

FUBA

EIN TAKTISCHES FUSSBALLBRETTSPIEL

SPIELREGELN

1.0

Inhaltsverzeichnis

1. INHALT.....	2	4. SPIELZUG	4
WÜRFEL.....	2	4.1 DIE AKTIVE MANNSCHAFT	
SPIELFELD.....	2	WÄHLT EINEN ZIELSEKTOR	4
MANNSCHAFTEN & SCHIEDSRICHTER	2	4.2 WÜRFELN.....	5
KARTEN	2	4.3 SPIELZEIT	5
		4.4 BALLBESITZ	5
2. BEGRIFFE.....	3	4.5 BALL BEWEGEN	7
2.1 MANNSCHAFT UND SPIELER	3	4.6 TORVERSUCH	7
2.2 AKTIVE UND PASSIVE		4.7 SPIELER BEWEGEN.....	8
MANNSCHAFT	3		
3. SPIELVORBEREITUNG	3	5. BESONDERE SPIELSITUATIONEN	10
3.1 SPIELSYSTEM WÄHLEN.....	3	5.1 FREISTOSS	10
3.2 SPIELBEGINN.....	3	5.2 ECKSTOSS.....	10
3.3 AUFSTELLUNGSVERLAUF	3	5.3 ABSTOSS	10
3.4 SCHIEDSRICHTER.....	3	5.4 GELBE UND ROTE KARTEN	10
		5.5 ELFMETER	10

Ziel dieses Projekts war es, ein Brettspiel für Freunde des Fußballs zu entwickeln, das eine Fußballpartie realistisch simuliert. Der Fokus des Spiels liegt auf dem taktischen Aspekt und nicht auf dem individuellen Feldspieler.

Wir wünschen dir viele spannende Spielmomente. Wenn du Fragen zum Spiel hast oder Feedback geben möchtest, kannst du uns gerne kontaktieren (www.upgames.fi).

Auch wenn in den Regeln nur die männlichen Sprachformen verwendet werden, kann FUBA natürlich auch eine Frauenfußballpartie simulieren!

Spielentwickler: **Hannu Uusitalo** Fußball-Experte: **Jaakko Uusitupa** Grafisches Design: **Kim Paqvalin**

Wir möchten folgenden Personen für ihre Unterstützung danken: Nillo Kalakoski, Jari Isola, Kimmo Ylinen, Mikko Vasko, Nora Vasko, Judith Hüther, Gottfried Metzger, Petri Autioniemi, Juha Kutvonen, Remus Kaczmarek, Itishree Karki, Elina Uusitalo, Hanna Melkko, Risto Marjomaa, Steve Rathgay, Tero Särkijärvi, Joonas Tervonen, Mika Vuorio, Jaakko Snicker, Pasi Janhunen und James "Hammy" Hamilton.

1. INHALT



Der Ballwürfel

Der Ballwürfel ist ein runder Würfel mit den Werten von 1 bis 6. Der Wert des Ballwürfels zeigt an, wie gut die Mannschaft den Ball unter Kontrolle hat. Je kleiner der Wert, desto besser: 1 bezeichnet eine sehr gute Lage, 6 eine schlechte Situation.



Die Würfel

Neben dem Ballwürfel, hat das Spiel 2 klassische Würfel mit den Werten von 1 bis 6.



Das Spielfeld

Das Spielfeld (eine Gummimatte) ist in 13 Sektoren eingeteilt: 4 Sektoren auf jeder Seite und 5 Sektoren in der Mitte. Die Sektoren erkennt man an den unterschiedlichen Grüntönen.

Bitte beachte, dass der Sektor in der Mitte des Feldes, in dem der Mittelkreis liegt, ein großer Sektor ist und nicht von der Mittellinie aufgeteilt wird. Jeder Strafraum ist ein Sektor.



Die Mannschaften

Im Spiel gibt es zwei Mannschaften mit jeweils 11 Spielerfiguren (Trikots): 10 Feldspieler und einem Torwart.



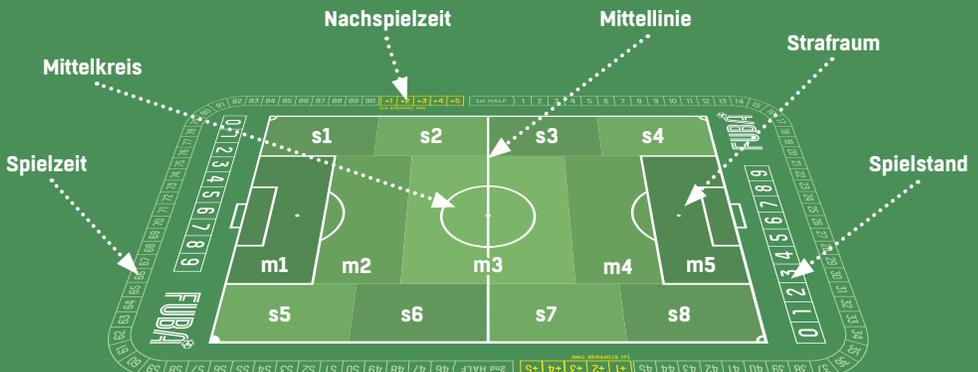
Die Schiedsrichter

Es gibt drei Schiedsrichterfiguren (schwarze Trikots).

Die Karten

Das Spiel beinhaltet außerdem 16+1 Karten. Beide Mannschaften haben 8 Spielsystem-Karten. Die Rückseite der Karten ist gelb, daher können sie auch als gelbe Karten verwendet werden.

Die rote Karte ist nur zum Spaß da und kann dem Gegner gezeigt werden, falls eine rote Karte im Spiel vorkommt.



2. BEGRIFFE

2.1 MANNSCHAFT UND SPIELER

Du als Spieler bildest eine Mannschaft, die aus 11 Spielerfiguren (Trikot) besteht. Wenn in den Regeln das Wort „Mannschaft“ verwendet wird, bist also du angesprochen. Mit dem Wort „Spieler“ sind, hingegen, die Spielerfiguren (Trikots) gemeint.

