

## **Football Fever, Ziel des Spiels**

Ziel des Spieles ist es, mehr Punkte zu erzielen als der Gegner (siehe auch "Punktezahlung"). Die Spielregeln entsprechen weitestgehend den tatsächlichen Regeln des professionellen Football. Sind die Grundregeln erst einmal erlernt, ist Football Fever einfach zu spielen.

Am Anfang des Spieles hat jeder/s Spieler/Team statistisch die gleichen Gewinnchancen. Entscheidend für das Ergebnis ist die Kombination von Strategie, Geschicklichkeit und Glück.

## **Spielfeld**

Das Spielfeld ist von "Goal Line" zu "Goal Line" 100 Yards (90 m) lang (siehe hierzu Abbildung A). An den Enden des Spielfeldes befindet sich jeweils die "End Zone". Diese ist 10 Yards tief. Die äußere Begrenzungslinie der End Zone wird "Outer Boundary Line" genannt. Die an der Längsseite von End Zone zu End Zone verlaufenden Linien werden als "Side Lines" bezeichnet. Bestimmten Spielabsichten dienen die imaginären "Goal Posts" an jeder End Zone Outer Boundary Line.

Des weiteren ist das Spielfeld in Yards unterteilt. Jeweils 5 Yards werden mit einer Linie markiert. Diese verläuft parallel zu den Goal Lines. Die 50 Yard Line teilt das Spielfeld in zwei Hälften. Jedes Team verfügt über eine Spielfeldhälfte und muss diese, die Goal Line sowie eine bestimmte Yard Line verteidigen.

## **Wie das Spiel gespielt wird**

Football Fever kann mit zwei Spielern gespielt werden oder auch mit Teams von beliebiger Teilnehmerzahl, welche von der "Side Line" aus Strategie, Spielzüge,

etc. mitbestimmen. Es werden zwei Halbzeiten gespielt. Jede Halbzeit besteht aus zwei Vierteln (Quarter) von je 15 Minuten. Zwei Minuten vor Ende der jeweiligen Halbzeit erfolgt ein "Two Minutes Warning".

Steht das Spiel am Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird das Spiel um maximal ein Quarter fortgesetzt. Jedes Team erhält mindestens einen Drive. Steht das Spiel danach weiterhin unentschieden, wird nach der „Sudden Death“-Regel gespielt. Das bedeutet, die Spielpartei, der zuerst ein Touchdown, Fieldgoal oder Safety gelingt, gewinnt das Spiel.

### **Punktezahlung**

Touchdown	6 Punkte
Fieldgoal $\geq$ 50y	4 Punkte
Fieldgoal $<$ 50y	3 Punkte
Safety	2 Punkte
Conversion	2 Punkte
Extra Point	1 Punkt

### **Spiel Aufbau**

Stellen Sie das Spielbrett gemäss Abbildung A auf:

1. Platzieren Sie alle Teile aus dem Beutel auf den entsprechend markierten Flächen;
2. Platzieren Sie den Football Marker aus dem Beutel auf die entsprechend markierte Fläche;

3. Platzieren Sie den weißen Holzstift an der Uhr in das mit 15P markierte "Minutes-Loch";
4. Platzieren Sie den roten Holzstift in der Markierung "1st Quarter" und die verbleibenden zwei roten Stifte in die jeweils 3. Markierung der "Time Outs";
5. Platzieren Sie das mit "10 Yards" markierte Plastikteil in die längsseits zum Spielfeld verlaufende Nut;
6. Legen Sie die 12-seitigen "Defense" Würfel in den Becher und platzieren Sie den Würfelbecher mit der Öffnung nach oben in eine Ecke des Wurffeldes;
7. In der gegenüberliegende Ecke platzieren Sie die fünf orangefarbenen "Scrimmage" Würfel, sowie den schwarzen "Bomb" Würfel und den weißen "Referee" Würfel
8. Mischen Sie alle vier Stapel "Penalty Cards" und platzieren Sie diese auf den hierfür markierten Flächen.

### **Seitenwahl durch Münzwurf**

Vor Spielbeginn wird eine Münze geworfen. Das Gast-Team wählt "Head" oder "Tale". Der Gewinner des Münzwurfes entscheidet, ob er den "Kickoff" ausführt oder den Kickoff empfängt.

Der Verlierer des Münzwurfes hat keine Wahl und muss die verbleibende Möglichkeit annehmen.

Vor Beginn der 2. Spielhälfte werden die Rollen getauscht.

### **Kick Off**

Das Kicking Team platziert den Football Marker an der eigenen 30 Yard Line. Anschließend wirft das Kicking Team den Kickoff-Würfel zusammen mit dem Referee-Würfel auf das Wurf-Feld (siehe auch "Onside Kick"-Würfel für Onside Kick).

Der Football wird dann um die vom Kickoff-Würfel angezeigte Yardlänge vorwärts in Richtung gegnerische Goal Line bewegt.

Zeigt der Würfel "Out", so ist der Football außerhalb des Spielfeldes gegangen bevor er die gegnerische Goal Line erreichen konnte (Out of Bounds). Das Kicking Team bekommt dafür eine Penalty (illegal Kick - Out of Bounds). Das Receiving Team startet an der eigenen 40 Yard Line mit First Down and 10 Yards. Wenn ein "Penalty" auf dem Referee Würfel angezeigt ist, wird der "Return" ausgeführt bevor die Penalty-Card gelesen wird (Merke: Kicking Team = Offense).

