

Anleitung und Spielregeln

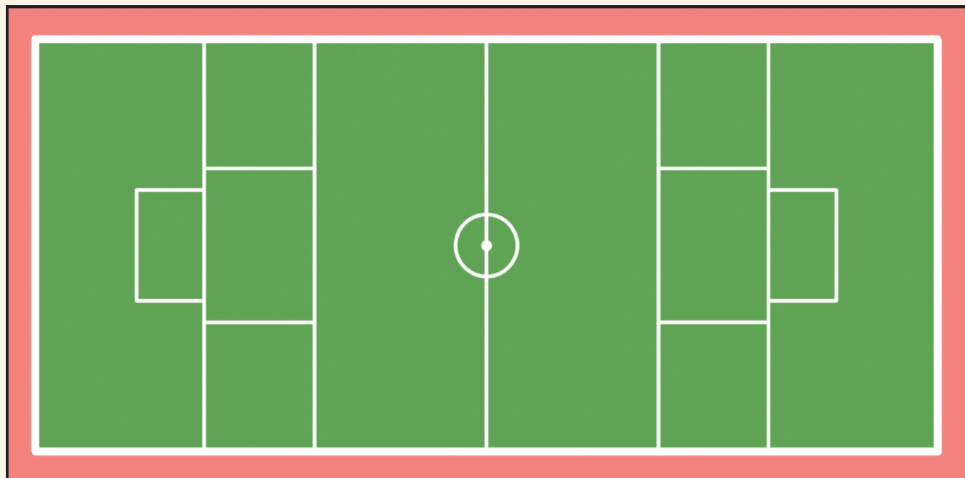
SchnipsGOAL!

SCHNIPS-FUßBALLSPIEL

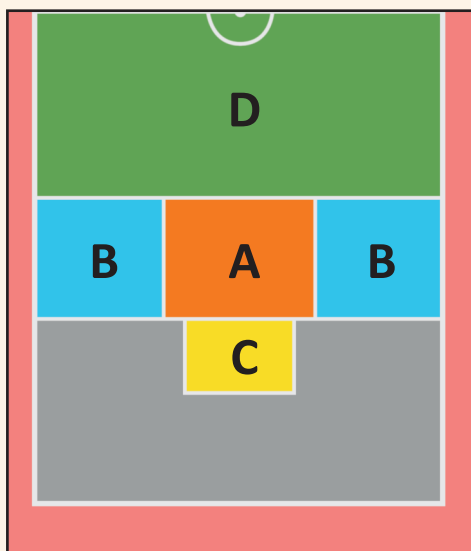


DAS SchnipsGOAL-SPIELFELD

Das *SchnipsGoal*-Spielfeld ähnelt einem normalen Fußballfeld mit einigen Unterschieden. Es ist in fünf Zonen unterteilt.



DIE SchnipsGOAL-SPIELFELDBEREICHE



Zone A: Torbereich

Der Torwart kann nur innerhalb der Grenzen dieser Fläche bewegt werden.

Zone D: Verteidigungsbereich

Verteidiger können überall in diesem Bereich platziert werden.

Zone b: Wartebereiche

Im Falle eines Strafstoßes müssen Verteidiger in diesem Bereich platziert werden.

Zone B-A-B: Abschussbereich

Zu beachten ist, dass jeder reguläre Schuss, der außerhalb dieses Bereichs abgegeben wird, als "Abseits" gewertet wird. Das ist eine vertane Chance. Der Schuss wird gezählt, aber das Tor nicht.

Zone C: Tor

Wenn der Ball die Torlinie überquert hat, zählt das Tor. Der Torwart darf nicht hinter der Linie stehen.

Der Spieler muss sicherstellen, dass jede seiner Spielfiguren innerhalb der Grenzen ihrer Zone bleibt, **ohne die Linie zu berühren**. Die Linien sollten **immer sichtbar bleiben**. Die Nichteinhaltung dieser Regel ist mit einer gelben Karte sanktioniert.

DER SchnipsGOAL-BALL

Der Ball besteht aus Polystyrol. Er ist leicht und eignet sich zum Schießen mit dem Finger, ohne Schmerzen zu verursachen. Er ermöglicht Schüsse aller Art und spektakuläre Tore, wie beim echten Fußballspiel!

