern gelingen wird, viele neue Freunde für diese Sportart zu gewinnen.“**

Oberbürgermeister Dr. Wolfgang Schuster

Wie auch auf Seite 20 erwähnt sind wir ein eigenständiger, gemeinnütziger, eingetragener Verein. Als solcher beziehen wir von unseren Mitgliedern einen Jahresmitgliedsbeitrag, der sich derzeit wie folgt staffelt:

aktive Erwachsene	Euro 150,00
aktive Ermäßigte	Euro 100,00
Jugendliche	Euro 62,50
Kinder	Euro 35,00
Passive	Euro 50,00

Dies sieht auf den ersten Blick vielleicht nach einem hohen Beitrag aus, aber gemessen an dem was andere Vereine inklusive Abteilungsbeitrag verlangen, können wir uns sehen lassen. Dennoch, oder gerade darum, reicht dieser Betrag gerade so aus, um die laufend entstehenden Kosten durch Spielbetrieb und Trainingsbetrieb zu decken. Und sollten wir feststellen, dass der Betrag zu einer Überdeckung führt, so sind wir gerne bereit ihn zu senken.

Falls Du weitere Informationen zu unserem Sport haben willst, dann wende Dich einfach einen Spieler (bitte erst nach dem Spiel) oder gib Deinen Namen und Deine Adresse bei unserer Infohotline an.

## INFOHOTLINE

 (07 11) 806 16 85

Wir senden Dir dann die gewünschten Informationen direkt zu, oder teilen sie Dir am Telefon mit.

Weitere Infos auch im Internet:

<http://www.SilverArrows.de>

**WT** WerbeTechnik **S**chabel

Lichtwerbung · Schilder · Beschriftungen  
Digitale Bildgestaltungen · Siebdruck

Neon-, Lichtwerbeanlagen  
Innen-, Außenbeschilderungen  
Fahrzeuggestaltungen  
Schaufenstergestaltungen  
Fassadengestaltungen

Folienaufkleber  
Klebefolien, -schriften, -motive  
Plakate · Fahnen · Spannbänder  
Rund-, Oval-, Formteildruck  
Digitaldruck

Nun, sind wir also „24 Jahre“ alt und trotzdem erst im siebten Jahr. – Wie, Sie verstehen das nicht?

Ach so, Sie kennen die Vorgeschichte gar nicht. Also, es war einmal ...

... als über die gesamte Saison

1997 sowohl die Stuttgart Bats als auch die Stuttgart Stallions große Schwierigkeiten hatten ein Team zu stellen, traf man sich am Ende zu einigen Gesprächen, deren Hauptthema der Zusammenschluss aller drei Stuttgarter Teams sein sollte. Dieses hebre Ziel scheiterte aber damals an der Führung des dritten Vereins. So kam es also nur zur kleinen ”Fusion“ in deren Verlauf sich die Bats den Stallions anschlossen. Am 16. November 1997 gab es dann eine große Sitzung in der unter anderem auch über den neuen Vereinsnamen entschieden wurde. Das Ergebnis ist Ihnen mittlerweile auch bekannt, wir heißen nun Silver Arrows.

Zu Saisonbeginn 1998, in der Regionalliga, meldeten sich auch noch die Backnang Wolverines und beteiligten sich in diesem neuen Team. 2 Jahre konnte man sich auf diese Unterstützung verlassen, doch dann gingen die Wolverines wieder eigene Wege. Dies führte fast zu einem Zusammenbruch, da die Backnanger einige wichtige Positionen besetzt hatten.

Im Verlauf der Saison 2000 warf dies einige Probleme auf und es folgte der sportliche „Absturz“ in die Oberliga Baden-Württemberg. Nun aber ist die Integration zum größten Teil vollzogen. Die Hoffnung des Vorstandes auf den fälligen Aufstieg wurden im letzten Jahr endlich erhört.

