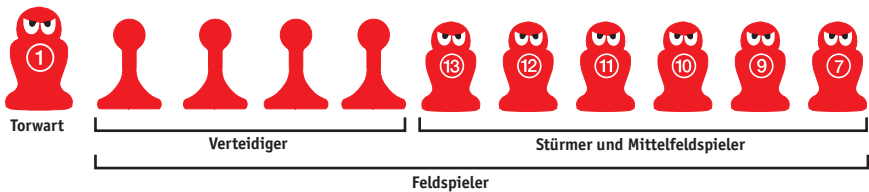
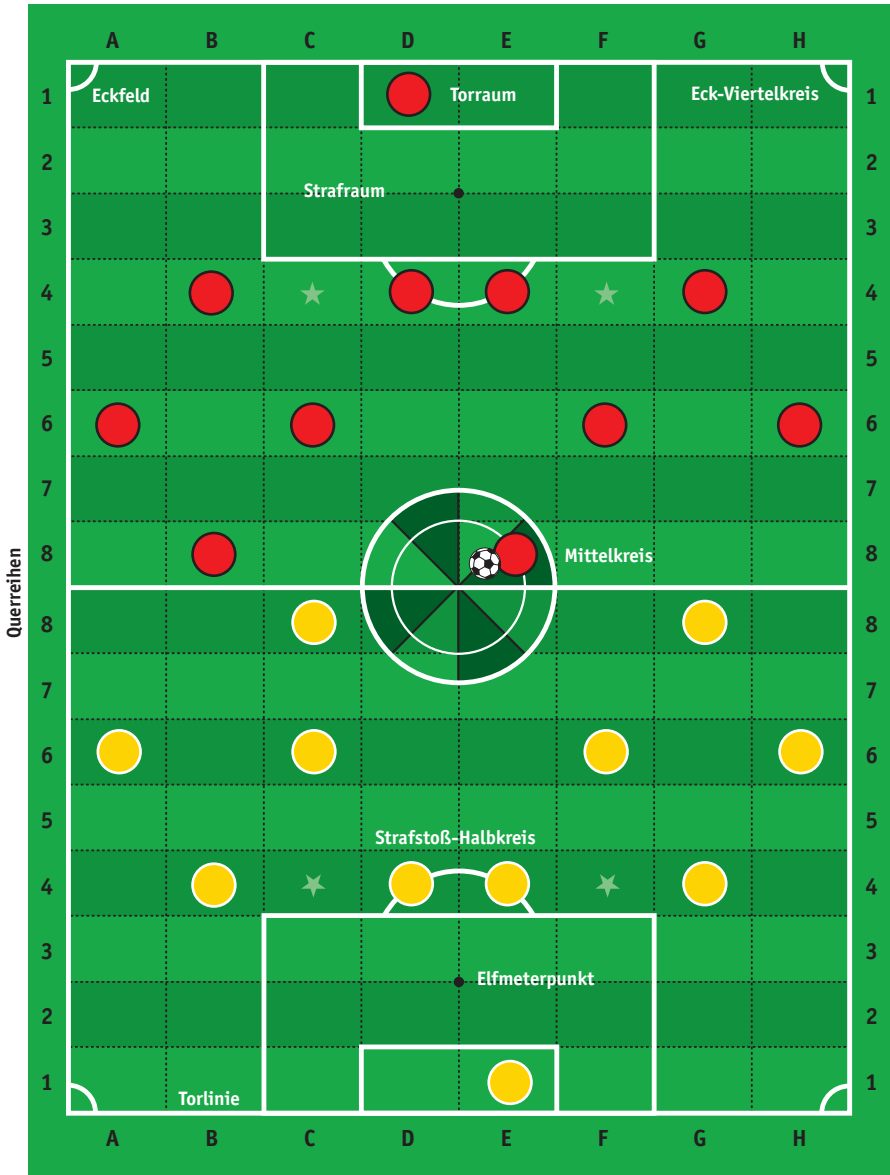


Abbildung 01 - Aufstellung und Anstoß



**Achtung! Erstickungsgefahr! Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.**

1. Aufstellung und Anstoß  
2. Wie die Figuren ziehen  
3. Wie der Ball gezogen wird  
4. Spielablauf

5. Tore schießen  
6. Der Torwart  
7. Abseits  
8. Eckball

9. Fouls  
10. Freistoß  
11. Zeitlimits  
12. Variationen

**Spielbeschreibung:** **Soccer Tactics WORLD** verbindet die Strategie und das Herz des Fußballspiels. Elf Spieler pro Team auf einem traditionellen Rasenplatz. Der Ball wird gedribbelt, gepasst und erobert. Die Spieler liefern sich packende Zweikämpfe um die Ballkontrolle.

Aber aufgepasst - gelbe und rote Karten können vergeben werden! Es gibt kurze und lange Pässe, Strategien für Angriff und Verteidigung. Freistöße, Abschlüsse, Eckbälle und Elfmeter. Und Vorsicht vor Abseitsfallen! Gespielt wird über volle 90 Minuten (oder einen frei wählbaren Zeitraum).

