

Vertical/T-Stack: Der „Vertical Stack“ oder „T-Stack“ ist die einfachste und wichtigste Offensivtaktik im Ultimate Frisbee.

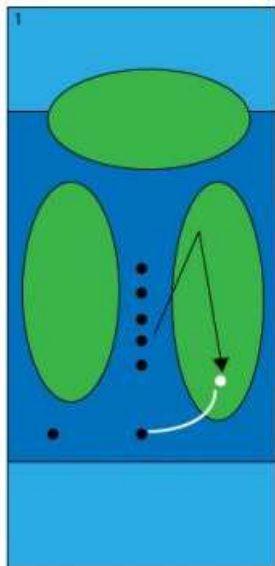
Grundidee: Freiräume schaffen, die im weiteren Angriffsspiel genutzt werden können.

Aufstellung:

- Mitte des Hauptspielfeldes, hintereinander, parallel zur Seitenauslinie
- 2 Aufbauspieler (Handler) und 5 Offensivspieler (Cutter)
- Der erste Spieler im Stack steht circa 5-10 m entfernt vom Aufbauspieler mit der Scheibe, während die anderen Offensivspieler in einer Reihe hinter diesem ersten Spieler aufgestellt sind (ca. 2 m Abstand zwischen den Spielern).
- Der andere Aufbauspieler sollte auf der Breakside stehen, sodass die offenen Seiten (Cutting Lanes) nicht versperrt werden.

Ablauf:

- Der erste Spieler im Stack läuft einen Cut auf die freie Seite, um dort die Scheibe zu bekommen.
- Der nächste Spieler stimmt das nächste Angebot so ab, um den Anschlusspass, ebenfalls auf der offenen Seite zu bekommen.
- Die Scheibe wandert so entlang der Seitenlinie bis in die Endzone
- Mislingt ein Angebot, ist es wichtig, den Raum freizumachen und sich wieder in den Stack einzufinden.



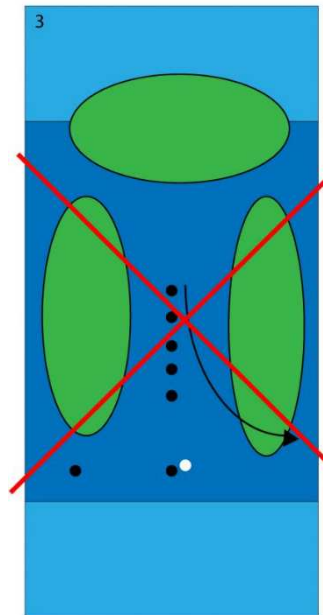
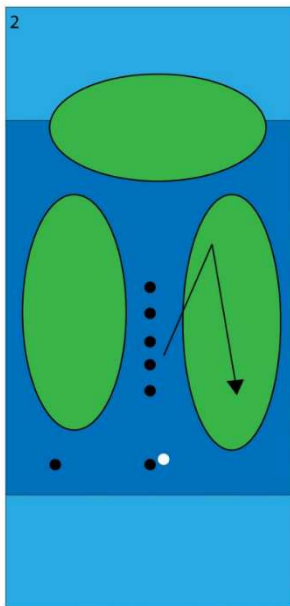
Die Scheibe ist in der Mitte des Spielfeldes – der Stack ebenfalls. Dadurch entstehen zwei „Cutting Lanes“ (offene Seiten) auf dem Spielfeld. Ein Cutter (Offensivspieler) macht ein Angebot in eine der „Cutting Lanes“ und bekommt die Scheibe (im Idealfall).

Quelle: <https://www.vul.ca/content/players/vertical-offense>

Realität: Leider klappt der Ablauf nicht immer – daher gibt es einen sogenannten „Dump“ (zweiter Handler), der sich beim Stallcount „5“ freiläuft, um anspielbereit zu sein. Im Anschluss sortiert sich der Stack neu und die Offensivspieler versuchen sich erneut freizulaufen.