Die Silver Arrows bestehen aber aus mehr als einem Herrenteam. Die Jugend (Seite 28)



hat sich ebenfalls gehalten. Wenn auch nicht in der Form wie erwartet. Um spielfähig zu bleiben wurde anfangs eine Spielgemeinschaft mit Backnang eingegangen, deren Jugend den Zusammenschluss nicht mitvollzogen hatte. Diese Spielgemeinschaft führte

zu einer enorm hohen Trainingsbeteiligung. Dies wiederum führte zum Aufbau einer eigenen Jugend, die sich nun beharrlich in der Jugendliga A hält. Die weibliche Jugend (Seite 24) erreichte hingegen 1998 erstmals den 1. Platz bei der BaWü-Meisterschaft und durfte somit zur DM nach Bremen. Dort beendete man das erste Auftreten mit dem siebten Platz. In der Folge gab es weitere Titel aber vor allem weitere Jugendliche, bis hin zu Kindern, die sich im Peewee-Team sportlich betätigen.

Unser Damensquad (Seite 24) machte hingegen eine Berg- und Talfahrt mit. Bei der DM 98 noch gescheitert, wollten sie wenigstens den BaWü-Titel verteidigen, doch auch damit wurde nichts. Erstmals nach vielen Jahren mussten sie mit dem zweiten Platz vorlieb nehmen. Und so was macht bekanntlich sauer. Erkorenes Ziel für die DM war ”Hauptsache vor ...“ und dieses Ziel wurde mehr als erreicht. Mit Platz 5 belegten sie die zweitbeste Platzierung ihrer Squadgeschichte. Zudem waren sie auch noch bestes süddeutsches Team. Doch es folgte ein bekanntes Problem. Viele gingen, viele kamen und die Squad musste neu gebildet werden. In 2002 und 2003 traten die Damen als Dance-Team an und wurden mit zwei DM-Teilnahmen belohnt. In 2004 soll es endlich wieder ein Cheerteam werden. Da sind wir alle mal gespannt.

# American Football

## Die Entstehung des American Football in Deutschland

In Deutschland begann diese Sportart, wie Baseball, als Exot. Während dagegen das ebenfalls amerikanische Basketball nur zwei Körbe und einen Ball benötigt, sind beim Football zusätzlich Ausrüstung und anderes Equipment nötig. Ein weiteres Manko ist die Form des Balls: die Eiform. Durch diese Form wird der Ball auch oft als "Ei" bezeichnet. Keine andere Ballsportart, abgesehen von den Verwandten Rugby und Australian Football, spielt mit einem nicht kugelrunden Ball. Eine Umstellung, die sowohl physisch als auch psychisch erfolgen muss.

Doch wie kam dieser Sport überhaupt nach Deutschland? Dies haben wir eigentlich dem Zweiten Weltkrieg zu verdanken, denn seit dieser Zeit sind in Deutschland amerikanische Truppen stationiert. Und wer verzichtet schon gerne auf seine beliebte Sportart. So wie Emigranten den Fußball in die USA brachten, brachten die US-Soldaten ihr American Football nach Europa und damit auch nach Deutschland. In vielen Kasernen bildeten sich Footballteams, die immer wieder in der Öffentlichkeit Spiele gegeneinander austrugen. Dies blieb, Exot oder nicht, nicht lange unentdeckt. Dass dieses Spiel auch Deutsche anzog und begeisterte lag aber nicht allein an dem In-Sein des Amerikanischen, sondern vielmehr an der Spannung und der Action dieses Sports. Schnell fanden sich viele begeisterte Deutsche, die ebenfalls diesem Sport frönen wollten und sie wurden freundlich von den US-Soldaten aufgenommen. Diese erklärten sich damit zu American Footballmissionaren und nahmen diese Tätigkeit sehr ernst. In vielen Stationierungsorten fanden sich so viele Nichtamerikaner, dass die Folge, die Gründung eigener Clubs, unabwendbar war. Es wurden Verbände gegründet und der Ligabetrieb, zuerst in Form einer großen Liga, aufgenommen. Das Regelwerk wurde etwas europäisiert, damit dieser Sport nicht ganz so exotisch wirkt. Zudem

konnte das amerikanische Vorbild, die NFL, gar nicht direkt übernommen werden, denn dort gibt es eine Profiliga mit einem Nichtabstiegs- und einem sogenannten Draftsystem, das dem schlechtesten Verein der Saison erlaubt, sich zuerst einen Nachwuchsspieler aus dem Pool zu ziehen. Dadurch wird bei 32 Vereinen ein immerwährender Wandel der Spitze gewährleistet. In Deutschland baute man die Ligen ähnlich dem Fußball auf.