Ein Kickoff wird immer ausgeführt:

- zu Beginn jeder Spielhälfte;
- nach jedem erfolgreichen "Field-Goal"-Versuch;
- nach jedem "Extra-Point"- Conversion-Versuch;
- nach jedem Safety.

### **Empfangen (Receiving) oder Zurücktragen (Returning)des Kickoff**

Nachdem der Football um die gewürfelte Yardlänge gesetzt wurde, ist eine der folgenden drei Situationen möglich:

1) Befindet sich der Football auf der Goal-Line des ballempfangenden Teams (Receiving Team) oder in deren End Zone, kann das empfangene Team entweder

- den Kickoff zurücktragen indem es den Kick-Return-Würfel zusammen mit dem Option-Würfel und dem Referee-Würfel wirft (wahlweise: In/Out of Bounds Würfel)

oder

- an dieser Position "Touchback" anzeigen. Touchback bedeutet, dass das Receiving Team den Football an der eigenen 20 Yard Line in Besitz nimmt = First Down (siehe "Down Counter") und 10 (10 Yards zu gehen).

2) Befindet sich der Football vor der Goal Line des Receiving Teams, kann das Receiving Team entweder

- den Kickoff zurücktragen indem es den Kick-Return-Würfel zusammen mit dem Option-Würfel und dem Referee-Würfel wirft (wahlweise: In/Out of Bounds-Würfel)

oder

- an dieser Position "Fair Catch" anzeigen. Fair Catch muss vom Receiving Team ausgerufen werden, nachdem die Würfel zum Stillstand gekommen sind. Ist Fair Catch ausgerufen, kann das Receiving Team den Football nicht zurücktragen. Der Football wird an dieser Stelle in Besitz genommen = First Down und 10.

3) Befindet sich der Football an oder über der End Zone Outer Boundary Line des Receiving Teams, bedeutet dies automatisch Touch Back. Das Receiving Team nimmt den Football an der eigenen 20 Yard Line in Besitz = First Down und 10.

Bei "TD" (Touchdown) und/oder "No TD" (no Touchdown) siehe hierzu "Kick Return Würfel", "Option-Würfel" und "In/Out of Bounds Würfel".

## Scrimmage Play

### Wahl und Aufstellung der Verteidigungs-Strategie

Das Defensive Team verfügt über vier Defense-Würfel, welche vor dem Spielzug vor den Blicken der Offense verdeckt gehalten werden. Die Defense versucht nun zu erraten, ob der nächste Spielzug der Offense ein Run, Draw, Pass oder Bomb sein wird. Entsprechend wählt die Defense einen Defense-Würfel und gibt diesen in den Würfelbecher. Der Becher wird mit der Öffnung nach unten auf dem Wurf-Feld in der Defense-Ecke platziert. Die verbleibenden Defense-Würfel werden weiterhin verdeckt gehalten. Nachdem die Offense-Würfel geworfen worden sind, hebt die Defense den Defence Setting Cup (Würfelbecher) um den Defensiv-Effekt auf den Angriffs-Versuch festzustellen.

Die folgenden Regeln gelten für die Defense:

- a) Bei Aufheben des Defense-Bechers ist darauf zu achten, dass der Würfel sich nicht dreht oder in eine andere Ecke des Wurf-Feldes rollt.
- b) Die Defense darf den Becher erst hochheben, wenn alle Offense-Würfel zum Stillstand gekommen oder gezählt worden sind
- c) Die Defense darf den Würfel neu setzen, wenn
  - der Würfel versehentlich offen lag
  - oder
  - die Defense eine Auszeit (time out) ausruft (das time out wird der Defense abgezogen)
- d) Falls der Bomb-Würfel "Inc." (incomplete = unvollständig) zeigt, muss die Defense ihren Würfel zum Spielzug aufdecken, auch wenn der Defense-Würfel unwirksam ist.
- e) Sind die Defense-Würfel nicht in Gebrauch, müssen sie sich immer im Becher befinden.

## **Wahl und Wurf des Offensive Spielzuges**

### **Run, Draw, Pass oder Bomb**

Die Offense wirft die fünf Scrimmage-Würfel und den Referee-Würfel auf das Wurf-Feld. Gleichzeitig ruft sie: "RUN", "DRAW", "PASS" oder "BOMB" (siehe hierzu: Bomb-Würfel, Option-Würfel und In/Out of Bound-Würfel). Falls die Offense es versäumt, den Spielzug anzusagen bevor die Würfel geworfen wurden, ist der Start fehlerhaft und es wird eine Strafe gegen die Offense verhängt. Der Spielzug ist ungültig und die Offense muss 5 Yards hinter der "Line of Scrimmage" den Versuch (Down) wiederholen. Für einen RUN, DRAW, PASS oder BOMB sind die Spielteile in nachfolgender Reihe zu setzen:

- 1) Der Football Marker vorwärts (Raumgewinn) oder rückwärts (Raumverlust)
- 2) den Minute-Stift an der ersten Uhr um eine oder drei Markierungen
- 3) der 10-YARD-Marker wird neu positioniert, wenn es sich bei dem Spielzug um ein "First Down" handelt
- 4) der Down Counter zum nächsten Down

### **Punt oder Field Goal-Versuch**

Die Offense muss ihre Absichten zu einem Punt oder Field-Goal immer angeben. Falls die Offense sich zu einem Punt oder Field-Goal-Versuch entschließt nachdem sie einen RUN, DRAW, PASS oder BOMB angegeben hat, muss die Offense zuvor ein time out ansagen.