Das echte Spiel erleben! **Soccer Tactics WORLD** ist pure Fußball-Emotion!

**Alter:** 7+ **Spieler:** 2 (bei 4 Spielern bilden je zwei Spieler ein Team)

**Spielausstattung:** 2 Teams (je 11 Spielfiguren in rot und blau), 2 Würfel, 1 Fußball-Scheibe, 1 Timer (Zeituhr), 5 rote Karten, 10 gelbe Karten, 2 Pfeilkreisel (davon 1 Ersatzkreisel), 1 Spielbrett mit 2 drehbaren Punkteanzeigen, Kurzregeln, 1 Regelheft, 1 Pokal, 1 Schusswürfel (siehe Seite 13)

**Ziel des Spiels:** Ziel ist es, innerhalb eines 90 Minuten Spiels (zwei Halbzeiten à 45 Minuten) - oder eines frei wählbaren Zeitraums - mehr Tore zu machen als der Gegner.



## 1. Aufstellung und Anstoß

### A. Aufstellung (siehe Abbildung 01)

Jedes Team hat 11 Figuren (Spieler): 2 Stürmer und 4 Mittelfeldspieler (numerierte Figuren); 4 Verteidiger (ohne Nummern) und einen Torwart (1). Die 10 Figuren (ohne Torwart) werden auch Feldspieler genannt.

In Querreihe 1 steht der Torwart auf einem der beiden Felder im Torraum.

In Querreihe 4 stehen die vier Verteidiger in den Längsreihen B, D, E und G.

In Querreihe 6 stehen die vier Mittelfeldspieler (Nummern frei wählbar) in den Längsreihen A, C, F und H.

In Querreihe 8 stehen die beiden Stürmer (Nummern frei wählbar) auf zwei beliebigen Feldern. Das Team, das den Anstoß ausführt (A-Team), muss jedoch eine seiner Figuren mit dem Ball in einem der beiden Felder im Mittelkreis platzieren. Die Stürmer des anderen Teams müssen einen Abstand von einem Feld in alle Richtungen zur ballführenden Figur einhalten (siehe 'Freistoß', Regel 10).

Das A-Team (das angreifende Team) platziert seine Figuren zuerst.

Die gelben und roten Karten werden neben das Spielbrett gelegt.

Jedes Team hat einen Würfel.

## B. Kick-Off

Bevor der Timer gestartet wird, würfeln beide Teams um den Anstoß. Das Team mit der höheren Augenzahl führt den Anstoß in der zweiten Halbzeit aus. Das Team mit der niedrigeren Augenzahl bekommt den Anstoß in der ersten Halbzeit. Dieses Team beginnt das Spiel als das A-Team (das angreifende Team).

Um den Anstoß auszuführen, platziert das A-Team den Ball und einen seiner Stürmer in einem der beiden Felder im Mittelkreis. Die Spielfigur kann dabei auf den Ball gestellt werden (das zeigt, dass sie in Ballbesitz ist). Die Stürmer des anderen Teams müssen einen Abstand von einem Feld in alle Richtungen zur ballführenden Figur einhalten (siehe **Abbildung 12**).

Wenn alle Figuren aufgestellt sind, wird der Timer gestartet. Das A-Team würfelft und spielt den Ball. (**Achtung: Beim Anstoß wird keine Figur gezogen, bevor der Ball gespielt ist.**) Der Ball muß nach vorne und über die Mittellinie gespielt werden. Danach würfelft das A-Team erneut und kann versuchen, den Ball zu erobern (siehe 'Eroberung des Balls', Regel 4A). Die Figur, die den Anstoß ausführt, darf den Ball erst wieder berühren, nachdem ihn eine andere Figur (egal welches Team) berührt hat. (Genau wie beim richtigen Fußball!)



## 2. Wie die Figuren ziehen (siehe **Abbildung 02**)

Um eine Figur zu ziehen, wird gewürfelt. Die Figur wird entsprechend der Augenzahl bewegt. (Die volle Augenzahl muss gezogen werden.)

Die Figur kann gerade oder diagonal in jede Richtung ziehen. Die Richtungen können kombiniert werden **aber während eines Zuges darf die Richtung nur einmal gewechselt werden**.

Eine Figur darf nicht über ein Feld zurückgehen, das sie im gleichen Zug schon überquert hat. Felder, auf denen Figuren des Gegners stehen, dürfen nicht überquert werden (die Figuren des anderen Teams blockieren den Weg). Eine Figur kann in einem Zug nur bis auf das Feld gehen, auf dem eine gegnerische Figur steht, nicht darüber hinaus. In einem späteren Zug kann die Figur dann von diesem Feld aus weitergehen.

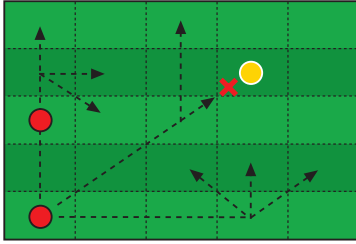
Verteidiger dürfen sich nur in ihrer Hälfte aufhalten. Sie dürfen die Mittellinie nicht überqueren. Stürmer und Mittelfeldspieler können auf der gesamten Spielfläche agieren. Der Torwart kann in einem Zug nur um ein Feld in jede Richtung bewegt werden (siehe 'Der Torwart', Regel 6).