## American Football in Baden-Württemberg

Der erste registrierte baden-württembergische American Football Verein wurde 1979 in Mannheim gegründet. Sie nannten sich Redskins, nach dem Vorbild, den Washington Redskins. Die Mannheim Redskins gibt es auch heute noch. Bereits im Jahr 1980 wurden weitere Vereine eingetragen. Darunter als Zweiter in Baden-Württemberg die **Stuttgart Stallions**. In den folgenden Jahren wuchs die Anzahl der Vereine und auch noch heute werden immer wieder American Football Vereine in Deutschland gegründet. Im Jahre 1982 wurde dann schließlich der American Football Verband Baden-Württemberg Hohenzollern e.V. ins Leben gerufen. 1986 gründete sich in Stuttgart der dritte Verein, die **Stuttgart Bats**.

In den Folgejahren, schlossen die Teams wie Pilze aus dem Boden. Kaum eine Stadt in Baden-Württemberg in deren näherer Umgebung kein Footballteam entstand. Leider hält dieser Trend seit einigen Jahren nicht mehr an. Viele Vereine haben Probleme eine Jugendmannschaft auf die Beine zu stellen. Nintendo und Playstation sind die großen Feinde des Vereinssports. Dennoch arbeiten Verband und Vereine weiter Hand in Hand, um dieser Entwicklung entgegen zu wirken. Wie gut dies in den vergangenen Jahren betrieben wurde zeigt die Anzahl der Footballvereine in Baden-Württemberg (ca. 20). Allein in Stuttgart gibt es zwei Vereine. Die Stuttgarter Vereine sind zur Zeit in der 1. Bundesliga und in der Regionalliga Mitte vertreten.

# Cheerleading

Cheerleading ist nicht nur ein Nebenprodukt des American Football, sondern hat sich als eigene Sportart etabliert. Neben eigenen Deutschen Meisterschaften hat Cheerleading auch Europa- und Weltmeisterschaften. Der Vorteil des Cheerleading zeigt sich aber darin, dass man eben nicht nur zum American Football cheeren kann, sondern auch bei anderen Sportarten, was immer beliebter wird. Wer aber hat gewusst, dass die ersten Cheerleader Männer waren. Über 40 Jahre dominierten die Männer das Anheizen, ehe gegen 1920 die ersten weiblichen

letzten Jahr ihr 17-jähriges Bestehen. Zudem sind sie sehr erfolgreich. Mit sieben Titeln in Folge bei den baden-württembergischen Meisterschaften, sind sie zumindest in Baden-Württemberg die erfolgreichste Squad. Lediglich bei den Deutschen Meisterschaften verlief die Serie nicht ganz so erfolgreich. Doch zuletzt wurde mit einem 5. Platz diese Serie etwas verbessert.

Neben den Meisterschaften haben die Damen noch allerhand zu tun. Dabei cheeren sie nicht nur bei den Heim- und Auswärtsspielen, sondern auch bei Festen und Veranstaltungen von Dritten, was mitunter eine lukrative Einnahmequelle sein kann und überdies den eigenen Namen und den des Teams weiter verbreitet. So traten „Great Orange Fire“ unter anderen bei der HAFA, bei den 6-Days, oder auch beim Kaufhof und der Schwabengarage auf.



Cheerleader die Bühne betraten. Auch zu dieser Zeit entstanden die Pompons, jene Fransenhäufchen, die benutzt wurden, um den Zuschauern die Bewegungen der Arme deutlicher zu machen.

In Deutschland entstand das Cheerleading schon 1980, also kurz nachdem American Football in Deutschland Fuß gefasst hatte. Dabei wurde es stark von den amerikanischen Cheerleadervereinigungen unterstützt, ein Faktor, der den Footballern bis heute zumeist verweht blieb.

Bei den Silver Arrows gibt es ebenfalls Cheerleader. Gründungsdatum von „Great Orange Fire“ ist 1987. Sie feierten also im

Dennoch ist der Auftritt bei den Spielen immer noch der Wichtigste. Na ja, vielleicht abgesehen von einer erfolgreichen Teilnahme bei den NCA-Meisterschaften in Bottrop. Dort feierten unser Damen 1998 im Dance einen großen Erfolg und konnten sich fortan Vize-Europameister nennen, aber nur inoffiziell, weil die Veranstaltung mit 70 Teams nicht offiziell anerkannt war.