### **Gebrauch der Würfel**

Die folgenden Regeln gelten für alle Würfel:

- a) Die Würfel sind nur auf dem Wurf-Feld zu werfen;
- b) jeder Würfel, der außerhalb des Wurf-Feldes fällt, wird nicht gewertet. Außer es handelt sich hierbei um den Referee-Würfel. Dieser muss erneut gewürfelt werden.
- c) jeder Würfel, der auf der Kippe liegt, muss erneut geworfen werden
- d) jeder Würfel, der innerhalb des Spielkastens regelgerecht zum Stillstand kommt, wird gezählt
- e) die Würfel der "Special Teams Bench" sind nach jedem Spielzug an ihren ordnungsgemäßen Platz zurück zu legen
- f) alle Unstimmigkeiten zum Würfeln sind per Münzwurf zu entscheiden.
- g) Fällt ein Würfel unter den Tisch, ist vom fehlbaren Spieler ein Obolus von € 1,00 ins „TFL-Schwein“ zu entrichten.

### **Football Fever, Ziel des Spiels**

Ziel des Spieles ist es, mehr Punkte zu erzielen als der Gegner (siehe auch "Punktezahlung"). Die Spielregeln entsprechen weitestgehend den tatsächlichen Regeln des professionellen Football. Sind die Grundregeln erst einmal erlernt, ist Football Fever einfach zu spielen.

Am Anfang des Spieles hat jeder/s Spieler/Team statistisch die gleichen Gewinnchancen. Entscheidend für das Ergebnis ist die Kombination von Strategie, Geschicklichkeit und Glück.

### **Spielfeld**

Das Spielfeld ist von "Goal Line" zu "Goal Line" 100 Yards (90 m) lang (siehe hierzu Abbildung A). An den Enden des Spielfeldes befindet sich jeweils die "End Zone". Diese ist 10 Yards tief. Die äußere Begrenzungslinie der End Zone wird "Outer Boundary Line" genannt. Die an der Längsseite von End Zone zu End Zone verlaufenden Linien werden als "Side Lines" bezeichnet. Bestimmten Spielabsichten dienen die imaginären "Goal Posts" an jeder End Zone Outer Boundary Line.

Des Weiteren ist das Spielfeld in Yards unterteilt. Jeweils 5 Yards werden mit einer Linie markiert. Diese verläuft parallel zu den Goal Lines. Die 50 Yard Line teilt das Spielfeld in zwei Hälften. Jedes Team verfügt über eine Spielfeldhälfte und muss diese, die Goal Line sowie eine bestimmte Yard Line verteidigen.

### **Wie das Spiel gespielt wird**

Football Fever kann mit zwei Spielern gespielt werden oder auch mit Teams von beliebiger Teilnehmerzahl, welche von der "Side Line" aus Strategie, Spielzüge, etc. mitbestimmen. Es werden zwei Halbzeiten gespielt. Jede Halbzeit besteht aus zwei Vierteln (Quarter) von je 15 Minuten. Zwei Minuten vor Ende der jeweiligen Halbzeit erfolgt ein "Two Minutes Warning".

Steht das Spiel am Ende der regulären Spielzeit unentschieden, wird das Spiel um maximal ein Quarter fortgesetzt. Jedes Team erhält mindestens einen Drive. Steht das Spiel danach weiterhin unentschieden, wird nach der „Sudden Death“-Regel gespielt. Das bedeutet, die Spielpartei, der zuerst ein Touchdown, Fieldgoal oder Safety gelingt, gewinnt das Spiel.

### **Punktezahlung**

Touchdown            6 Punkte

Fieldgoal  $\geq$  50y    4 Punkte

Fieldgoal < 50y	3 Punkte
Safety	2 Punkte
Conversion	2 Punkte
Extra Point	1 Punkt

## **Spiel Aufbau**

Stellen Sie das Spielbrett gemäss Abbildung A auf:

1. Platzieren Sie alle Teile aus dem Beutel auf den entsprechend markierten Flächen;
2. Platzieren Sie den Football Marker aus dem Beutel auf die entsprechend markierten Fläche;
3. Platzieren Sie den weißen Holzstift an der Uhr in das mit 15P markierte "Minutes-Loch";
4. Platzieren Sie den roten Holzstift in der Markierung "1st Quarter" und die verbleibenden zwei roten Stifte in die jeweils 3. Markierung der "Time Outs";
5. Platzieren Sie das mit "10 Yards" markierte Plastikteil in die längsseite zum Spielfeld verlaufende Nut;
6. Legen Sie die 12-seitigen "Defense" Würfel in den Becher und platzieren Sie den Würfelbecher mit der Öffnung nach oben in eine Ecke des Wurffeldes;
7. In der gegenüberliegende Ecke platzieren Sie die fünf orangefarbenen "Scrimmage" Würfel, sowie den schwarzen "Bomb" Würfel und den weißen "Referee" Würfel
8. Mischen Sie alle vier Stapel "Penalty Cards" und platzieren Sie diese auf den hierfür markierten Flächen.