Auf einem Feld ist jeweils nur eine Figur pro Team erlaubt. Zwei Figuren eines Teams dürfen nicht gleichzeitig auf einem Feld stehen.

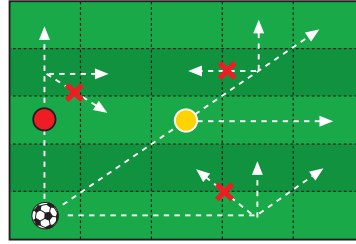
Maximal vier Spielfiguren eines Teams dürfen sich direkt nebeneinander in einer Querreihe befinden. Die Höchstzahl von Figuren eines Teams, die direkt hintereinander in einer Längsreihe stehen dürfen, ist drei. Diese Regel soll zu starkes Blockieren verhindern.

Im Strafraum dürfen sich gleichzeitig nur maximal vier Feldspieler pro Team (plus Torwart) befinden. Nur zwei Figuren (eine von jedem Team) dürfen sich gleichzeitig im Torraum befinden. Normalerweise ist eine davon der Torwart.

Jeder Zug muss innerhalb von 60 Sekunden nach dem Würfeln ausgeführt sein (siehe 'Zeitlimits', Regel 11).



**Abbildung 02**  
**Wie die Figuren ziehen**  
 Gewürfelte Augenzahl: 4



**Abbildung 03**  
**Wie der Ball gezogen wird**  
 Gewürfelte Augenzahl: 4

### 3. Wie der Ball gezogen wird (siehe Abbildung 03)

Das Team, das in Ballbesitz ist, befindet sich im Angriff. **Um den Ball zu spielen, wird gewürfelt.** Der Ball wird entsprechend der Augenzahl bewegt. (Die volle Augenzahl muss gezogen werden.) Der Ball kann gerade oder diagonal in jede Richtung bewegt werden. Die Richtungen können kombiniert werden **aber während eines Zuges darf die Richtung nur einmal gewechselt werden.**

**Der Ball darf nicht in eine Quer- oder Längsreihe zurückgespielt werden, die er im gleichen Zug schon überquert hat.**

Der Ball darf über Felder mit Figuren beider Teams gespielt werden.

Jeder Zug muss innerhalb von 60 Sekunden nach dem Würfeln ausgeführt sein (siehe 'Zeitlimits', Regel 11).

### 4. Spielablauf (Regeln für Angriff und Verteidigung)

**A-Team:** das angreifende Team

**D-Team:** das verteidigende (defensive) Team

Das Team, das in Ballbesitz ist, ist das A-Team. Immer, wenn es dem D-Team gelingt, den Ball in seinen Besitz zu bringen, wird es zum A-Team.

Das A-Team ist zuerst am Zug.

#### ANGRIFFS-SPIEL

- **Das Erste**, was das A-Team tun muss, ist, eine Figur zu ziehen. Dazu würfelt das A-Team und bewegt eine Figur (nicht die Figur, die in Ballbesitz ist) um die gewürfelte Augenzahl.
- **Das Zweite**, was das A-Team tun muss, ist, den Ball zu spielen.

## Den Ball spielen

Um den Ball zu spielen, würfelt das A-Team und bewegt den Ball um die gewürfelte Augenzahl. Das A-Team hat folgende Möglichkeiten, den Ball zu spielen. Es kann:

- A.** den Ball auf ein freies Feld spielen und versuchen, ihn zu erobern  
(siehe 'Eroberung des Balls', Regel 4A)
- B.** den Ball auf ein Feld spielen, auf dem **nur** eine Figur des eigenen Teams steht  
(siehe 'Der direkte Pass', Regel 4B)
- C.** den Ball dribbeln  
(siehe 'Dribbling', Regel 4C)
- D.** den Ball auf ein Feld spielen, auf dem zwei Figuren stehen  
(siehe 'Zweikampf um den Ball', Regel 4D)

**Alle möglichen Reaktionen des D-Teams auf die Angriffszüge des A-Teams werden in den entsprechenden Regeln erklärt.**

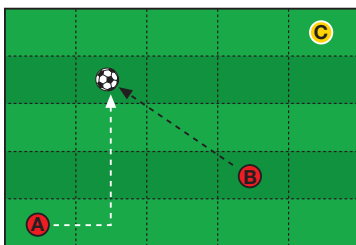
### **A. Eroberung des Balls** (siehe Abbildung 04)

Spielt das A-Team den Ball auf ein freies Feld (ohne Figuren), würfelt es sofort nochmal und kann versuchen, **den Ball zu erobern**. Dazu muss es eine seiner Figuren (inklusive der Figur, die den Ball gespielt hat) auf das Feld mit dem Ball ziehen.