Jetzt fehlen noch „Orange Pride“, der Stolz der Silver Arrows und die „Orange Sweethearts“, den Peewees. Auch bei den Cheerleadern klappt es mit der Jugendarbeit gut. Ein Verdienst, der in die Zeit der Stuttgart Bats zurück reicht. Bei den diesjährigen

# Cheerleading

gen baden-württembergischen Meisterschaften belegte „Orange Sweethearts“ den 1. Platz und „Orange Pride“ wurde Dritter.

Das Problem für diese Kinder und Jugendlichen ist es zum Trainingsort zu gelangen. Trotz der guten Infrastruktur von Stuttgart sind große Strecken immer noch ein Hindernis für einen Mannschaftssport. So kommt es, dass die Jugendsquads sich aus Cheerleadern zusammensetzen, die weitestgehend aus der Region um den Trainingsort kommen.

Cheerleading ist also ein Sport, für Männer und Frauen, Jungen und Mädchen gleichermaßen. Neben der Akrobatik bieten Cheerleader aber vor allem Tanz und Ausstrahlung. Dabei kommt es in Deutschland noch gar nicht so auf das Aussehen an, wie

es sonst im College- oder Profisport üblich ist. Obwohl es inzwischen schon über 400 Cheerleader-Teams in Deutschland gibt, wird darauf kein besonderes Augenmerk gerichtet. Aber wenn das Aussehen gut ist, um so besser. Nein, die Hauptsache ist, dass es einem Spaß macht. Die Bewegungen müssen einem liegen und ein bisschen musikalisch sollte man auch sein. Taktgefühl schadet ja bekanntlich nie. Jede Statur hat beim Cheerleadern, wie beim Football auch, eine bestimmte Position. So kommen die kleinen, leichten Damen ganz nach oben auf die Pyramide, oder werden durch die Luft gewirbelt. Die etwas kräftigeren Damen bilden die Basis der Pyramiden, oder sorgen dafür, dass die Leichten wirbeln. Athletische Damen sorgen für das turnerische Ambiente, mit Flickflack und anderen Elementen. Und für die Männer gilt das gleiche, beim Mixed.



Treffpunkt der  
*Silver Arrows*



# Bootshaus

Insel Str. 147 70327 Stuttgart Tel (0711) 849 79 90

Euro  
4,90

Schnitzel - Aktion !!!  
Jeden Samstag und Sonntag  
Schnitzel mit Pommes Frites und Salat

# Cheerleading-ABC

**Akrobatik** ist ein wichtiger Bestandteil im Cheerleading. Damit ist aber nicht nur der Spagat gemeint, sondern auch Flickflacks und Überschläge.

**Chants** sind kurze Anfeuerungsrufe, die wiederholt werden sollten. Prädestiniertes Beispiel hierfür ist das bekannte Go-Fight-Win. Neben dem Rufen gehört ein einstudierte 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. Sie haben eine Länge von vier bis zwanzig Zeilen. Auch hier gehört der einstudierte Bewegungsablauf dazu.

**Jumps** sind Sprünge, die die Cheerleader immer wieder einstreuen. Vor allem nach gelungenen Aktionen sollen sie die Begeisterung ausdrücken. Bei den Meisterschaften ist ein sogenannter Teamjump Pflicht, d.h. das gesamte **Squad** muß gleichzeitig ein und denselben Jump vorführen. Dabei

kommt es natürlich auf die Synchronisation an. Es gibt verschiedene Jumps mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden.

**Motions** werden Bewegungen und Haltung der Arme in **Chants** oder **Cheers** genannt. Bei der Ausführung kommt es darauf an, daß sogenannte Schärfe erkennbar ist, d.h. die Bewegungen müssen so exakt sein, daß man sie auch aus der letzten Reihe noch deutlich erkennen kann.

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

**Pyramiden** stellen die eigentliche Attraktion des Cheerleadings dar, nämlich die Artistik. Es ist kaum zu glauben welche Leistungen und Kraftakte hierbei durch so manchen zarten Körper vollbracht werden.

**Spirit** bezeichnet die Ausstrahlung und die Begeisterung mit der die Cheerleader ihre Arbeit verrichten. Spirit bedeutet Spaß zu äußern.