## **Seitenwahl durch Münzwurf**

Vor Spielbeginn wird eine Münze geworfen. Das Gast-Team wählt "Head" oder "Tale". Der Gewinner des Münzwurfes entscheidet, ob er den "Kickoff" ausführt oder den Kickoff empfängt.

Der Verlierer des Münzwurfes hat keine Wahl und muss die verbleibende Möglichkeit annehmen.

Vor Beginn der 2. Spielhälfte werden die Rollen getauscht.

## **Kick Off**

Das Kicking Team platziert den Football Marker an der eigenen 30 Yard Line. Anschließend wirft das Kicking Team den Kickoff-Würfel zusammen mit dem Referee-Würfel auf das Wurf-Feld (siehe auch "Onside Kick"-Würfel für Onside Kick).

Der Football wird dann um die vom Kickoff-Würfel angezeigte Yardlänge vorwärts in Richtung gegnerische Goal Line bewegt.

Zeigt der Würfel "Out", so ist der Football außerhalb des Spielfeldes gegangen bevor er die gegnerische Goal Line erreichen konnte (Out of Bounds). Das Kicking Team bekommt dafür eine Penalty (illegal Kick - Out of Bounds). Das Receiving Team startet an der eigenen 40 Yard Line mit First Down and 10 Yards. Wenn ein "Penalty" auf dem Referee Würfel angezeigt ist, wird der "Return" ausgeführt bevor die Penalty-Card gelesen wird (Merke: Kicking Team = Offense).

Ein Kickoff wird immer ausgeführt:

- zu Beginn jeder Spielhälfte;
- nach jedem erfolgreichen "Field-Goal"-Versuch;
- nach jedem "Extra-Point"- Conversion-Versuch;
- nach jedem Safety.

### **Empfangen (Receiving) oder Zurücktragen (Returning)des Kickoff**

Nachdem der Football um die gewürfelte Yardlänge gesetzt wurde, ist eine der folgenden drei Situationen möglich:

- 1) Befindet sich der Football auf der Goal-Line des ballemmpfangenden Teams (Receiving Team) oder in deren End Zone, kann das empfangene Team entweder
  - den Kickoff zurücktragen indem es den Kick-Return-Würfel zusammen mit dem Option-Würfel und dem Referee-Würfel wirft (wahlweise: In/Out of Bounds Würfel)
  - oder
  - an dieser Position "Touchback" anzeigen. Touchback bedeutet, dass das Receiving Team den Football an der eigenen 20 Yard Line in Besitz nimmt = First Down (siehe "Down Counter") und 10 (10 Yards zu gehen).
- 2) Befindet sich der Football vor der Goal Line des Receiving Teams, kann das Receiving Team entweder
  - den Kickoff zurücktragen indem es den Kick-Return-Würfel zusammen mit dem Option-Würfel und dem Referee-Würfel wirft (wahlweise: In/Out of Bounds-Würfel)
  - oder

- an dieser Position "Fair Catch" anzeigen. Fair Catch muss vom Receiving Team ausgerufen werden, nachdem die Würfel zum Stillstand gekommen sind. Ist Fair Catch ausgerufen, kann das Receiving Team den Football nicht zurücktragen. Der Football wird an dieser Stelle in Besitz genommen = First Down und 10.

3) Befindet sich der Football an oder über der End Zone Outer Boundary Line des Receiving Teams, bedeutet dies automatisch Touch Back. Das Receiving Team nimmt den Football an der eigenen 20 Yard Line in Besitz = First Down und 10.

Bei "TD" (Touchdown) und/oder "No TD" (no Touchdown) siehe hierzu "Kick Return Würfel", "Option-Würfel" und "In/Out of Bounds Würfel".

## **Scrimmage Play**

### **Wahl und Aufstellung der Verteidigungs-Strategie**

Das Defensive Team verfügt über vier Defense-Würfel, welche vor dem Spielzug vor den Blicken der Offense verdeckt gehalten werden. Die Defense versucht nun zu erraten, ob der nächste Spielzug der Offense ein Run, Draw, Pass oder Bomb sein wird. Entsprechend wählt die Defense einen Defense-Würfel und gibt diesen in den Würfelbecher. Der Becher wird mit der Öffnung nach unten auf dem Wurf-Feld in der Defense-Ecke platziert. Die verbleibenden Defense-Würfel werden weiterhin verdeckt gehalten. Nachdem die Offense-Würfel geworfen worden sind, hebt die Defense den Defence Setting Cup (Würfelbecher) um den Defensiv-Effekt auf den Angriffs-Versuch festzustellen.

Die folgenden Regeln gelten für die Defense:

- a) Bei Aufheben des Defense-Bechers ist darauf zu achten, dass der Würfel sich nicht dreht oder in eine andere Ecke des Wurf-Feldes rollt.
- b) Die Defense darf den Becher erst hochheben, wenn alle Offense-Würfel zum Stillstand gekommen oder gezählt worden sind
- c) Die Defense darf den Würfel neu setzen, wenn
  - der Würfel versehentlich offen lag
  - oder
  - die Defense eine Auszeit (time out) ausruft (das time out wird der Defense abgezogen)
- d) Falls der Bomb-Würfel "Inc." (incomplete = unvollständig) zeigt, muss die Defense ihren Würfel zum Spielzug aufdecken, auch wenn der Defense-Würfel unwirksam ist.
- e) Sind die Defense-Würfel nicht in Gebrauch, müssen sie sich immer im Becher befinden.