**Diese beiden Züge gehören zusammen. Wird der Ball auf ein freies Feld gespielt, wird immer ein zweites Mal gewürfelt, um den Ball zu erobern.**

Gelingt es dem A-Team, eine Figur auf das Feld mit dem Ball zu bringen, hat es den Ball erobert. Danach ist das D-Team mit Würfeln an der Reihe und kann seinerseits versuchen, das Feld mit dem Ball zu erreichen, um um den Ball zu kämpfen (siehe 'Zweikampf um den Ball', Regel 4D). Dazu bewegt es eine seiner Figuren um die gewürfelte Augenzahl. Erreicht die Figur des D-Teams das Feld mit dem Ball und der Figur des A-Teams, kommt es zum Zweikampf.

Kann das D-Team das Feld aber nicht erreichen, ist das A-Team wieder an der Reihe. (Das D-Team macht trotzdem einen Zug mit einer seiner Figuren entsprechend



**Abbildung 04**  
**Eroberung des Balls**

Figur A spielt den Ball auf ein freies Feld.  
Figur B erobert den Ball.



**Abbildung 05**  
**Der direkte Pass**

der gewürfelten Augenzahl. Das A-Team bleibt in Ballbesitz und beginnt ein neues **ANGRIFFS-SPIEL**.

Schafft das A-Team es nicht im ersten Versuch, den Ball zu erobern, macht es trotzdem einen Zug mit einer seiner Figuren (entsprechend der gewürfelten Augenzahl). Kann danach das D-Team den Ball im ersten Versuch erreichen, hat es den Ball erobert. Das D-Team wird zum A-Team und beginnt ein neues **ANGRIFFS-SPIEL**.

Beide Teams erhalten immer die gleiche Anzahl Versuche, den Ball zu erobern.

### B. Der direkte Pass (siehe Abbildung 05)

Spielt das A-Team den Ball auf ein Feld, auf dem nur eine Figur des eigenen Teams steht, ist das ein direkter Pass (das D-Team darf daraufhin keinen Zug machen).

Das A-Team spielt den Ball dann sofort noch einmal. Spielt es noch einen direkten Pass in diesem zusätzlichen Spiel, ist sein Zug danach beendet.

(Außer wenn dieser Pass auf ein Feld im Strafraum oder ein Distanzschussfeld gegeben wird - siehe Regel 5B - in diesem Fall schießt das A-Team sofort aufs Tor.)

Nach diesem zusätzlichen Spiel würfelt das D-Team und versucht, eine Figur auf das Feld mit dem Ball zu bringen.

### C. Dribbling

Wenn das A-Team würfelt, um den Ball zu spielen, und dabei fällt eine „1“, hat es die Möglichkeit, Ball und Figur gemeinsam zu bewegen (anstatt nur den Ball zu spielen). Die Figur in Ballbesitz kann zusammen mit dem Ball ein Feld in jede Richtung ziehen. Dann würfelt das D-Team und versucht, eine Figur auf das Feld mit dem Ball zu ziehen. Gelingt es dem D-Team, das gleiche Feld zu erreichen, kommt es zum **Zweikampf um den Ball**. Kann das D-Team das gleiche Feld nicht erreichen, bleibt das A-Team in Ballbesitz und beginnt ein neues **ANGRIFFS-SPIEL**.

### D. Zweikampf um den Ball (siehe Abbildung 06)

Ein Zweikampf findet sofort statt, wenn:

- eine Figur des D-Teams ein Feld erreicht, auf dem eine Figur des A-Teams mit dem Ball steht.
- das A-Team den Ball auf ein Feld mit zwei Figuren spielt (eine von jedem Team).
- das A-Team den Ball auf ein Feld dribbelt, auf dem eine Figur des D-Teams steht.

Beim Zweikampf um den Ball würfeln beide Teams gleichzeitig gegeneinander. Das Team mit der höheren Augenzahl gewinnt, ist in Ballbesitz und beginnt ein neues **ANGRIFFS-SPIEL**. (Das Team, das gewonnen hat, stellt seine Figur auf den Ball, um den Ballbesitz anzuzeigen.)

Steht es unentschieden, wird noch einmal gewürfelt.

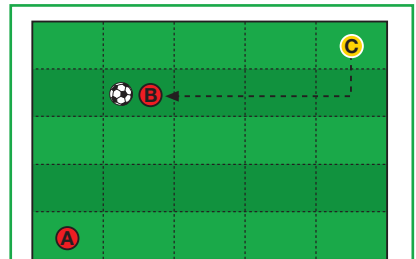


Abbildung 06

#### Zweikampf um den Ball

Die D-Team Figur (C) zieht zum Feld mit einer A-Team Figur und dem Ball.

### Jede Figur eines Teams kann um den Ball kämpfen.

Die Verteidiger (Halma-Figuren) zählen im Zweikampf **+1** zur gewürfelten Augenzahl. Der Torwart zählt im Zweikampf **+2** zur gewürfelten Augenzahl.

Angreifer und Mittelfeldspieler zählen im Zweikampf die gewürfelte Augenzahl.



## 5. Tore schießen (Regeln für den Strafraum)

Torversuche sind nur innerhalb des Strafraums\* möglich.

(\*Ausnahme: siehe 'Distanzschuss', Regel 5B.)