**Spotter** sind die "Schutzenjel" 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.

**Squads** sind die Gruppen der Cheerleader.

**Stunts** sind akrobatische Einlagen von zwei oder drei Cheerleadern und können Teil einer späteren **Pyramide** sein.

# Ohne Moos nix los!

Wie viele andere Sportarten auch, ist American Football von dem Wohlwollen einiger Menschen abhängig. Das fängt beim Sponsor an und hört beim Zuschauer auf. Zudem gehören die Kosten einer Grundausstattung beim American Football wohl zu den teuersten. So an die 350,- Euro muss ein Sportler zu seiner Sicherheit berappen. Aber nicht nur das. Die Anfahrtswägen der eigenen Mannschaft zu den Spielorten, sowie die Anfahrtswägen der Schiedsrichter (min. 5 Personen) müssen aufgebracht werden. Pflicht ist außerdem, dass ein Telefon vorhanden ist, oder geschultes Ersthelfer-Personal, sprich Rotes Kreuz, gestellt wird, wobei letzteres immer den besseren Eindruck hinterlässt. Und das die sich nicht nur mit dem Zuschauen abspeisen lassen, dürfte jedem klar sein. Dieser Aufwand gilt auch für unsere Jugend und im gewissen Sinne auch für unsere Cheerleader, so dass alles in allem ein ansehnlicher Betrag nötig ist, damit der Spielbetrieb aufrecht erhalten werden kann.

Unsere Sportler beteiligen sich an diesem Aufwand durch einen Mitgliedsbeitrag, doch reicht der zum Erhalt nicht aus. Allerdings soll der Sportler noch Spaß an seinem Sport haben und nicht wie eine goldene Gans geschröpfzt werden.

Also liebe Fans und Zuschauer: Hauen sie kräftig an unseren Verpflegungsständen rein, denn es kommt den SILVER ARROWS zu Gute. Gefällt Ihnen unser Sport und sie wollen Ihn unterstützen, so Spenden sie (da unser Verein gemeinnützig ist, können Sie Ihre Spende steuerlich geltend machen), oder noch besser sponsoren

sie uns. Als Gegenleistung stehen verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl. Für Informationen stehen Ihnen gerne folgende Herren zur Verfügung:

Sven Bartelt                    € (0172) 712 35 07

Klaus Krauthan                € (0177) 421 94 12

Andreas Gulewicz            € (0172) 81 095 70

Jürgen Doh                    € (0177) 341 92 23

Für ganz Spontane: Wenden Sie sich an den Stadionsprecher!

Spenden ist sogar ganz einfach.

Lassen Sie sich an der Kasse einen Vordruck geben, oder überweisen Sie Ihre Spende an:

AFC Stuttgart Silver Arrows e.V.

Baden-Württembergische Bank AG

Kto.-Nr.: 100 1500 600

BLZ: 600 200 30

Verwendungszweck: Spende, „Adresse nicht vergessen!“

(Bei Spenden bis Euro,- gilt der Überweisungsbeleg als Spendenquittung. Sobald dieser Betrag überschritten wird, erhält der oder die SpenderIn durch uns eine Spendenquittung. Daher bitte in diesem Fall die Adresse angeben!)



# Jugend-Power

Jugendarbeit, da machen wir uns mal nichts vor, ist das wichtigste, was es für Sport im Allgemeinen gibt. Denn ohne den entsprechenden Nachwuchs stirbt jede Sportart schnell aus.

Die Silver Arrows bemühen sich daher um eine gut funktionierende Mannschaft im Jugendbereich. Die ist keine einfach Aufgabe, denn der Lohn für gute Jugendarbeit lässt sich nicht ausdrücken. Jugendspieler werden im Training kontinuierlich aufgebaut und geschult. Sie erhalten die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten für diesen Sport auszubauen und



zu entwickeln. Und dann, wenn sie endlich soweit sind, wechseln sie wenn alles gut läuft ins Herrenlager. So ist der Jugendbereich in ständigem Umbruch. Jahre mit gleicher Mannschaft sind eher selten.