2.2 AKTIVE UND PASSIVE MANNSCHAFT

Die Mannschaft, die gerade im Ballbesitz ist, ist die aktive Mannschaft“. Die andere Mannschaft ist die „passive Mannschaft“.

Kommt die andere Mannschaft in Ballbesitz, werden die Rollen und Begriffe entsprechend getauscht.

3. SPIELVORBEREITUNG

3.1 SPIELSYSTEM WÄHLEN

Beide Mannschaften wählen ein Spielsystem, in dem sie geheim eine Spielsystem-Karte wählen. Nachdem beide Mannschaften ein Spielsystem gewählt haben, werden die Karten gleichzeitig gezeigt.

Auf jeder Spielsystem-Karte stehen drei Zahlen: Anzahl der Abwehrspieler, Anzahl der Mittelfeldspieler und Anzahl der Stürmer.

Beispiel: Heidi wählt als Spielsystem 4-4-2. Sie hat jetzt 4 Abwehrspieler, 4 Mittelfeldspieler und 2 Stürmer.

Die Mannschaften dürfen das Spielsystem frei wählen, es wird jedoch empfohlen, eines der Spielsysteme auf den Spielsystem-Karten zu wählen. Falls du ein anderes Spielsystem benutzen möchtest, kann du die dein Spielsystem auf ein Blatt Papier notieren (Die Gesamtzahl der Feldspieler muss trotzdem 10 sein.).

3.3 AUFSTELLUNGSVERLAUF

Die Mannschaften werden in folgender Reihenfolge aufgestellt:

1. Die aktive Mannschaft stellt ihre Spieler auf das Spielfeld.
2. Die passive Mannschaft stellt ihre Spieler auf das Spielfeld.
3. Die aktive Mannschaft darf nun max. 2 Spieler in einen angrenzenden Sektor bewegen

Bitte beachte, dass das gewählte Spielsystem keinen Einfluss auf die Aufstellung hat.

Dieser Aufstellungsverlauf gilt für den Anstoß, den Eckstoß, den Abstoß, den Freistoß und den Elfmeter. Es gelten zusätzliche Regeln für jede Situation.

3.3.1 AUFSTELLUNGSREGELN FÜR DEN ANSTOSS

Diese Regeln gelten zusätzlich zu den Aufstellungsregeln in Kapitel [3.3].

Ein Anstoß findet am Anfang jeder Halbzeit statt, sowie nach jedem Tor. Die aktive Mannschaft muss mindestens zwei Spieler in den Sektor mit dem Mittelkreis stellen. Die restlichen Spieler dürfen in den Sektoren auf der eigenen Hälfte des Spielfelds stehen (inklusive dem Sektor mit dem Mittelkreis). Der Torwart muss im eigenen Strafraum stehen.

Die passive Mannschaft darf ihre Spieler in die Sektoren auf der eigenen Hälfte des Spielfelds stellen (inklusive dem Sektor mit dem Mittelkreis). Der Torwart muss im eigenen Strafraum stehen.

Der Ball wird im Mittelkreis platziert und hat am Anfang den Wert 3.

3.4 SCHIEDSRICHTER

Der erste Schiedsrichter wird auf das Feld 1 der Spielzeit (1. Minute) gestellt.

Die zwei weiteren Schiedsrichter werden jeweils im Feld 0 des Spielstands gestellt.

TYPISCHE SPIELSYSTEME

(Abwehr – Mittelfeld – Sturm)

4 – 4 – 2	5 – 3 – 2
4 – 2 – 4	3 – 5 – 2
4 – 3 – 3	3 – 4 – 3
4 – 5 – 1	5 – 4 – 1

3.2 SPIELBEGINN

Beide Mannschaften würfeln: die Mannschaft mit dem höheren Wert darf wählen, welche Mannschaft das Spiel als die aktive Mannschaft beginnt.

4. SPIELZUG

Genau wie eine richtige Fußballpartie, hat eine FUBA-Partie zwei Halbzeiten. Jede Halbzeit hat etwa 25 Spielzüge, wobei die genaue Anzahl variiert. Jeder Zug entspricht rund 0 bis 5 Minuten Spielzeit.

Das Spiel wird in Spielzügen gespielt. In einem Spielzug können beide Mannschaften agieren.

Ein Spielzug hat sieben Phasen, die in folgender Reihenfolge durchgeführt werden.

Ein neuer Zug fängt an, nachdem alle Phasen beendet wurden, außer wenn die Spielzeit endet [siehe Kapitel 4.3].



4.1 DIE AKTIVE MANNSCHAFT WÄHLT EINEN ZIELSEKTOR

Die aktive Mannschaft wählt in welchen Sektor sie den Ball zuspelen möchte. Als Ziel kann jeder Sektor gewählt werden, in dem ein Spieler der aktiven Mannschaft steht oder ein angrenzender Sektor direkt neben einem solchen Sektor, auch wenn sich in diesem Sektor kein Spieler der aktiven Mannschaft befindet.

Als Ziel kann auch der Sektor gewählt werden, in dem sich der Ball gerade befindet.

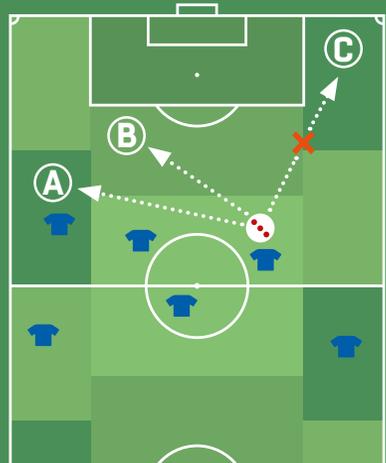
Den gewählten Sektor nennt man „Zielsektor“ und den Sektor in dem der Ball startet „Startsektor“.