Wichtig:

- Um anspielbereit zu sein, stets sprinten, nicht joggen: Die Defense wird sich sonst die Scheibe schnappen
- **Harte Angebote/Cuts** laufen (vgl. Abb. 2): Nur so kann ein Vorsprung gegenüber der Defensive gewährleistet werden. Sogenannte „Banana cuts“ (Abb. 3) sind nicht hilfreich, da der Defensivspieler diese einfach verteidigen kann
- Bekommt man die Scheibe nicht, oder ist nicht anspielbar, sofort die freien Räume verlassen und wieder in den Stack einordnen



Quelle: <https://www.vul.ca/content/players/vertical-offense>

Verteidigung:

Force: Bezeichnet jene Spielfeldseite, die das eigene Team fuer die Mannschaft in der Offensive freigibt, bzw. Erzwingt. Teams einigen sich zu Beginn eines Punktes und entscheiden, ob sie das gegnerische Team zwingen auf die „home“ (die Seite, auf der alle Rucksaecke etc. Liegen) Seite zu werfen, oder auf die „away“ Seite (die gegenueberliegende Seite). Dies wird massgeblich von Wind, Sonne und Staerke der Werfer beeinflusst. So kann man den Gegner zwingen, immer Vorhand zu werfen, wenn man weiss, dass dies der schwaechere und ungenauere Wurf ist (Anfaenger).

Ablauf:

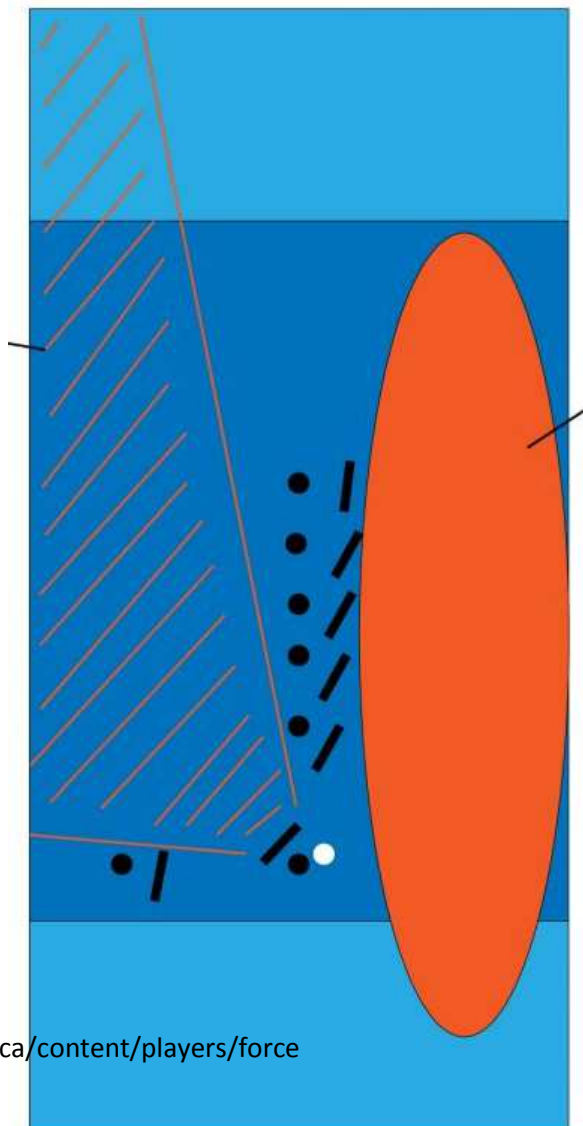
Die Idee besteht darin, dass der „marker“ (defensiv Spieler, der den Werfer verteidigt), sich so positioniert, dass der Werfer nur eine Seite zur Verfuegung hat fuer einen einfachen Wurf. So wird sichergestellt, dass die defensiv Spieler, die die Angriffsspieler (cutter) verteidigen, diese Seite abdecken, und das Freilaufen erschweren. Dadurch wird der Werfer gezwungen entweder einen schwereren Wurf zu werfen, oder die Angriffsspieler gezwungen, mehrere, eventuell anstrengendere Angebote zu laufen, um frei zu kommen.

Die unten stehende Abbildung soll dies vereutlichen.

Die „Break“-Seite:

Sie bezeichnet Teile des Felds, die der Marker abschirmt. Es sollte fuer den Werfer erschwert werden, auf diese Seite zu werfen.

Die Angriffsspieler sollten es leicht haben, auf diese Seite zu laufen, da die Defensivspieler auf der anderen Spielfeldseite aufgestellt sind und diese Haelfte verteidigen.



Die „Offene“ Seite:

Sie bezeichnet Teile des Felds, in die der Werfer sehr leicht werfen kann, da der Marker ihm diese Seite zulässt.

Diese Seite ist jedoch fuer die Angriffsspieler die schwerere Seite, da die Verteidiger diese Seite zustellen, um Angebote auf diese Seite zu unterdruecken. Daher muessen die Angriffsspieler gute Angebote und Finten laufen, um frei zu kommen.