Die Jugendmannschaften haben alle ein Problem, denn die Spieler meistens noch keine 18 Jahre alt und müssen irgendwie zum Training kommen. Witzigerweise ist das beim Fußball oft die dankbare Aufgabe der Eltern, beim American Football sieht man dagegen ganz selten Eltern, die den Sport ihres Sohnes genau verfolgen. Woran das wiederum liegt kann keiner so genau erklären. Vielleicht ist da die Angst der Eltern vor Verletzungen ihrer Kinder – was aber unnötig ist, denn das

Verletzungsrisiko ist pro Sportler geringer als beim Fußball. Oder das Verständnis für den Sport existiert nicht (was ja beim Fußball dank jahrelanger Vorbildung - quasi Aufnahme durch die Muttermilch - nicht vorkommen kann).

Woher kommen dann die ganzen Spieler her? Meistens werden die „Neuen“ durch Kumpels und Schulkameraden mit ins Training „geschleift“. Denn für den Weg, den andere Sportarten haben, nämlich dass bereits die Eltern diesen Sport betrieben haben, fehlt unserer Sportart ein paar Jahre Vergangenheit. So bleibt einem Verein auch nur der Gang an die Schule, um neue Spieler zu finden.

In diesem Jahr gibt es ein sogenanntes Flag-Football-Projekt bei den Silver Arrows. Flag-Football ist eine fast kontaktlose Form des American Football. Der Trick dabei ist, dass der Ballträger nicht getackled wird, sondern ihm lediglich ein Bändchen (Flag) vom Gürtel gerissen wird. Ist das geschehen, ist der Spielzug beendet. Um diese Entwicklung voranzutreiben hat sich sogar

der AFV BaWü eingeschaltet. Mit ihm zusammen werden Kooperationen mit Schulen geschlossen, um Flag-Football in AG's anzubieten. Dies hätte den bescheidenen Vorteil, dass die Jugendlichen schon sehr früh an den Sport American Football herangeführt werden könnten. So etwas wird in anderen Sportarten bereits mit Erfolg praktiziert. Und angelernten Nachwuchs weiterzubilden ist bekanntlich um einiges einfacher. Genau hier setzt auch das Projekt der Silver Arrows an, die bereits mit einigen Schulen in Kontakt stehen, um Flag-Football-AGs anzubieten. Die Jugendlichen selber wandern zur Zeit eher den anderen Sportarten, wie Basketball zu. Basketball hat den eindeutigen Vorteil,

# Jugend-Power

dass man es fast überall spielen kann und zwar mit dem, was man gerade an hat. Außerdem ist es seit Jahren an den Schulen eine Sportart, die im Lehrplan steht. American Football dagegen ist ein kostspieliges Experiment. Neben Schuhen müssen Shoulderpad und Helm vorhanden sein, die Kosten der anderen Schutzbolster kann man bei den allgemeinen Preisen getrost unter den Tisch fallen lassen. Flag-Football kann jedoch überall gespielt werden, auch ohne Flags. Man braucht nur einen Ball und eine Wiese und notfalls klatscht man eben den Ballträger eben ab. Spaß ist garantiert.

Die Silver Arrows haben ihr Ziel dahingehend abgesteckt, dass es den Jugendlichen ermöglicht werden soll, ohne eigene Ausrüstung zumindest die ersten ein bis zwei Jahre in den Sport American Football zu finden. Dann allerdings sollte ernsthaft über den Kauf von Helm und Shoulderpad nachgedacht werden, denn es ist schon ein besseres Gefühl, wenn die Ausrüstung richtig passt und die eigene ist.

All das muss bei der Planung einer Jugendmannschaft bedacht werden. Aber da hört die Planung noch lange nicht auf. Der Übergang von Jugend zu Herren muss möglichst fließend gestaltet werden, damit so wenig wie möglich potentielle Spieler verloren gehen. Das beginnt mit dem Playbook, dem Spielplanbuch in dem alle Spielzüge aufgeführt sind. Dieses muss fast identisch sein, damit der Jugendliche, oder besser Ex-Jugendliche schon weiß, was er auf der eingesetzten Position zu tun hat.

Fortgesetzt wird die sanfte Überleitung durch gezieltes Einsetzen der Jungkräfte in Pokalspielen, Vorbereitungsspielen oder Nachsaisonspielen. Dies erfordert eine Menge Geschick und Feingefühl für die Trainer. Die Namen der Trainer sind vielleicht bekannt, denn es sind ehemalige und immer noch aktive Spieler der Silver Arrows. Jürgen Doh hat als Headcoach die schwere Aufgabe übernommen um aus Jungens Männer zu machen. Und zwar nur in Form von Sport!