4.1.1 Abseits

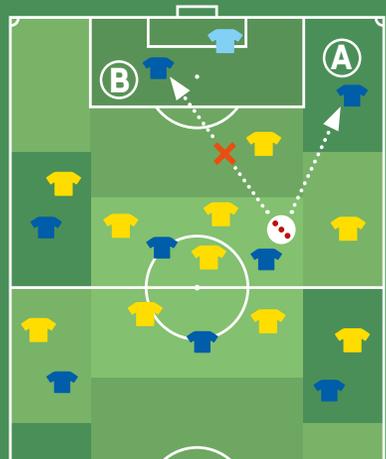
Falls ein Spieler der aktiven Mannschaft in einer Abseitsposition steht (siehe Abbildung), kann dieser Sektor nicht als Zielsektor gewählt werden.

Ein Spieler steht im Abseits, wenn er in einem Sektor steht, der näher der gegnerischen Torlinie ist als der Sektor, in dem der vorletzte gegnerische Spieler (inklusive Torwart) steht, außer wenn sich die Sektoren überlappen.

Beispiel: Den Zielsektor wählen
Ottos blaue Mannschaft ist die aktive Mannschaft. Er kann Sektor A als Ziel wählen, da dort einer seiner Spieler steht. Er kann auch Sektor B wählen, da er einen Spieler in einem angrenzenden Sektor hat. Sektor C kann er nicht wählen, da er weder dort noch in den angrenzenden Sektoren einen Spieler hat.



Beispiel: Abseits
Ottos blaue Mannschaft ist die aktive Mannschaft. Er kann Sektor A als Ziel wählen, da der Sektor mit dem Sektor überlappt, in dem der vorletzte gegnerische Spieler steht. Der Spieler im Sektor B wiederum ist im Abseits, daher darf Otto Sektor B nicht als Ziel wählen.



4.2 WÜRFELN

Beide Mannschaften würfeln. Das Würfelergebnis nennen wir „Anfangswert“. Später im Spielzug wird das Würfelergebnis der aktiven Mannschaft geändert. Diesen neuen Wert nennen wir „Endwert“.

4.3 SPIELZEIT

Der Schiedsrichter wird so viele Felder nach vorne bewegt, wie die Differenz der zwei Anfangswerte ist.

Beispiel: Heidi würfelt 4 und Otto würfelt 2. Die Differenz zwischen den Anfangswerten ist $4-2=2$, also wird die Schiedsrichterfigur 2 Felder weiter bewegt.

Wenn der Schiedsrichter das erste Feld der Nachspielzeit (+1) erreicht, wird er zunächst nicht weiter bewegt, auch wenn die Differenz höher ist. Die Nachspielzeit beginnt.

4.3.1 Nachspielzeit

Nach dem Würfeln wird geprüft, ob die Halbzeit endet. Wenn die Differenz der Anfangswerte niedriger ist, als die Zahl im Feld, in dem der Schiedsrichter steht, endet die Halbzeit sofort.

Sollte die Halbzeit nicht enden, wird der Schiedsrichter ein Feld nach vorne bewegt. Wenn der Schiedsrichter das Feld „+5“ erreicht, endet die Halbzeit sofort.

Beispiel: Der Schiedsrichter ist im Feld „+2“. Heidi würfelt 3 und Otto 2. Da die Differenz (1) weniger als die Nachspielzeit (+2) ist, endet die Halbzeit sofort.

4.3.2 Halbzeit

Wenn die erste Halbzeit beendet ist, fängt die zweite Halbzeit an. Die Mannschaft, die die erste Halbzeit als passive Mannschaft begonnen hat, wird jetzt die aktive Mannschaft.

Der Schiedsrichter wird in Feld 46 der Spielzeit bewegt und die Spieler werden wie in Kapitel [3.3] beschrieben aufgestellt.

Wenn die zweite Halbzeit beendet ist, ist das Spiel zu Ende.

4.4 BALLBESITZ

In der Ballbesitz-Phase wird geprüft, ob die aktive Mannschaft den Ball behalten kann oder ob die passive Mannschaft übernimmt.

Um den Ballbesitz zu testen werden die Werte aus der Ballbesitz-Tabelle zum Anfangswert der aktiven Mannschaft hinzu addiert bzw. von ihm subtrahiert. Dies ist nun der Endwert.

Ist der Endwert höher als der Wert des Ballwürfels, bleibt die aktive Mannschaft im Ballbesitz

Ist der Endwert niedriger als der Wert des Ballwürfels, verliert die aktive Mannschaft den Ball. Die passive

BALLBESITZ-TABELLE

STARTSEKTOR

+1 wenn die aktive Mannschaft mehr Spieler als die passive Mannschaft im Startsektor hat (aber nicht doppelt so viele).

+2 wenn die aktive Mannschaft mindestens doppelt so viele Spieler wie die passive Mannschaft im Startsektor hat.

-1 wenn die passive Mannschaft mehr Spieler als die aktive Mannschaft im Startsektor hat (aber nicht doppelt so viele).

-2 wenn die passive Mannschaft mindestens doppelt so viele Spieler wie die aktive Mannschaft im Startsektor hat.

ZIELSEKTOR

+1 wenn die aktive Mannschaft mehr Spieler als die passive Mannschaft im Zielsektor hat (aber nicht doppelt so viele).

+2 wenn die aktive Mannschaft mindestens doppelt so viele Spieler wie die passive Mannschaft im Zielsektor hat.

-1 wenn die passive Mannschaft mehr Spieler als die passive Mannschaft im Zielsektor hat (aber nicht doppelt so viele).

-2 wenn die passive Mannschaft mindestens doppelt so viele Spieler wie die aktive Mannschaft im Zielsektor hat.

ENTFERNUNG

-2 für jeden Sektor, der zwischen dem Startsektor und den Zielsektor liegt.

Mannschaft kommt sofort in Ballbesitz und wird die aktive Mannschaft.