## **Wahl und Wurf des Offensive Spielzuges**

### **Run, Draw, Pass oder Bomb**

Die Offense wirft die fünf Scrimmage-Würfel und den Referee-Würfel auf das Wurf-Feld. Gleichzeitig ruft sie: "RUN", "DRAW", "PASS" oder "BOMB" (siehe hierzu: Bomb-Würfel, Option-Würfel und In/Out of Bound-Würfel). Falls die Offense es versäumt, den Spielzug anzusagen bevor die Würfel geworfen wurden, ist der Start fehlerhaft und es wird eine Strafe gegen die Offense verhängt. Der Spielzug ist ungültig und die Offense muss 5 Yards hinter der "Line of Scrimmage" den Versuch (Down) wiederholen. Für einen RUN, DRAW, PASS oder BOMB sind die Spielteile in nachfolgender Reihe zu setzen:

- 1) Der Football Marker vorwärts (Raumgewinn) oder rückwärts (Raumverlust)

- 2) den Minute-Stift an der ersten Uhr um eine oder drei Markierungen
- 3) der 10-YARD-Marker wird neu positioniert, wenn es sich bei dem Spielzug um ein "First Down" handelt
- 4) der Down Counter zum nächsten Down

## **Punt oder Field Goal-Versuch**

Die Offense muss ihre Absichten zu einem Punt oder Field-Goal immer angeben. Falls die Offense sich zu einem Punt oder Field-Goal-Versuch entschließt nachdem sie einen RUN, DRAW, PASS oder BOMB angegeben hat, muss die Offense zuvor ein time out ansagen.

## **Gebrauch der Würfel**

Die folgenden Regeln gelten für alle Würfel:

- a) Die Würfel sind nur auf dem Wurf-Feld zu werfen;
- b) jeder Würfel, der außerhalb des Wurf-Feldes fällt, wird nicht gewertet. Außer es handelt sich hierbei um den Referee-Würfel. Dieser muss erneut gewürfelt werden.
- c) jeder Würfel, der auf der Kippe liegt, muss erneut geworfen werden
- d) jeder Würfel, der innerhalb des Spielkastens regelgerecht zum Stillstand kommt, wird gezählt
- e) die Würfel der "Special Teams Bench" sind nach jedem Spielzug an ihren ordnungsgemäßen Platz zurück zu legen
- f) alle Unstimmigkeiten zum Würfeln sind per Münzwurf zu entscheiden.
- g) Fällt ein Würfel unter den Tisch, ist vom fehlbaren Spieler ein Obolus von € 1,00 ins „TFL-Schwein“ zu entrichten.

## Uhr

Die Uhr befindet sich seitlich zum Spielfeld und ist mit 76 Löchern markiert. Jede 5. Markierung bezeichnet eine Minute. Der Minute-Stift ist immer von einem Offensive-Spieler nach jedem Spielzug zu setzen.

Die rote "Nummer 2" zeigt die Two Minutes Warning Periode an. Vor dem Ende der Halbzeit und vor dem Ende des Spiels wird die Uhr an dieser Position angehalten. Somit sind beide Spielparteien über die verbleibende Spielzeit informiert.

Mit dem Stellen der Uhr soll die reale Spielsituation nachempfunden werden. Mit jeweils einer Markierung wird angezeigt: die Dauer des Spielzuges; die Dauer des Spielaufbaus zum nächsten Spielzug; die Dauer des "Huddle" (Team-interne-Spielzugbesprechung). Bei direkt aufeinanderfolgenden Spielzügen wird der Stift nur um zwei Markierungen weiter gesetzt, da die Zeit für das Huddle entfällt.

a) Drei Markierungen werden gesetzt bei:

- einem Run
- einem complete Pass
- einem Quarterback Sack

b) Eine Markierung auf der Uhr wird gesetzt bei:

- Kickoffs
- Onside Kicks
- nicht zurückgeschlagenen Punts
- Field-Goal-Versuchen

- Out of Bounds Spielzügen
  - Incomplete Passes
  - Interceptions
  - punktezählenden Spielzügen
  - jeder Regelwidrigkeit (Penalty)
  - wenn der Football in die Hand des anderen Teams übergeht.
- c) Wenn ein Kickoff, Punt, etc. zurückgeschlagen wurde, wird eine zusätzliche Markierung gesetzt - also eine Markierung für den Punt oder Kickoff und eine Markierung für den Return.
- d) Zwei Markierungen werden gesetzt, wenn der Football zum Vorteil des anderen Teams den Besitzer wechselt (Interceptions, Fumbles). Eine Markierung wird gesetzt, wenn der Football hierdurch nicht zum anderen Team übergeht.
- e) Die Uhr wird nicht angehalten bei einem N.G. (no gain = kein Raumgewinn), es sei denn
- im Spielzug kam es zu einer Regelwidrigkeit oder der Spielzug ging Out of Bounds
  - ein Time Out ist ausgerufen
- f) Die Uhr wird angehalten, wenn die Defense bei einem Kickoff oder Punt Fair Catch anzeigt.
- g) Die Uhr wird angehalten, bei einer Regelwidrigkeit zu Beginn des Spielzuges. (False Start / Offside / Encroachment)

- h) Die Uhr wird angehalten bei Touchbacks und Extra-Point-Versuchen.
  