Die Arbeit hat auch schon erste Früchte getragen, denn aus dem aktuellen Kader zählen vier Spieler zum erweiterten Kreis der Jugendauswahlmannschaft für das Jahr 2004. Permanente Teilnahme an den Sichtungen bei den Tryouts wird die Anzahl vielleicht noch erhöhen. Hier versucht HC Jürgen Doh auch die Spieler zu begeistern, denn der Erfolg ist am Ende die größte Belohnung. Dies lässt sich am Beispiel von Adrijan Varga dokumentieren. Nach seiner Aufnahme in die Jugendauswahl, kam er beim Turnier in Berlin in die Offense-Line und wurde am Ende mit der Mannschaft Meister und parallel auch noch MVP der O-Line!



# Schiedsrichter 1\*1



ILLEGAL BLOCK IN THE BACK:  
Verbotener Block in den Rücken mit dem Körper, 10 Yards Strafe.



INCOMPLETE PASS:  
Der Passversuch, oder ein Fieldgoalversuch ist ungültig. Die Strafe wurde abgelehnt.



INTERFERENCE:  
Behinderung beim Fangen eines Passes oder Kicks, 15 Yards Strafe.  
Personal Foul!



INTENTIONAL GROUNDING:  
Absichtliches, nicht fangbares Wegwerfen des Balles um Zeit- oder Raumverlust zu verhindern. Verlust eines Versuchs und 5 Yards Strafe.



FACEMASK:  
Greifen an den Helm oder ins Gesichtsgitter.  
Unbeabsichtigt:  
5 Yards Strafe  
Absichtlich:  
15 Yards Strafe.  
Personal Foul!



OFFSIDE: Ein Defensivspieler hat sich vor dem Snap bewegt und einen Gegenspieler berührt oder die Neutralen Zone während des Snaps verletzt, 5Yards Strafe.



UNSPORTSMAN-LIKE CONDUCT:  
Unsportliches Verhalten eines Spielers, des Teams, oder der Zuschauer, 15 Yards Strafe.



ILLEGAL MOTION (SHIFT): Illegales bewegen der Offense vor dem Snap (Illegal-Shift-Zeichen: zwei Hände vor der Brust), 5 Yards Strafe.



HELPING THE RUNNER:  
Unterstützung des Ballträgers durch Schieben, Behinderung durch Verharken untereinander oder Schieben, 5 Yards Strafe.



PLAYER DISQUALIFICATION:  
Ein Spieler wird vom Platz verwiesen.

# Schiedsrichter 1\*1



PUNKTEWER-TUNG: Nach ei-nem Touchdown, Fieldgoal oder ei-ner gelungenen Conversion.



SAFETY: In der eige-nen Endzone wird der Ballträger gestoppt, der Ball ins Aus gefunkelet, oder ein Foul der Offense bestraft.



FIRST DOWN: ei-ne Mannschaft erhält vier neue Versuche Raumge-winn zu erzielen.



DEAD BALL: Der Ball ist tot, d.h. der Spielzug ist beendet, oder ein Touchback ist ge-schehen.



TIME OUT: Kann von Schiedsrich-tem und Spieler gefordert werden, sei es zur Er-höhung oder zur La-gebesprechung.



START CLOCK: Die Uhr wird ge-startet, die Zeit läuft.



DELAY OF GA-ME: Spielverzö-gerung, 5 Yards Strafe.



FALSE START: Ein Offensespieler hat sich unrech-tmäßig zu früh be-wegt, oder mit der Aufstellung der Of-fense stimmt was nicht, 5 Yards Strafe.



P E R S O N A L FOUL: Persöni-ches, zumeist absicht-liches Foulspiel, z.B. Treten, Schlagen oder unnötige Härte. Defensefoul=auto-matisches First Down.



ILLEGAL USE OF HANDS (HOLDING): Illegales benutzen der Hän-de zum Halten, oder Schieben, 10 Yards Strafe.

# Der Förderverein

Der AFC Stuttgart Silver Arrows e.V. wird unterstützt von einem richtigen Förderverein. Den **Förderverein AFC Stuttgart Silver Arrows e.V.**, einen eingetragenen, gemeinnützigen Verein.