Um einen Torschuss zu versuchen, muss das A-Team das D-Team normalerweise im Zweikampf besiegen. Dann schießt das A-Team auf das Tor, indem es den Kreisel im Mittelkreis dreht. Landet der Pfeil auf einem der vier Bereiche mit einem Fußball, ist das ein Tor! Landet der Pfeil auf einem der beiden Bereiche mit der roten Fahne, ist das ein Eckball (siehe 'Eckball', Regel 8).

Landet der Pfeil auf einem der beiden Bereiche mit der ① gibt es einen Abschlag (siehe 'Abschlag', Regel 6C).

Nachdem ein Tor gefallen ist, werden alle Figuren wieder in die Startaufstellung gebracht. Das Team, gegen das das Tor erzielt wurde, führt den Anstoß aus.

Der Kreisel muss sich mindestens zweimal vollständig drehen, sonst gilt der Schuss als nicht getroffen. Landet der Pfeil auf einer der Linien, ist das ein Tor.

### A. Tore schießen im Strafraum

#### 1. EROBERUNG DES BALLS IM STRAFRAUM

Hat das A-Team den Ball im Strafraum erobert, hat es die Chance, ein Tor zu erzielen. Das D-Team versucht nun seinerseits, das gleiche Feld zu erreichen, um um den Ball zu kämpfen (indem es würfelt und eine Figur zieht).

**Gelingt es dem D-Team, das gleiche Feld zu erreichen**, kommt es zum Zweikampf (siehe 'Zweikampf um den Ball', Regel 4D).

Gewinnt das D-Team den Zweikampf, ist es im Ballbesitz und beginnt ein neues

#### **ANGRIFFS-SPIEL.**

Gewinnt das A-Team den Zweikampf, schießt es auf das Tor (Kreisel drehen).

Steht es unentschieden, wird nochmal gewürfelt.

**Gelingt es dem D-Team nicht, das Feld mit gegnerischer Figur und Ball zu erreichen**, schießt das A-Team auf das Tor (Kreisel drehen).

#### 2. DIREKTER PASS IN DEN STRAFRAUM

Hat das A-Team den Ball auf ein Feld im Strafraum gespielt, auf dem nur eine Figur des eigenen Teams steht, schießt es sofort auf das Tor (das gilt auch für den zweiten direkten Pass). Das D-Team darf keinen Zug machen.

Hat das A-Team den Ball auf direkt auf ein Feld mit zwei Figuren gespielt, findet sofort ein Zweikampf um den Ball statt.

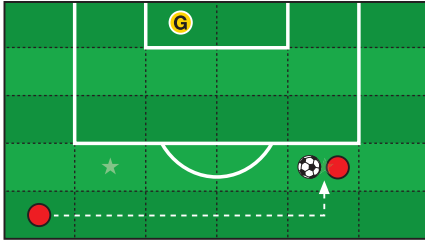
Gewinnt das A-Team, schießt es auf das Tor (Kreisel drehen).

Gewinnt das D-Team, ist es in Ballbesitz und beginnt ein neues **ANGRIFFS-SPIEL.**

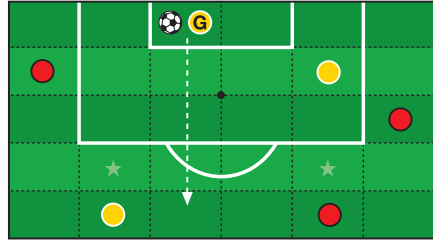
### B. Distanzschuss (siehe Abbildung 07)

Es gibt zwei Felder außerhalb des Strafraums, die mit einem Stern markiert sind. Erhält eine A-Team Figur einen **direkten Pass** auf einem dieser Felder, ist das eine Torchance. Das A-Team schießt sofort auf das Tor (das gilt auch für den zweiten direkten Pass).

Alle anderen Spielsituationen auf diesen Feldern führen **nicht** zu einer Torchance.



**Abbildung 07**  
**Distanzschussfeld**  
 Felder C4 und F4



**Abbildung 08**  
**Abschlag**  
 Alle gegnerischen Figuren müssen für den Abschlag den Strafraum verlassen.

## 6. Der Torwart

Der Torwart beginnt das Spiel auf einem der beiden Felder im Torraum.

**Immer, wenn der Torwart den Ball spielt, werden zwei Würfel verwendet.**

### A. Wie der Torwart zieht

Ist das D-Team an der Reihe, eine Figur zu bewegen, muß es sich entscheiden, ob es einen Feldspieler oder den Torwart ziehen will. Der Torwart wird ohne zu würfeln bewegt. Er kann ein Feld in jede Richtung ziehen.

**Ist gewürfelt, muß ein Feldspieler bewegt werden (der Torwart darf nicht mehr ziehen).**

### B. Zweikampf mit dem Torwart

Zieht der Torwart auf ein Feld, auf dem ein gegnerischer Spieler mit dem Ball steht, gelten die normalen Regeln für den „Zweikampf um den Ball“ (Regel 4D).

Immer, wenn das A-Team den Torwart in einem Zweikampf besiegt, schießt es auf das Tor. Gewinnt der Torwart den Zweikampf, ist er in Ballbesitz und beginnt ein neues **ANGRIFFS-SPIEL**.