Ist der Endwert identisch mit dem Wert des Ballwürfels, wird ein besonderes Ereignis gewürfelt. [Siehe Kapitel 4.4.2].

4.4.1 Im Zielsektor stehen keine Spieler

Falls im Zielsektor keine Spieler stehen werden die Spieler in einem angrenzenden Sektor gezählt, um die Werte der Ballbesitz-Tabelle festzustellen.

Die aktive Mannschaft darf wählen, welcher angrenzende Sektor verwendet wird, falls es mehrere Möglichkeiten gibt.

Falls die aktive Mannschaft im Ballbesitz bleibt, darf sie einen Spieler aus einem angrenzenden Sektor in den Zielsektor bewegen. Diese Bewegung zählt als eine Spielerbewegung [siehe Kapitel 4.7].

4.4.2 Besondere Ereignisse

Falls ein besonderes Ereignis passiert, würfelt die aktive Mannschaft:

BESONDERE EREIGNISSE

- 1** Gelbe Karte für die aktive Mannschaft und Freistoß für die passive Mannschaft. (Würfeln, ob eine rote Karte gezeigt wird. Siehe Kapitel [5.4])
- 2** Freistoß für die passive Mannschaft.
- 3** Die aktive Mannschaft darf keine Spieler bewegen aber bleibt im Ballbesitz.
- 4** Die passive Mannschaft darf keine Spieler bewegen. Die aktive Mannschaft bleibt im Ballbesitz.
- 5** Freistoß für die aktive Mannschaft.
- 6** Gelbe Karte für die passive Mannschaft und Freistoß für die aktive Mannschaft. (Würfeln, ob eine rote Karte gezeigt wird. Siehe Kapitel [5.4].)

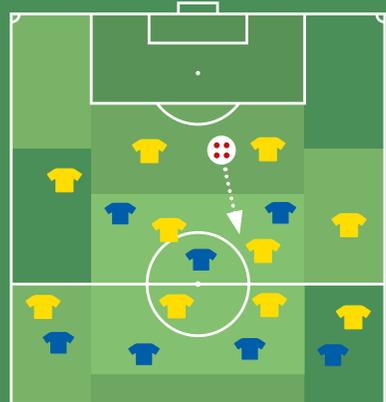
4.4.3 Im Zielsektor stehen nur Spieler der passiven Mannschaft

Falls im Zielsektor nur Spieler der passiven Mannschaft stehen, aber die aktive Mannschaft im Ballbesitz bleibt, darf die aktive Mannschaft sofort einen Spieler von einem angrenzenden Sektor in den Zielsektor bewegen.

Diese Handlung zählt als eine Bewegung (siehe Kapitel [4.7]).

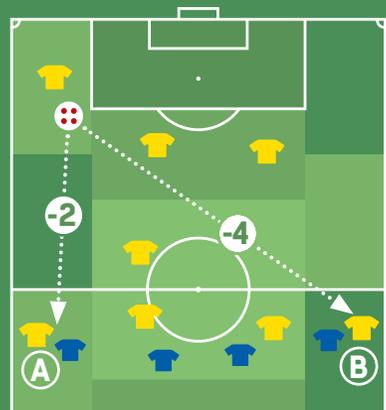
Beispiel: Ballbesitz (1)

Heidis gelbe Mannschaft ist die aktive Mannschaft. Sie wählt den Sektor mit dem Mittelkreis als Zielsektor. Sie hat 4 gewürfelt. Heidi hat mindestens doppelt so viele Spieler im Startsektor wie Ottos blaue Mannschaft (2 vs. 0). Das ergibt den Wert +2. Im Zielsektor hat Otto mehr Spieler als Heidi, aber nicht doppelt so viele (4 vs. 5). Das ergibt den Wert -1. Der Endwert ist also $4+2-1=5$. Da der Endwert (5) höher ist, als der Wert des Ballwürfels (4), bleibt Heidi's Mannschaft im Ballbesitz.



Beispiel: Ballbesitz (2)

Heidis gelbe Mannschaft ist die aktive Mannschaft. Sie wählt Sektor A als Zielsektor. Der Startsektor und der Zielsektor sind nicht angrenzend, daher bekommt sie den Wert -2 für die Entfernung. Für den Startsektor bekommt sie +2, weil sie mindestens doppelt so viele Spieler im Sektor hat wie Otto. (1 vs. 0). Jede Mannschaft hat einen Spieler im Zielsektor. Das ergibt keinen Wert im Ballkontroll-Tabelle.



4.5 BALL BEWEGEN

In dieser Phase wird der Ball in den Zielsektor bewegt.

Falls die passive Mannschaft in Ballbesitz kommt aber keine Spieler im Zielsektor hat, darf sie den Spieler, der am nächsten am Ball steht, in den Zielsektor bewegen. Wenn der Torwart der am nächste Spieler ist, darf die Mannschaft statt des Torwarts den zweitnächsten Spieler wählen.

4.5.1 Neuer Wert des Ballwürfels

Der Wert des Ballwürfels wird geändert. Der neue Wert ist derselbe wie der Anfangswert der Mannschaft, die den Spielzug als aktive Mannschaft begonnen hat.

4.5.2 Einfacher Pass

Falls im Startsektor, dem Zielsektor, oder beiden Sektoren keine Spieler der passiven Mannschaft sind, wird vom neuen Wert des Ballwürfels eins abgezogen (der Wert kann nicht kleiner als 1 werden).

Beim Freistoß, Eckstoß oder Abstoß gilt diese Regel nur, wenn der Zielsektor keine Spieler der passiven Mannschaft hat.

4.6 TORVERSUCH

Die aktive Mannschaft kann versuchen ein Tor zu schießen, wenn sie im Ballbesitz bleibt und der Ball in einem Sektor ist, der auf der gegnerische Spielfeldhälfte ist.

Beim Torversuch würfelt die aktive Mannschaft. Entsprechend der Torversuch-Tabelle werden Werte zum Würfelergebnis hinzu addiert oder von ihm abgezogen.