Er ist so konzipiert, dass er zurückprallt, wenn er eine Spielfigur trifft. Aber wenn der Schuss kraftvoll ist, kann er eine Spielfigur auch umstoßen. Sogar der Torhüter, der starke Schüsse abwehrt, wird manchmal umgeworfen.



SO SCHNIPSEN SIE DEN SchnipsGOAL-BALL



Mit dem Daumen



Mit dem Zeigefinger



Mit dem Mittelfinger



Mit dem Ringfinger



Mit dem kleinen Finger



Ein "Absatz" (Heel) mit dem Mittelfinger

DEN SchnipsGOAL-BALL OHNE UNTERSTÜTZUNG DES DAUMENS SCHNIPSEN

Auch ein Schuss ohne den Einsatz des Daumens ist möglich. Das wird sicherlich nicht die Kraft eines normalen Schusses haben, der mit dem Einsatz des Daumens erfolgt, aber man kann gute Ergebnisse damit erzielen.



Mit dem Zeigefinger



Mit dem Mittelfinger



Mit dem Ringfinger



Mit dem kleinen Finger

DIE VERTEIDIGUNG

Die Abwehr besteht aus drei Verteidigern. Verteidiger können auf verschiedene Arten eingesetzt werden, aber nur innerhalb der strengen Grenzen ihrer Zone. Weder der Torwart noch die Verteidiger dürfen auf der Linie stehen.

Die fünf Hauptformen der Verteidigung:

- ① Die **Mauer**: Die Verteidiger stehen Seite an Seite, in einer mehr oder weniger engen Reihe.



- ② Die **Burg**: Zwei Verteidiger werden übereinander gestellt und der dritte an der Seite.



- ③ Die **Brücke**: Ein Verteidiger wird auf zwei andere gelegt. Zusammen bilden sie eine Brücke.



- ④ Die **Pyramide**: Ein Verteidiger wird in einer symmetrischen Position über zwei andere platziert.

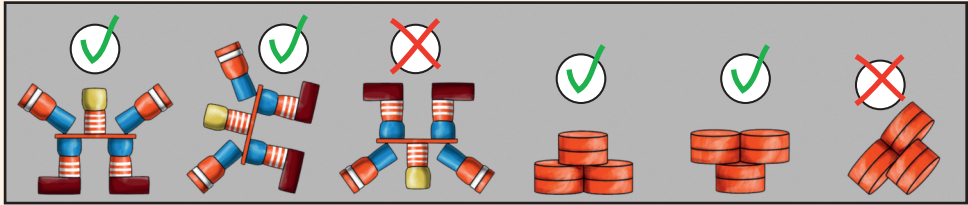


- ⑤ Der **Turm**: Drei Verteidiger sind übereinander gestapelt und bilden einen Turm.



DIE POSITION DES TORWARTS UND DER VERTEIDIGER

Der Torwart und die Verteidiger müssen richtig positioniert werden. Nur die nachstehend aufgeführten Positionen sind zulässig.



FOULS UND STRAFEN

Je nach Schwere des Fehlers kann ein Spieler eine gelbe oder eine rote Karte erhalten. Die Karten werden auf der Anzeigetafel per Hand umgelegt.



Gesammelte Fehlerpunkte führen zu einem Elfmeter (zwei gelbe Karten entsprechen einer roten Karte).

Für einen umgekippten gegnerischen Verteidiger gibt es eine rote Karte.

Für einen umgekippten gegnerischen Torwart gibt es zwei. Im Falle einer roten Karte gibt es keinen Platzverweis. Mit dem Elfmeter ist das Foul abgegolten.

Es können mehrere Rote Karten gleichzeitig gegeben werden, was zu aufeinanderfolgenden Elfmeter führt.



Durch einen regulären Schuss werden drei gegnerische Verteidiger umgekippt.

Einer liegt flach: Dafür gibt es eine rote Karte.

Zwei weitere Verteidiger wurden ebenfalls umgekippt, aber sie liegen nicht am Boden: dafür gibt es zwei gelbe Karten. Insgesamt sind das zwei Elfmeter.