### C. Abschlag (siehe Abbildung 08)

Wenn das A-Team auf das Tor schießt und der Pfeilkreisellandet auf einem der beiden Bereiche mit der ①, gibt es einen Abschlag. Alle gegnerischen Figuren müssen für den Abschlag den Strafraum verlassen. (Sie werden auf beliebige Felder in den Quer- und Längsreihen direkt außerhalb des Strafraums gestellt.)

Der Torwart ist in Ballbesitz und beginnt ein neues **ANGRIFFS-SPIEL**. (Befindet sich der Torwart außerhalb des Torraums, wird er für den Abschlag auf eines der beiden Felder im Torraum zurückgestellt.)

**Für den Abschlag werden zwei Würfel verwendet.**

**Beim Abschlag muss der Ball auf ein Feld außerhalb des Strafraums gespielt werden.**

Nach dem Abschlag darf der Torwart den Ball erst wieder berühren, nachdem ihn eine andere Figur berührt hat. (Genau wie beim richtigen Fußball!)



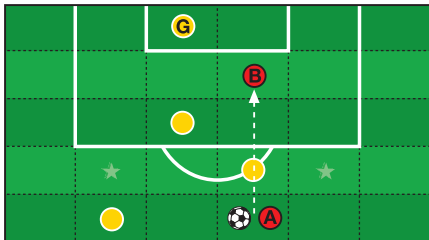
## 7. Abseits (siehe Abbildung 09)

Befindet sich eine Figur des A-Teams zwischen dem letzten **Feldspieler** des D-Teams und der Torlinie, ist sie in einer Abseitsstellung.

Erhält diese Figur einen direkten Pass oder erobert sie den Ball in diesem Bereich, wird Abseits gegeben: Das D-Team erhält einen Freistoß auf dem Feld, auf das der Ball gespielt wurde (siehe 'Freistoß', Regel 10).

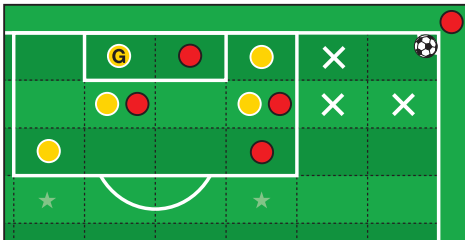
Der Ball kann jedoch in den Strafraum gespielt und von anderen Figuren des A-Teams erobert werden, die sich **nicht** in einer Abseitsstellung befinden.

Befindet sich eine Figur des A-Teams in einer Abseitsstellung **im Torraum**, wird **sofort** Abseits gegeben, sobald sich eine Torchance für das A-Team (im Strafraum oder auf einem Distanzschussfeld) ergibt. Die Figur im Torraum behindert den Torwart. Das D-Team erhält einen Freistoß auf dem Feld, auf das der Ball gespielt wurde.



**Abbildung 09**  
**Abseits**

Figur B befindet sich in einer Abseitsposition.



**Abbildung 10**  
**Eckball**



## 8. Eckball (siehe Abbildung 10)

Landet der Kreisel beim Torschuss auf einem der beiden Felder mit der roten Fahne, kommt es zum Eckball für das A-Team. Befindet sich der Torwart außerhalb des Torraums, wird er für den Eckball auf eines der beiden Felder im Torraum zurückgestellt.

Der Eckball wird von der Seite des Spielfeldes ausgeführt, von der auf das Tor geschossen wurde. Der Ball wird in den jeweiligen Eck-Viertelkreis gelegt. Die Figur des A-Teams, die auf das Tor geschossen hat, führt auch den Eckball aus. Sie wird außerhalb des Feldes an die Eckfahne gestellt.

Jedes Team kann jetzt für den Eckball 3 Figuren neu platzieren (oder 3 Züge machen, denn die gleiche Figur darf mehr als einmal bewegt werden).

**Für die Aufstellung der Figuren beim Eckball wird nicht gewürfelt.**

Es dürfen Figuren von überall auf dem Spielfeld verwendet werden. (Verteidiger und Torwart müssen natürlich in ihrer Hälfte bleiben.) Die Figuren dürfen überall auf dem Spielfeld platziert werden.

Das D-Team beginnt und beide Teams setzen abwechselnd jeweils eine Figur. Die Figuren des D-Teams müssen einen Abstand von einem Feld um den Ball einhalten (Freistoß-Zone).

Nur maximal vier Figuren des D-Teams dürfen sich gleichzeitig im Strafraum aufhalten (plus Torwart). Auch das A-Team darf nur vier Figuren gleichzeitig im Strafraum haben. Im Torraum dürfen sich gleichzeitig nur zwei Figuren (eine von jedem Team) aufhalten. Eine davon ist der Torwart.

Wenn die Figuren platziert sind, würfelt das A-Team. Um den Eckball auszuführen, zieht der Spieler an der Eckfahne zum Ball in das Eckfeld. Dann bewegt das A-Team den Ball um die gewürfelte Augenzahl. Der Ball startet vom Eckfeld aus. Das nächste Feld zählt als 1. Der Spieler, der den Eckball getreten hat, darf den Ball erst wieder berühren, nachdem eine andere Figur (egal von welchem Team) ihn berührt hat.