Ist der Wert nun höher als der Wert des Ballwürfels, schießt die Mannschaft ein Tor.

Nach einem Tor folgt ein neuer Anstoß nach den Regeln in Kapitel [3.3]. Die Mannschaft, die das Tor geschossen hat, wird die passive Mannschaft und umgekehrt.

Ist der Wert identisch mit dem Wert des Ballwürfels, folgt ein Eckstoß (siehe Kapitel [5.2]).

Ist der Wert niedriger als der Wert des Ballwürfels, folgt ein Abstoß (siehe Kapitel [5.3]). Die passive Mannschaft wird sofort die aktive Mannschaft und umgekehrt.

4.6.1 Schwieriger Torversuch

Eine Mannschaft kann versuchen ein Tor zu schießen, obwohl sie eigentlich höher als 6 würfeln müsste. Die Mannschaft würfelt. Ist das Würfelergebnis 6, würfelt sie nochmal. Wenn auch das zweite Würfelergebnis 6 ist, schießt die Mannschaft ein Tor. Sonst folgt ein Abstoß (siehe Kapitel [5.3]).

TORVERSUCH-TABELLE

+1 wenn die aktive Mannschaft mehr Spieler als die passive Mannschaft im Sektor, in dem der Ball ist, hat.*

-1 wenn die passive Mannschaft mehr Spieler als die aktive Mannschaft im Sektor, in dem der Ball ist, hat.*

+1 wenn die aktive Mannschaft mehr Spieler als die passive Mannschaft im Strafraum der passiven Mannschaft hat.*

-1 wenn die passive Mannschaft mehr Spieler als die aktive Mannschaft im eigenen Strafraum hat.*

+4 wenn der Torwart der passiven Mannschaft nicht im eigenen Strafraum steht.

0/-2/-4/-6

abhängig vom Sektor, in dem der Ball ist (siehe Abbildung).

* Der Torwart der passiven Mannschaft wird nicht mitgezählt.



4.7 SPIELER BEWEGEN

Das Bewegen der Spieler simuliert wie sich die taktischen Positionen der Mannschaften auf dem Spielfeld ändern, und nicht nur Bewegungen einzelner Spieler.

In dieser Phase können beide Mannschaften ihre Spieler bewegen. Sind die Anfangswerte gleich groß, folgen „schnelle Bewegungen“, siehe Kapitel [4.7.6]. Die passive Mannschaft bewegt zuerst.

Sind die Anfangswerte nicht identisch, werden die Mannschaften nach den Regeln unten bewegt. Die Mannschaft mit dem niedrigeren Anfangswert bewegt ihre Spieler zuerst.

Die Mannschaft hat drei Optionen für die Bewegungen: Abwehr, Mittelfeld oder Sturm. Die Mannschaft muss eine (nur eine) dieser Optionen wählen.

4.7.1 Mittelfeld

Wählt die Mannschaft die Bewegungsoption „Mittelfeld“ darf sie so viele Spieler bewegen, wie sie Mittelfeldspieler in ihrem Spielsystem hat.

Die Position eines Spielers auf dem Feld beeinflusst nicht, ob er bewegt werden darf. Ein Spieler darf in einen angrenzenden Sektor bewegt werden.

Ein Spieler darf nicht direkt nach vorne (Richtung gegnerischer Torlinie) bewegt werden, wenn er nach der Bewegung der vorderste Spieler seiner Mannschaft wäre.

Ein Spieler zählt als der vorderste Spieler seiner Mannschaft, wenn kein anderer Spieler seiner Mannschaft in einem Sektor steht, der näher an der gegnerischen Torlinie ist, als der Sektor, in dem der Spieler selber steht.

Ein Spieler darf nicht direkt nach hinten (Richtung eigene Torlinie) bewegt werden, wenn er nach der Bewegung der hinterste Spieler seiner Mannschaft wäre.

Ein Spieler zählt als der hinterste Spieler seiner Mannschaft, wenn kein anderer Spieler seiner Mannschaft in einem Sektor steht, der näher an der eigenen Torlinie ist, als der Sektor, in dem der Spieler selber steht.

4.7.2 Sturm

Wählt die Mannschaft die Bewegungsoption „Sturm“ darf sie so viele Spieler bewegen, wie sie Stürmer in ihrem Spielsystem hat.

Die Spieler dürfen nur direkt nach vorne (Richtung gegnerischer Torlinie) bewegt werden. Ein Spieler darf sich bis zu zwei Sektoren vorwärts bewegen.

4.7.3 Abwehr

Wählt die Mannschaft die Bewegungsoption „Abwehr“ darf sie so viele Spieler bewegen, wie sie Abwehrspieler in ihrem Spielsystem hat.

Die Spieler dürfen nur direkt nach hinten (Richtung eigener

Torlinie) bewegt werden. Ein Spieler darf sich bis zu zwei Sektoren rückwärts bewegen.

4.7.4 Abseits

Ein Spieler darf nicht in eine Abseitsposition bewegt werden. Ein Spieler steht im Abseits, wenn er im Sektor steht, der näher der gegnerischen Torlinie ist als der Sektor, in dem der vorletzte Gegenspieler (inklusive Torwart) steht, außer wenn die Sektoren sich überlappen.

Diese Regel gilt nicht, wenn der Spieler direkt nach hinten bewegt wird.

4.7.5 Freie Bewegungen

Alle Spieler (außer dem Torwart), die nicht bewegt wurden und in einem Sektor stehen, der eine Torlinie berührt, dürfen einen Sektor rückwärts/vorwärts bewegt werden. Jedoch nicht in den Sektor, in dem der Ball liegt. Diese Bewegungen werden nach den normalen Bewegungen durchgeführt.

4.7.6 Schnelle Bewegungen

Sind die Anfangswerte beider Mannschaften gleich groß, folgen „schnelle Bewegungen“. Die passive Mannschaft bewegt zuerst. Die Mannschaften müssen keine Bewegungsoption wählen, sondern jede Mannschaft darf so viele Spieler bewegen, wie der Anfangswert der Mannschaft ist.