Durch einen regulären Schuss bricht die Verteidigungsmauer zusammen. Der erste Verteidiger liegt flach. Dafür gibt es eine rote Karte.

Der zweite Verteidiger ist aus dem Gleichgewicht, aber nicht vollständig umgeworfen. Dafür gibt es eine gelbe Karte. Insgesamt: Ein Elfmeter und eine gelbe Karte.



Durch einen regulären Schuss oder einen Strafstoß wird der Torwart umgehauen: Dafür gibt es zwei rote Karten. Die gegnerische Mannschaft bekommt zwei Elfmeter aufeinanderfolgend. *SchnipsGoal* ist die einzige Variante des Fußballs bei der aufeinanderfolgende Elfmeter gegen eine Mannschaft erlaubt sind!

ALLGEMEINE SPIELREGELN

Zielsetzung des Spieles

„*SchnipsGoal*“ ist ein Spiel, bei dem zwei Mannschaften gegeneinander antreten. Sieger ist, wer die meisten Bälle im Tor des Gegners unterbringt.

So wird gespielt

Das Spiel verläuft wie bei einem Tennis-match: Der Ball fliegt von einer Seite zur anderen. Die Spieler zielen direkt auf das gegnerische Tor.

Es gibt keine Eck- oder Freistöße, keine Einwürfe, keine taktische Entwicklung des Spieles im Mittelfeld.

SchnipsGoal kann zu zweit (eins gegen eins), zu dritt (zwei gegen eins) oder zu viert (zwei gegen zwei) gespielt werden.

Es ist nicht erlaubt, eine Spielfigur zu benutzen, um einen Schuss auszuführen.

Es kommen nur die Finger zum Einsatz.

SCHIESSVORGANG

SchnipsGOAL verläuft in drei Phasen:

1. Zuerst wählt der Angreifer seinen Schusspunkt in dem dafür vorgesehenen Bereich (Zone B-A-B). Sobald der Ball an der gewählten Stelle platziert wurde, ist kein Positionswechsel mehr erlaubt.

2. Der Gegner organisiert dann seine Abwehr und bereitet seinen Torwart vor. Die Zeit für den Aufbau der Verteidigung sollte kurz wie möglich gehalten.

3. Der Angreifer führt den Schuss aus. Die Herausforderung besteht darin, die Lücke in der gegnerischen Abwehr zu finden, den gegnerischen Torhüter zu überraschen und ein Tor zu erzielen.

Zusammensetzung des Teams

Die Wahl der Teamfarben ist optional. Der Torwart muss nicht unbedingt die gleichen Farben wie die Verteidiger haben.

Jede Mannschaft besteht aus einem Torwart und drei Verteidigern. Der Spieler ist selbst der Torschütze. Er kann den Ball mit dem Finger seiner Wahl schnipsen.

Ablenkung

Es ist nicht erlaubt, den Gegner abzulenken, während er sich auf seinen Schuss konzentriert.

Mittellinie

Der Spieler darf die Mittellinie nicht überqueren, um in die gegnerische Hälfte zu gelangen!

Torlinie

Die Torlinie markiert den Beginn des Spielfeldes.

Nach dem Schießen muss sich der Spieler aus dem Spielfeld zurückziehen.

Dauer des spieles

Die Dauer des *SchnipsGoal*-Spiels richtet sich nicht nach der Zeit, sondern nach der Anzahl der erlaubten Schüsse.

Jeder Spieler darf insgesamt zwanzig reguläre Schüsse abgeben.

Halbzeit

Wenn jeder der Spieler zehn Schüsse abgegeben hat, ist Halbzeit.

Ein Seitenwechsel ist nur dann verpflichtend, wenn einer der Spieler dies wünscht.

Eigentor.

Wenn der Ball, nachdem er vom gegnerischen Pfosten, dem gegnerischen Torwart oder Verteidiger abgeprallt ist, im eigenen Tor landet, zählt das als Eigentor (wenn keine Rote Karte gezeigt wird davor). Das gilt auch, wenn der Ball vom eigenen Verteidiger ins eigene Tor zurückgespielt wird.