**Beim Eckball gibt es kein Abseits.**



## 9. Fouls (gelbe und rote Karten)

### A. Fouls

Wenn - während eines Zweikampfes (siehe Regel 4D) - ein Team eine „6“ und das andere Team eine „1“ würfelt, hat das Team mit der „1“ ein Foul begangen. Das Team, das die „6“ gewürfelt hat, bekommt einen Freistoß zugesprochen (siehe 'Freistoß', Regel 10).

Der Figur, die das Foul verübt hat, wird die gelbe Karte gezeigt. Wenn ein Team ein Foul begeht, zeigt das gegnerische Team der Figur die entsprechende Karte und legt die Karte dann im Foulbereich auf der anderen Seite des Spielplans ab (neben der Nummer oder dem Buchstaben).

Erhält eine Figur die zweite gelbe Karte in einem Spiel, wird sie des Feldes verwiesen! Der Figur werden eine gelbe und eine rote Karte gezeigt (gelb-rote Karte) und sie wird vom Platz gestellt (in den Kreis mit ihrer Nummer oder dem Buchstaben im Foulbereich). Die rote Karte wird im Foulbereich neben der Figur abgelegt. Die dort liegende gelbe Karte kommt wieder in den Stapel.

Bitte beachten: Die Verteidiger gelten als Gruppe und sind nicht individuell nummeriert. Bekommen die Verteidiger (als Gruppe) die zweite gelbe Karte, wird der Figur, die das zweite Foul begangen hat, die gelb-rote Karte gezeigt und die Figur wird des Feldes verwiesen. (Das „D“ im Foulbereich ist für die Verteidiger-Figuren.) Um Platz für weitere gelbe Karten zu machen, werden Figur und rote Karte neben dem Spielbrett platziert. Die nächste gelbe Karte für die Verteidiger zählt wieder als erste gelbe Karte.

Begeht das D-Team ein Foul im **Strafraum**, bekommt das A-Team einen Elfmeter zugesprochen (siehe unten).

### B. Elfmeter (siehe Abbildung 11)

Wenn - während eines Zweikampfes im Strafraum - das A-Team eine „6“ und das D-Team eine „1“ würfelt, hat das D-Team ein Foul begangen. Das A-Team erhält einen Elfmeter. Die Figur des D-Teams bekommt eine gelbe Karte. Diese wird neben der entsprechenden Nummer/Buchstabe der Figur im Foulbereich dieses Teams abgelegt (siehe oben).

Zur Ausführung des Elfmeters

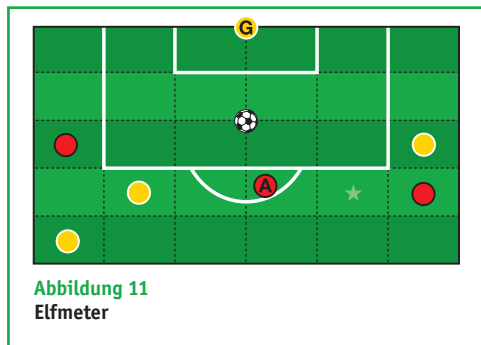


Abbildung 11  
Elfmeter

müssen alle Spielfiguren mit Ausnahme des Torwards den Strafraum verlassen. Diese Figuren werden auf beliebige Felder in den Querreihen 3 und 4 **außerhalb** des Strafraums gestellt. Die Teams platzieren die Figuren abwechselnd. Das Team, das das Foul begangen hat, beginnt.

Die Figur, die gefoult wurde, wird auf eines der beiden Felder im Strafstoß-Halbkreis gestellt. Auf diesen beiden Feldern darf keine D-Team Figur stehen. Der Ball wird auf den Elfmeterpunkt gelegt. Der Torwart steht in der Mitte des Tors auf der Torlinie.

Wenn alles aufgestellt ist, schießt das A-Team auf das Tor, indem es den Kreisel dreht. Nach dem Elfmeter wird der Torwart auf eines der beiden Felder im Torraum zurückgestellt.

### C. Geringfügige Regelverletzungen

Jede andere Regelverletzung im Spiel ist ein geringfügiges Foul und das gefoulte Team bekommt dafür einen Freistoß zugesprochen. Bei Fouls nach Regelverletzungen werden keine gelben oder roten Karten oder Elfmeter gegeben. Ein Beispiel für eine geringfügige Regelverletzung ist das Ziehen eines Verteidigers in die offensive Hälfte.

Wird eine Regelverletzung bemerkt, wird das Spiel sofort korrigiert und das gefoulte Team erhält einen Freistoß auf einem der vier Felder im Mittelkreis.

Aber: Hat das D-Team die geringfügige Regelverletzung begangen, kann das A-Team auf den Freistoß verzichten und sein Offensivspiel fortsetzen.