- i) Die Uhr wird niemals angehalten für mehr als drei Markierungen in irgendeinem Spielzug
  
- j) Wenn die Uhr die Position "0" erreicht hat, ist entweder das Quarter, die Halbzeit oder das Spiel beendet. Die Uhr wird dann an die Anfangsposition zurückgestellt.

## **Overtime**

Overtime kommt zur Anwendung wenn am Ende des 4. Quarter das Spiel unentschieden steht. Das Spiel wird um ein weiteres Quarter verlängert. Hierbei gelten die folgenden Regeln:

- a) Jeder Stapel der Penalty Cards wird erneut gemischt und an den ordnungsgemäßen Platz zurückgelegt. Die Stifte werden neu positioniert; ein roter Stift in die Markierung "1st Quarter"; zwei rote Stifte in die jeweilige Markierung "2" bei Time Outs; der weisse Stift in die Markierung "15P" bei Minutes.
  
- b) Das Spiel wird wieder mit einem Kickoff begonnen (siehe hierzu Seitenwahl durch Münzwurf und Kicking-Off- Regeln).
  
- c) Jedes Team erhält mindestens einen Drive. Steht das Spiel danach weiterhin unentschieden, wird nach der „Sudden Death“-Regel gespielt. Das bedeutet, die Spielpartei, der zuerst ein Touchdown, Fieldgoal oder Safety gelingt, gewinnt das Spiel.

- d) In einem regulären Spiel wird bei einem unentschiedenen Spielstand nach Ende des ersten Overtime-Quarter das Spiel beendet und als unentschieden gewertet.
  
- e) In einem Championship-Spiel wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis ein Spieler einen Punkt erzielen kann (es gelten die Full-Game-Regeln, wobei jedem Spieler 3 Time Outs pro Spielhälfte zustehen).

## **Time Outs**

Pro Spielhälfte stehen jedem Team 3 Time Outs zur Verfügung. Ein Time Out wird genommen um die Uhr anzuhalten. Jedes der beiden Teams kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels ein Time Out ansagen. Ein Time Out wird in Anspruch genommen um die Uhr anzuhalten, das Tempo des Spiels zu ändern oder um der Offense bzw. Defense Gelegenheit zu geben, über den nächsten Spielzug nachzudenken.

Ein Time Out muss angesagt werden, bevor der Minutes-Stift um 2 oder 3 Markierungen an der Uhr gesetzt wurde. Der Stift wird bei einem Time Out nur um eine Markierung weiter gesetzt. Wird das Time Out angesagt, nachdem die Uhr bereits gestellt ist, beginnt die Time Out Periode erst an diesem Zeitpunkt und gilt für den nächsten Wurf.

## **Football Marker**

Das braune, wie ein Football geformte, Teil wird benutzt, um die Position des Footballs nach jedem Spielzug zu markieren.

## **Yard Marker**

Der Yard Marker ist das weiße Plastikteil, das mit "10 Yards" markiert ist und in die Vertiefung seitlich zur Uhr passt. Der Marker wird benutzt, um die notwendigen 10 Yards von der ursprünglichen "Line of Scrimmage" zu einem erneuten First Down zu messen.

## **Down Counter**

Der Down Counter ist der weiße rechteckige Block mit der Aufschrift "First, Second, Third und Fourth" an jeder Seite, sowie einem Stern an jedem Ende. Mit jeder der vier Seiten wird das Down dargestellt. Mit dem Stern wird die Position der Line of Scrimmage markiert, falls es in einem Spielzug zu einer Regelwidrigkeit (Penalty) gekommen ist.

Mit Down bezeichnet man den Zeitraum von Beginn bis Ende des Spielzuges. Die Offense hat vier Downs (oder Chancen) 10 Yard oder mehr von der Line of Scrimmage zu gewinnen.

Bei einem First Down bewegt die Offense den Yard Marker vorwärts, so dass sich das hintere Ende des Yard Marker auf gleicher Höhe mit der vorderen Spitze des Football befindet (dies markiert den Raum zwischen der Line of Scrimmage bis zu der Yard Line, die von der Offense erreicht werden muss, um ein erneutes First Down zu erzielen).

Die Offense dreht den Down Counter auf FIRST und setzt das Spiel fort. Wenn der Offense im First Down ein Raumgewinn von 10 Yards oder mehr nicht gelingt, wird der Down Marker auf SECOND gedreht und das Spiel geht weiter. Ist der Offense auch nach dem FOURTH ein Raumgewinn von 10 Yard nicht gelungen, verliert sie den Ballbesitz. Der Football wird an der gleichen Yard Line vom gegnerischen Team (nunmehr Offense genannt) übernommen. Der Football Marker wird neu positioniert um in die entgegengesetzte Richtung bewegt zu werden. Das Spiel beginnt von vorne mit First Down und 10(-Yards zu gehen).

Bei jedem First Down, und nur bei einem First Down, wird der Yard Marker 10 Yards weiter zur neuen Line of Scrimmage gesetzt.

## **Referee**

Der Referee ist der weiße, 10-seitige Würfel. Auf nur einer Seite befindet sich die Markierung "P" (Penalty).

Er wird zu jedem Offense-Spielzug benutzt und zeitgleich mit den anderen Würfeln geworfen. Wenn ein "P" erscheint, so bedeutet dies, dass eine Penalty Flagge geworfen wurde und eine geeignete Penalty-Card gezogen werden muss. Beiden Spielern wird die Information auf der Karte gezeigt.