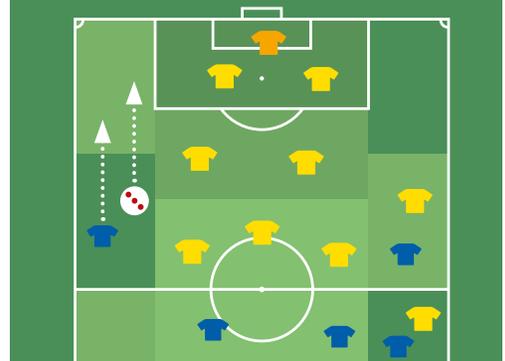
Die Spieler dürfen nur in einen angrenzenden Sektor bewegt werden. Es gelten keine Begrenzungen der Bewegungsrichtungen.

4.7.7 Mit dem Ball bewegen

Der Ball darf mit einem Spieler bewegt werden, wenn der Spieler die Bewegung in einem Sektor beginnt und beendet, in dem keine gegnerischen Spieler sind. Der Spieler mit dem Ball darf sich nicht durch einen Sektor bewegen, in dem gegnerische Spieler stehen.

Beispiel: Mit dem Ball bewegen:

Ottos blaue Mannschaft ist die aktive Mannschaft. Sein Spieler kann sich mit dem Ball bewegen, da weder im Sektor, in dem die Bewegung anfängt, noch im Sektor, in dem die Bewegung endet, gegnerische Spieler stehen.

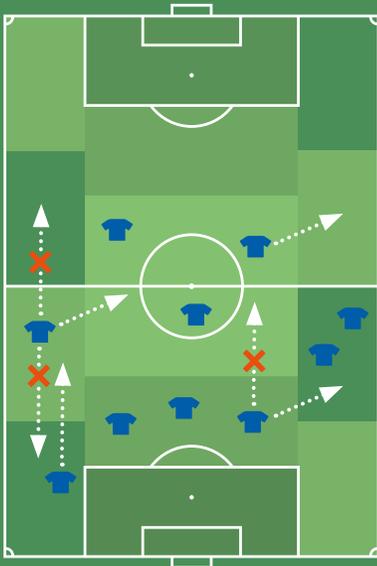


Beispiel: Spieler bewegen

Otto bewegt seine Spieler. Er hat das Spielsystem 4-4-2 gewählt. Nun hat er drei Bewegungsoptionen: Abwehr, Mittelfeld oder Sturm. Unten ist ein Beispiel zu jeder Option.

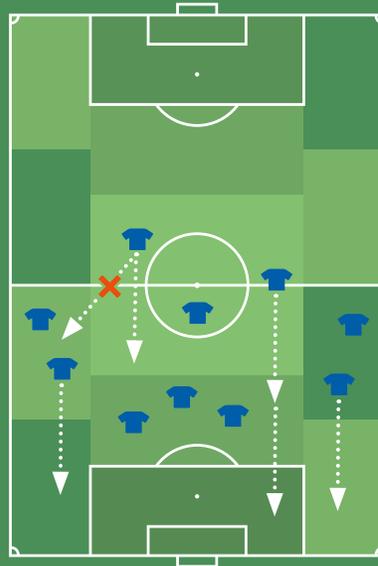
Option 1: Abwehr ▶

Otto darf vier Spieler direkt nach hinten bewegen. Jeder Spieler darf bis zu zwei Sektoren bewegt werden. Die Spieler dürfen nicht seitwärts bewegt werden.



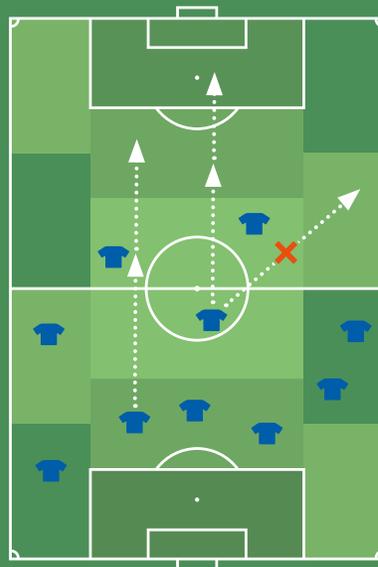
Option 3: Sturm ▶

Otto darf zwei Spieler direkt nach vorne bewegen. Jeder Spieler darf bis zu zwei Sektoren bewegt werden. Die Spieler dürfen nicht seitwärts bewegt werden.



◀ **Option 2: Mittelfeld**

Otto darf vier Spieler bewegen. Ein Spieler darf mit einer Rückwärts- bzw. Vorwärtsbewegung nicht der hinterste bzw. vorderste Spieler seiner Mannschaft werden.



5. BESONDERE SPIELSITUATIONEN

5.1 FREISTOSS

Wenn ein Freistoß für eine Mannschaft gegeben wird, wird diese Mannschaft sofort die aktive Mannschaft.

Der Ball wird in den Zielsektor bewegt. Ist der Strafraum der Zielsektor, wird statt Freistoß ein Elfmeter gegeben. Siehe Kapitel **[5.3]** für Elfmeter.

Der Wert des Ballwürfels wird auf 2 gesetzt.

Die Mannschaften stellen die Spieler auf, wie in Kapitel **[3.3]** beschrieben. Zusätzlich gelten die Aufstellungsregeln aus Kapitel **[5.1.1]**.

Die aktive Mannschaft kann versuchen, ein direktes Tor zu schießen. In diesem Fall wird von der Phase 6 (Torversuch) weitergespielt.

Alternativ kann die aktive Mannschaft einen neuen Spielzug anfangen.

In beiden Fällen wird der Startsektor für die Werte der Ballbesitz-Tabelle nicht mitgezählt.

5.1.1 Aufstellung beim Freistoß

Diese Aufstellungsregeln werden zusätzlich zu den Regeln in Kapitel **[3.3]** verwendet.