## 10. Freistoß (siehe Abbildung 12)

Nach einem Foul (siehe 'Fouls', Regel 9) gibt es einen Freistoß für das gefoulte Team. Es erhält den Ball auf dem Feld, auf dem das Foul begangen wurde. Die Figur, die gefoult wurde, führt den Freistoß aus. Alle Figuren der Gegners müssen einen Abstand von einem Feld in alle Richtungen zur ballführenden Figur einhalten (Freistoß-Zone). Diese Zone muss auch bei Eckbällen und dem Anstoß respektiert werden.

Stehen Figuren des Teams, das das Foul begangen hat, in der Freistoß-Zone, müssen diese neu platziert werden. Sie werden auf beliebige Felder in den Längs- und Querreihen direkt außerhalb der Freistoß-Zone gestellt. Dann beginnt das A-Team ein neues **ANGRIFFS-SPIEL**.

Die Figur, die den Freistoß ausführt, darf den Ball erst wieder berühren, nachdem ihn eine andere Figur (egal welches Team) berührt hat. (Genau wie beim richtigen Fußball!)

[Für den Freistoß nach einer Abseitsentscheidung kann eine beliebige Figur des A-Teams verwendet werden, die sich in Ballnähe befindet.]

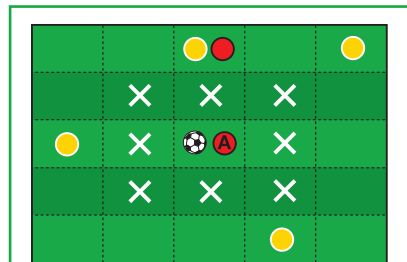


Abbildung 12

#### Freistoß

Figur A tritt den Freistoß. Alle gegnerischen Figuren müssen einen Abstand von einem Feld um den Ball einhalten.



## 11. Zeitlimits und das Ende des Spiels

### A. Zeitlimits

Jeder Zug (mit Ball oder Figur) muss innerhalb von 60 Sekunden nach dem Würfeln ausgeführt sein. Die meisten Züge sind in weniger als 60 Sekunden abgeschlossen. Die Zeitbegrenzung soll verhindern, dass das Spiel - besonders gegen Ende hin - absichtlich verzögert wird.

Das Zeitlimit soll den Spielfluß unterstützen. Es ist nicht nötig, die Zeituhr ständig im Auge zu behalten. Bei absichtlicher Spielverzögerung: **siehe Regel 9C**.

Für die Neuaufstellung von Figuren - für Eckball, Elfmeter, Freistoß, Abschlag oder den Anstoß nachdem ein Tor erzielt wurde - stehen ebenfalls 60 Sekunden zur Verfügung.

### B. Ende des Spiels (und Nachspielzeit)

Wenn das Timersignal ertönt, ist das Spiel (oder die Halbzeit) zu Ende. Läuft die Zeit jedoch ab, während das A-Team die Chance auf einen Torschuss hat, wird dieser Angriff zuende gespielt.

Das heißt: Das A-Team muss den Ball wenigstens in den Strafraum\* gespielt haben, bevor der Timer abläuft. Dann kann es den Angriff abschließen. Der Angriff führt entweder zu einem Tor oder nicht. **Kommt es zum Eckball, muß dieser ausgeführt werden.**

\*oder einen direkten Pass auf ein Distanzschussfeld gegeben haben

### C. Verlängerung

Steht es nach der regulären Spielzeit unentschieden, wird eine Verlängerung von zweimal 15 Minuten (oder ein frei wählbarer Zeitraum) gespielt. Es müssen zwei volle Zeiteinheiten gespielt werden. Ist nach dieser Zeit immer noch keine Entscheidung gefallen, kommt es zum Elfmeterschießen.

Beide Teams schießen abwechselnd 5 Elfmeter (**siehe 'Elfmeter', Regel 9B**). Torwart und Spieler werden jeweils neu aufgestellt. Es wird darum gewürfelt, wer den ersten Elfmeter ausführt. Wer die meisten Elfmeter verwandelt, hat gewonnen.

Steht es nach dem Elfmeterschießen immer noch unentschieden, wird solange abwechselnd auf das Tor geschossen, bis ein Team nach gleich vielen Schüssen ein Tor mehr erzielt hat.



## 12. Variationen

### A. Regel für Fortgeschrittene:

Um das Toreschießen zu erschweren, gibt man den Verteidigern im Zweikampf zwei Zusatzpunkte **(+2)** zur gewürfelten Augenzahl.

### B. Der Schusswürfel:

Für Spieler, die den Torschuss lieber mit einem Würfel als mit dem Pfeil im Mittelkreis entscheiden möchten, liegt dem Spiel ein spezieller Würfel bei. Kommt es zum Torschuss, wird der Schusswürfel verwendet, anstatt den Kreisel zu drehen.



**Extra-Teams in gelb und grün  
erhältlich auf unserer Website:  
[www.soccertacticsWORLD.com](http://www.soccertacticsWORLD.com)**

Fragen oder Anregungen? Bitte schicken Sie uns eine Email:  
**[info@soccertacticsWORLD.com](mailto:info@soccertacticsWORLD.com)**

Mehr Informationen zur Soccer Tactics WORLD League unter:  
**[www.soccertacticsWORLD.com](http://www.soccertacticsWORLD.com)**