## **Penalty Card**

Die Penalties wurden festgelegt auf der Basis der maßgeblichen Regeln des Professional Football. Jeder der vier Penalty-Cards-Stapel besteht aus 13 Karten:

Running, Passing, Kicking und Returning.

Jede Karte bezeichnet:

- a) die Regelverletzung
- b) das zu bestrafende Team
- c) die Strafmöglichkeiten
- d) das Hand-Signal des Referee.

Die Kartenstapel werden vor Beginn jeder Halbzeit gemischt. Alle Penalties müssen entweder an der Line of Scrimmage (bzw. dahinter) oder nach Ende des Spielzuges ausgeführt werden (entsprechend den Anweisungen auf der Karte). Alle Spielzüge müssen beendet sein bevor das Penalty gelesen wird. Die Penalty ist dann zu lesen und den Anweisungen sind zu folgen. Nachdem die Karte gelesen und die Wahl getroffen wurde, welche Strafe wirksam ist, wird die Karte wieder unter den Stapel gelegt.

## **Würfel-Beschreibung**

### **Blitz-Defense-Würfel (12 Seiten, rot)**

Dieser Würfel wird von der Defense benutzt um ein "Sacking" des Quarterback hinter der Line of Scrimmage zu versuchen.

Der Würfel hat fünf unbeschriftete Seiten. Wenn eine blanco Seite erscheint, bedeutet dies, dass der Defense keine wirkungsvolle Abwehr gegen den Offense-Spielzug gelungen ist.

An drei Seiten ist der Würfel mit "SAC-(Nr)" beschriftet. Erscheint ein "SAC-(Nr)" bei einem Pass-Versuch, hat die Defense den Quarterback hinter der Line of Scrimmage erfolgreich stoppen können (sacked oder tackled). Der Football wird um die angezeigte Zahl hinter der Line of Scrimmage gesetzt. Ein "SAC" hat keine Auswirkungen auf einen Run-Versuch.

An einer Seite zeigt der Würfel "-5". Erscheint "-5" bei einem Pass- oder Run-Versuch, werden 5 Yards von der von den Offense-Würfeln angezeigten Yardzahl abgezogen.

An einer Seite zeigt der Würfel "N.G." (no gain). Erscheint "N.G." verbleibt der Football an der Line of Scrimmage ohne das durch den Spielzug Raum gewonnen oder verloren wurde.

An zwei Seiten zeigt der Würfel "INC" (incomplete). Erscheint "INC" bei einem Pass Versuch, ist der Pass unvollständig. "INC" hat keinen Einfluss auf einen Run-Versuch.

### **Block-Defense-Würfel (12 Seiten, schwarz)**

Dieser Würfel wird benutzt, wenn die Defense einen Punt oder Field-Goal-Versuch, oder einen Extra-Point-Versuch der Offense blocken möchte.

Elf Seiten des Würfels sind unbeschriftet. Erscheint eine blanco Seite, bedeutet dies, dass der Defense keine erfolgreiche Abwehr zum Spielzug gelungen ist.

Der Würfel zeigt an einer Seite "B" (Block). Erscheint "B" bei einem Punt oder Field-Goal-Versuch, so ist der Kick erfolgreich geblockt. Bei einem Punt erfolgt der Block 10 Yards hinter der Line of Scrimmage des Punters. Bei einem Field-Goal-Versuch erfolgt der Block 7 Yards hinter der Line of Scrimmage des Kickers.

Wer den Recovery-Würfel zuerst nutzen darf, wird über einen Münzwurf entschieden. Den Münzwurf führt die Defense aus. Die Offense entscheidet sich für „Head“ oder „Tail“. Der Gewinner, wirft den Recovery-Würfel und setzt das Spiel fort. (Wichtig: siehe hierzu "Blocks" und Recovery-Würfel).

Wird "B" bei einem Extra-Point-Versuch angezeigt, wurde der Versuch geblockt und der Spielzug ist damit beendet. Der Kickoff erfolgt dann von der eigenen 30 Yard- Line des Kicking-Teams.

## **Bomb-Würfel (10 Seiten, schwarz)**

Dieser Würfel wird von der Offense benutzt um eine hohe Anzahl von Yards durch passen des Footballs zu erzielen. Der Einsatz des Bomb-Würfels ist für die Offense zu etwa 50% erfolgreich. Die Offense wirft den Bomb-Würfel zusammen mit den fünf Scrimmage-Würfeln.

Der Würfel zeigt an fünf Seiten "P" (Pass) und die Yardzahl des Pass-Versuches.

Um die gesamte Yardzahl des Pass-Versuches festzustellen, werden die Zahlen der Scrimmage-Würfel und des Bomb-Würfel addiert.

An fünf Seiten zeigt der Würfel "P Inc" (Pass, Yardzahl und Incomplete).

Erscheint "P Inc", ist der Pass-Versuch unvollständig und der Defense-Würfel hat keine Wirkung. Die Yardzahlen der Scrimmage-Würfel und des Bomb-Würfel werden addiert um die gesamte Yardzahl des unvollständigen Pass-Versuches festzulegen.