Hauptaufgabe des Fördervereines ist auf der einen Seite, den Verein durch Sponsorengelder und –suche zu unterstützen. Dieses Vorhaben ist nicht leicht durchzuführen, denn in der heutigen Zeit sind Sponsoren schwer zu finden. Zumal in einer Sportart, die in den Medien viel zu häufig „untergeht“. Gesucht ist eigentlich die eierlegende Wollmilchsau, ein Mäzen, der den Sport mit seinem Geld unterstützt und auf einen Werbegegenwert keinen Wert legt. Aber wo gibt es so etwas noch?

Die andere Seite ist die finanzielle Unterstützung des AFC durch die Mitgliedsbeiträge. Der Förderverein hat selber eigentlich keine Unkosten, da alle Verantwortlichen ehrenamtlich tätig sind. Dadurch können die Mitgliedsbeiträge fast vollständig an den AFC übertragen werden. Im Gegenzug hat man als Mitglied des Fördervereins freien Eintritt zu allen Heimspielen und kann zu allen Auswärtsspielen mit dem Teambus mitfahren (nach rechtzeitiger Anmeldung versteht sich). Zusätzlich erfolgen natürlich Einladungen zu allen Veranstaltungen, die vom AFC oder vom Förderverein durchgeführt werden. Der Mitgliedsbeitrag beträgt im Jahr Euro 50,-, ein Be-

trag, der wahrlich nicht zu hoch gerechnet ist.

Wer hat nun aber diesen Förderverein ins Leben gerufen?

Die Gründungsmitglieder sind oder waren alles ehemalige Freunde und Mitglieder der Ursprungsviere. Als 1. Vorsitzender wurde Gotthard Bartelt gewählt, der auch Vorsitzender des Karnevalsvereins Stuttgarter Rößle ist. Der 2. Vorsitzende, Andreas Gulewicz, hatte mit Football bisher ebenso wenig zu tun und ist sozusagen über den „zweiten Bildungsweg“ zum AFC gekommen. Als Schriftführer fungiert Steffen Jess ein ehemaliger Spieler der Stuttgart Bats. Kassierer, ist Klaus Krauthan, der das gleiche Amt beim AFC ausübt und zuvor schon bei den Stuttgart Stallions funktionell tätig war. Dies ist also der Geschäftsführende Vorstand des Förderverein AFC Stuttgart Silver Arrows e.V., der nun die Geschicke des Footballvereines zu unterstützen sucht.

Ein Förderverein auf der Suche nach Sponsoren und Spendern. Wenn Sie also jemanden kennen, der mit einem verwandt ist, dessen Schwager eine Firma leitet, dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Denn wenn es eine Sportart gibt, die jeglicher Förderung würdig ist, dann ist es American Football, der Sport, den jeder, sei er klein, groß, dick oder dünn, ausüben kann.





Abschleppdienst Pkw + Lkw

geschlussene Transporte Pkw Telefon 07 11/64 49 00

Pannendienst Pkw

Altautoannahmestelle

Telefax 07 11/6 40 27 29

Auslandsdienst Pkw

**HUGO HÜBL GmbH & Co. KG - Dantestraße 15 - 70197 Stuttgart**

# Wir schmieden Lösungen so individuell wie Ihre Ideen.

## DER SCHLOSSER FÜR SIE!

Ob Sie Ihr Eigenheim bauen, Ihr Haus modernisieren oder neue Akzente am Gebäude setzen möchten:  
Wir sind Ihr Schlosser und sichern 1A-Qualität für Sie.

Geländer, Treppen, Türen, Zaun-, Balkon- und Toranlagen, Fassaden, Vordach-Konstruktionen aller Art.

- Beste handwerkliche Fertigung vom Experten
- Traditiondesign in Schmiedeeisen
- Innovative Gestaltungsideen
- Kompetente Beratung
- Individuelle Lösungen



**G** GEISSELMANN®  
WIR BRINGEN STAHL IN FORM

HÖPFLIGHEIMER STRABE 6 • 71691 FREIBERG A.N.  
FON (0 71 41) 29 80 - 0 • FAX (0 71 41) 29 80 - 100  
[www.geisselmann.de](http://www.geisselmann.de) • [info@geisselmann.de](mailto:info@geisselmann.de)