Ein Spieler der aktiven Mannschaft muss im Sektor mit dem Ball stehen. Die anderen Spieler dürfen frei aufgestellt werden.

Die passive Mannschaft muss mindestens einen Spieler in einem Sektor aufstellen, der näher zur Torlinie der passiven Mannschaft ist, als der Ball (falls möglich).

5.2 ECKSTOSS

Beim Eckstoß stellen die Mannschaften die Spieler auf, wie in Kapitel **[3.3]** beschrieben. Zusätzlich gelten die Regeln aus Kapitel **[5.2.1]**.

Der Wert des Ballwürfels wird auf 1 gesetzt.

Nach der Aufstellung der Spieler wird ab Phase 1 weitergespielt.

Der Startsektor wird beim Eckstoß für die Werte der Ballbesitz-Tabelle nicht mitgezählt.

5.2.1 Aufstellung beim Eckstoß

Diese Aufstellungsregeln gelten zusätzlich zu den Regeln in Kapitel **[3.3]**.

Ein Spieler der aktiven Mannschaft muss in der Ecke des Spielfelds mit dem Ball stehen. Die anderen Spieler dürfen frei aufgestellt werden

5.3 ABSTOSS

Beim Abstoß wird der Ball in den Strafraum der aktiven Mannschaft gelegt. Der Wert des Ballwürfels wird auf 2 gesetzt.

Die aktive Mannschaft kann den Abstoß entweder schnell oder langsam spielen. Wenn der Abstoß schnell gespielt wird, wird ab Phase 1 weitergespielt. Wenn der Abstoß langsam gespielt wird, wird einmal die Phase „Spieler bewegen“ gespielt. Danach wird ab Phase 1 weitergespielt.

Der Startsektor wird beim Abstoß für die Werte der Ballbesitz-Tabelle nicht mitgezählt.

5.4 GELBE UND ROTE KARTEN

Bekommt eine Mannschaft, die schon eine oder mehrere gelbe Karten bekommen hat, nochmal eine gelbe Karte, muss die Mannschaft würfeln: Ist das Würfelergebnis kleiner als die Anzahl von gelben Karten der Mannschaft (inklusive der neuesten), bekommt die Mannschaft eine rote Karte. Die Mannschaft muss sofort einen Spieler vom Spielfeld für den Rest des Spiels entfernen. Gleichzeitig wird eine gelbe Karte entfernt.

Die rote Karte hat keinen Einfluss auf dem Spielsystem oder die Anzahl von Spielern, die die Mannschaft bewegen darf.

5.5 ELFMETER

Wenn ein Elfmeter gegeben wird, werden die Spieler nach den Regeln in Kapitel **[3.3]** aufgestellt. Zusätzlich gelten die Regeln aus Kapitel **[5.5.1]**.

Nach der Aufstellung wird der Elfmeter geschossen (siehe Kapitel **[5.5.2]**).

5.5.1 Aufstellung beim Elfmeter

Die aktive Mannschaft muss einen Spieler in den Strafraum stellen. Die passive Mannschaft stellt den Torwart auf die Torlinie. Keine anderen Spieler dürfen im Strafraum der passiven Mannschaft stehen.

5.5.2 Elfmeter schießen

Beim Elfmeter wählt (nicht würfeln!) die passive Mannschaft geheim mit dem Würfel einen Wert von 1-6 und bedeckt den Würfel mit seiner Hand:

- 1: Der Torwart springt nach links**
- 2-5: Der Torwart bleibt stehen**
- 6: Der Torwart springt nach rechts**

Nun muss die aktive Mannschaft sagen, wohin ihr Spieler schießt: links, in die Mitte oder rechts.

Die passive Mannschaft zeigt den Würfel. Dann würfelt die aktive Mannschaft. Ein Tor wird geschossen, wenn das Würfelergebnis gleich oder höher ist, als der Wert in der Tabelle.

Falls der Elfmeter nicht erfolgt, wird die passive Mannschaft sofort die aktive Mannschaft und darf mit einem Abstoß weiterspielen.

Beispiel: Heidis Mannschaft bekommt einen Elfmeter. Otto entscheidet, dass sein Torwart nach links springt und bedeckt mit seiner Hand einen Würfel mit dem Wert 1. Dann entscheidet Heidi, dass ihr Spieler nach links schießt. Laut der Elfmeter-Tabelle muss Heidi 2+ (2, 3, 4, 5 oder 6) würfeln, um ein Tor zu schießen. Heidi würfelt 1 – damit ist der Elfmeter nicht erfolgreich. Ottos Mannschaft wird nun die aktive Mannschaft und darf mit Abstoß weiterspielen.

ELFMETER-TABELLE

		Torwart		
		Springt nach links	Bleibt stehen	Springt nach rechts
Schießender Spieler	Schießt links	2+	2+	6
	Schießt in die Mitte	1+	6	1+
	Schießt rechts	6	2+	2+

BEISPIEL EINES SPIELZUGS

Phase 1: Zielsektor

Heidis gelbe Mannschaft ist die aktive Mannschaft. Heidi wählt den Sektor A als Zielsektor.

Phase 2: Würfeln

Heidi und Otto würfeln. Heidi würfelt 4 und Otto 3. Diese sind die Anfangswerte.

Phase 3: Spielzeit

Die Differenz der Anfangswerte ist 1. Der Schiedsrichter wird 1 Feld nach vorne bewegt.

Phase 4: Ballbesitz

Der Wert des Ballwürfels ist 3. Zu Heidis Anfangswert wird +2 addiert (0 für den Startsektor, +2 für den Zielsektor, 0 für die Entfernung). Der Endwert (4+2=6) ist höher als der Wert des Ballwürfels. Damit bleibt Heidis Mannschaft im Ballbesitz.