Verlängerung

Am Ende der Partie, wenn die Punktzahl gleich ist, wird das Spiel um jeweils fünf Schüsse verlängert.

Am Ende der Verlängerung, wenn das Ergebnis unverändert bleibt, wird das Elfmeterschießen (jeweils fünf) ausgetragen.

Wenn der Punktestand gleich bleibt, darf jede Mannschaft einen Schuss abgeben, bis eine der Mannschaften mit der gleichen Anzahl von Schüssen gewinnt.

Strafstoß

Der Elfmeter wird vom Punkt auf der Mittellinie abgefeuert. Dabei steht der Torwart an der Torlinie, wobei die Linie hinter ihm deutlich sichtbar ist. Er muß sie aber berühren

TunnelTor

Der *SchnipsGoal*-Torwart ist so konstruiert dass Tunnel Tore möglich sind.

Verteidigung

Verteidigungsspielfiguren können beliebig in Zone D platziert werden. Sie können "auf Füßen" oder "auf dem Kopf", je nach gewähltem Verteidigungsmodell, neben- oder übereinander platziert werden.

Verteidiger, die "auf dem Kopf" platziert sind, können leichter umgestürzt werden, was zu einer oder mehreren roten Karten führt, die mit Elfmeterschießen bestraft werden.

Abseits

Es gibt Abseits, wenn ein Schuss von außerhalb des Abschussbereichs (B-A-B) abgegeben wird, oder wenn der Ball ohne Vorwarnung geschossen wird und der Gegner seine Verteidigung noch nicht fertig aufgebaut hat.

Weitere Gelbe Karte-Fehler

- Umfallen der eigenen Figur durch einen Schuss
- Umstoßen der gegnerischen Figur durch einen Schuss
- Mit der Hand eine gegnerische Spielfigur wegstoßen (beim Elfmeter)
- Den Ball außerhalb des Rahmens eines regulären Schusses oder Elfmeters ins gegnerische Tor bringen

- Unfreundliches Werfen des Balls auf den Gegner oder auf das Spielfeld

Handspiel

Das Stoppen des vom Gegner abgefeuerten Balls im Spielfeld gilt als Handspiel.

Keinen Ball stoppen, der nach einem regulären Schuss in die eigenen Richtung rollt.

Dies wird mit einer roten Karte bestraft.

Fehlschuss

Ein Schuss, der die Mittellinie noch nicht überquert hat, kann wiederholt werden. Aber wenn der Ball die Mittellinie überquert hat, kann er nicht zurückgenommen werden. Er ist im Besitz der gegnerischen Mannschaft.

Schwalbe

Wenn die Verteidigungsmauer (Turm, Brücke, Burg oder Pyramide), nachdem sie fertiggebaut wurde, von alleine zusammenbricht, kann man das als **Schwalbe** bezeichnen. Dies wird mit einer gelben Karte bestraft.

Spielverzögerung.

Während seines Baus stürzte der Verteidigungsturm dreimal ein. Dies gilt als Spielverzögerung und wird mit einer gelben Karte geahndet.



Vor dem Schießen müssen die Torpfosten gut ausgerichtet sein, die Verteidiger stabil auf ihren Füßen oder Köpfen stehen und eine Vorwarnung ausgesprochen!



Sanktions-Konverter:

1 rote Karte = 1 Elfmeter
2 gelbe Karten = 1 Elfmeter

Schwierigkeitsgrade

Liga 2: Die Tore sind breit (36 cm x 18 cm)
Liga 1: Die Tore sind kleiner (30 cm x 18 cm)
Champions League: 29 cm x 17 cm

Im pädagogischen oder im Freizeit Kontext, gilt für die Spieler die goldene Regel:

Respekt vor dem Gegner.

Aus diesem Grund wird das Wort **Fair Play** in großen Buchstaben geschrieben.

Viel Spaß!



©Bernard Mayo Nke (Idee, Konzeption, Gestaltung, Design, Grafik, Layout)
 Lektorat und Korrekturen: Virna Rosenbaum, René Simon
 Beratung & Unterstützung: Virna Rosenbaum, René Simon.