Phase 5: Ball bewegen

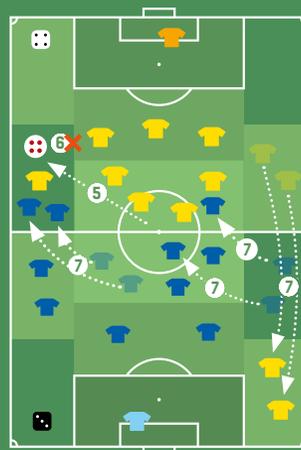
Der Ball wird in den Zielsektor bewegt. Der Wert des Ballwürfels wird nun auf 4 gesetzt (Heidis Anfangswert). Dann wird vom Wert eins abgezogen, weil Otto keine Spieler im Zielsektor hat.

Phase 6: Torversuch

Heidi kann in diesem Zug keinen Torversuch unternehmen, da der Ball nicht im Sektor ist, in dem ein Torversuch erlaubt ist.

Phase 7: Spieler bewegen

Heidis Anfangswert ist höher als Ottos, daher muss Otto seine Spieler zuerst bewegen. Otto wählt die Bewegungsoption Mittelfeld und bewegt 4 Spieler (er hat das Spielsystem 4-4-2). Wenn Otto fertig ist, entscheidet Heidi für die Bewegungsoption Sturm und bewegt zwei Spieler (sie hat das Spielsystem 3-5-2).



Sind die Anfangswerte identisch, werden die normalen Bewegungsregeln ignoriert. Jede Mannschaft darf so viele Spieler bewegen, wie der Wert des Würfels ist. **7**

NACHSPIELZEIT

Ist die Differenz der Anfangswerte weniger als die Nachspielzeit, endet die Halbzeit. Sonst wird der Schiedsrichter ein Feld weiter bewegt.

WERTE DES BALLWÜRFELS

Anstoß	3
Eckstoß	1
Freistoß	2
Abstoß	2

TORVERSUCH-TABELLE

+1 wenn die AM mehr Spieler als die PM im Sektor, in dem der Ball ist, hat.*

-1 wenn die PM mehr Spieler als die AM im Sektor, in dem der Ball ist, hat.*

+1 wenn die AM mehr Spieler als die PM im Strafraum der PM hat.*

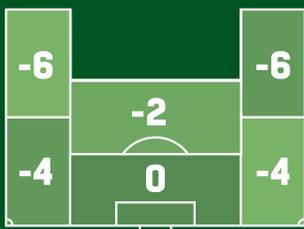
-1 wenn die PM mehr Spieler als die AM im Strafraum der AM hat.*

+4 wenn der Torwart der PM nicht im eigenen Strafraum steht.

0/-2/-4/-6

abhängig vom Sektor, in dem der Ball ist (siehe Abbildung).

* Der Torwart der PM wird nicht mitgezählt.



1.

DIE AM WÄHLT EINEN ZIELSEKTOR

2.

WÜRFELN

Beide Mannschaften würfeln

3.

SPIELZEIT

Bewege den Schiedsrichter um die Differenz der Anfangswerte

4.

BALLBESITZ

5.

BALL BEWEGEN

Bewege den Ball in den Zielsektor
Ändere den Wert des Ballwürfels

6.

TORVERSUCH (optional)

AM würfelt

Tor wenn Würfelergebnis + Werte der Torversuch-Tabelle > Wert des Ballwürfels ▶ **S** ▶ **1**

Eckstoß wenn Würfelergebnis + Werte der Torversuch-Tabelle = Wert des Ballwürfels ▶ **S** ▶ **1**

Sonst Abstoß ▶ **7**

7.

SPIELER BEWEGEN

Die Mannschaft mit dem kleineren Anfangswert bewegt zuerst.

Sind die Anfangswerte gleich, bewegt die passive Mannschaft zuerst.

BEWEGUNGSOPTIONEN

Sturm Anzahl der Stürmer bis zwei Sektoren vorwärts.

Abwehr Anzahl der Abwehrspieler bis zwei Sektoren rückwärts.

Mittelfeld Anzahl der Mittelfeldspieler in jede Richtung, aber ein Spieler darf mit einer Vorwärts-/Rückwärtsbewegung nicht der vorderste/hinterste Spieler werden.

Die AM bleibt im Ballbesitz, wenn ihr Anfangswert plus die Werte der Ballbesitz-Tabelle höher als der Wert des Ballwürfels ist.

Ist das Ergebnis kleiner als der Wert des Ballwürfels, übernimmt die PM.

Ist das Ergebnis identisch mit dem Wert des Ballwürfels, findet ein **BESONDERES EREIGNIS** statt.

BALLBESITZ-TABELLE

Für Startsektor und Zielsektor

+1 wenn die AM mehr Spieler als die PM im Sektor hat.

+2 wenn die AM mindestens doppelt so viele Spieler wie die PM im Sektor hat.

-1 wenn die PM mehr Spieler als die AM im Sektor hat.

-2 wenn die PM mindestens doppelt so viele Spieler wie AM im Sektor hat.

Entfernung

-2 für jeden Sektor zwischen dem Start- und Zielsektor.

BESONDERE EREIGNISSE

1... Gelbe Karte für die AM und Freistoß für die PM. (Würfel, ob eine rote Karte gezeigt wird) ▶ **S** ▶ **1** or **6**

2... Freistoß für die PM. ▶ **S** ▶ **1** or **6**

3... Die AM darf keine Spieler bewegen aber bleibt im Ballbesitz. ▶ **5**

4... Die PM darf keine Spieler bewegen. Die AM bleibt im Ballbesitz. ▶ **5**

5... Freistoß für die AM. ▶ **S** ▶ **1** or **6**

6... Gelbe Karte für die PM und Freistoß für die AM. (Würfel, ob eine rote Karte gezeigt wird) ▶ **S** ▶ **1** or **6**

S AUFSTELLUNGSVERLAUF

1. Die AM stellt auf.
2. Die PM stellt auf.
3. Die AM darf max. 2 Spieler in einen angrenzenden Sektor bewegen.