Ist eine "Pass Interference" Penalty gegen die Defense festgestellt und von der Offense akzeptiert worden, bedeutet dies automatisch First Down von der Stelle aus, an dem der Pass complete, incomplete oder intercepted war. Ist diese Stelle an der gegnerischen Goal-Line oder der gegnerischen End-Zone, erhält die Offense den Football an der 1 Yard Line (=First Down und goal). Ist diese Stelle hinter der gegnerischen End Zone Outer Boundary Line, ist der Pass Out of Bounds und incomplete. Eine Penalty bleibt unberücksichtigt. (Merke: In diesem Fall bleibt auch ein Pass Interference gegen die Offense unberücksichtigt).

## **Extra-Point-Würfel (20 Seiten, grau)**

Dieser Würfel wird zusammen mit dem Referee-Würfel benutzt, nachdem die Offense einen Touchdown erzielt hat. Zu 90% ist der Einsatz des Würfels erfolgreich.

Der Würfel ist an zwei Seiten mit "M" (miss) beschriftet. Erscheint "M" konnte der Football nicht durch die gegnerischen Goal Posts gebracht werden und der Spielzug ist beendet (play is dead).

18 Seiten des Würfels zeigen "G" (good). Erscheint ein "G", ist der Football durch die Goal Posts des Gegners gegangen und "play is dead" = 1 Punkt für die Offense.

War der Extra-Point-Versuch erfolgreich, jedoch eine Penalty gegen die Defense festgestellt worden, wird die Penalty im folgenden Kickoff berücksichtigt. Nach dem Extra-Point-Versuch erfolgt der Kickoff von der 30 Yard Line des Kicking-Team aus.

### **Field-Goal-Würfel (20 Seiten, braun)**

Dieser Würfel wird von der Offense benutzt, wenn sie das Erreichen eines First Downs für unwahrscheinlich hält, jedoch die Entfernung zu den gegnerischen Goal Posts die Möglichkeit zu einem erfolgreichen Field-Goal bietet.

Der Kicker befindet sich 7 Yard hinter der Line of Scrimmage und die End Zone ist 10 Yard tief. Deshalb ist die, wie vom Würfel angezeigte, insgesamt zu klickende Yardzahl um 17 Yards länger als die Entfernung von der Line of Scrimmage zu der Goal Line.

Der Würfel zeigt auf 16 Seiten die geklickte Yardzahl an.

Ist die angezeigte Zahl kleiner als die benötigte Yardzahl (17 Yards plus Entfernung von der Line of Scrimmage), dann ist der Kick zu kurz und wird nicht gewertet.

Auf einer Seite des Würfels befindet sich ein "B" (block).

Erscheint dieses "B", so ist der Field-Goal-Versuch 7 Yards hinter der Line of Scrimmage geblockt worden. Das bedeutet, dass der Football 7 Yards hinter der Line of Scrimmage als freier Ball anzusehen ist. Wer den Recovery-Würfel zuerst nutzen darf, wird über einen Münzwurf entschieden. Den Münzwurf führt die Defense aus. Die Offense entscheidet sich für „Head“ oder „Tail“. Der Gewinner wirft den Recovery-Würfel und setzt das Spiel fort. (Wichtig: siehe hierzu "Blocks" und Recovery-Würfel).

Drei Seiten des Würfels zeigen ein "M" (miss).

Erscheint "M", ist der Football nicht durch die gegnerischen Goal Posts gegangen. Das bedeutet, dass der Gegner den Football 7 Yards hinter der Line of Scrimmage in Besitz nimmt.

### **In/Out of Bounds-Würfel (8 Seiten, schwarz)**

Dieser Würfel kann wahlweise zusammen mit den folgenden Würfeln geworfen werden:

a) Punt-Würfel:

Der In/Out-Würfel wird mit dem Punt Würfel benutzt um ein Punt Return zu verhindern.

Erscheint "OUT" bedeutet dies, dass der Gegner den Football an der Stelle wo er ins Aus gegangen ist in Besitz nimmt (=first down und 10).

Erscheint "B" auf dem Punt Würfel und "OUT" auf dem In/Out-Würfel,

nimmt der Gegner den Football 10 Yards hinter der Line of Scrimmage des Punters in Besitz (siehe Blocks).

b) Scrimmage Würfel:

Der In/Out-Würfel wird zusammen mit den Scrimmage-Würfeln benutzt um die Uhr anzuhalten und die Möglichkeit des Ballverlustes durch Fumble gering zu halten.

Erscheint "Out", wird die Uhr angehalten. Das Team, welches zum Zeitpunkt des Out in Ballbesitz war, bleibt im Ballbesitz. An der Uhr wird eine Markierung gesetzt.

c) Option, Kickoff-Return, Punt-Return-Würfel:

Der In/Out-Würfel wird zusammen mit diesen drei Return-Würfeln benutzt um die Möglichkeit des Ballverlustes durch Fumble gering zu halten.

Erscheint "Out", bleibt das Team in Ballbesitz, welches zum Zeitpunkt des Out of Bounds in Ballbesitz war (siehe hierzu "Fumbles")

d) Onside-Kick-Würfel:

Der In/Out-Würfel wird zusammen mit dem Onside-Kick-Würfel benutzt um das Receiving-Team am Return des Kicks zu hindern.

Erscheint "Out", bedeutet dies, dass der Football ins Aus gegangen ist.

## **Kickoff (Free Kick) Würfel (20 Seiten, blau)**

Dieser Würfel wird benutzt:

- um das Spiel zu beginnen;
- nach einem erfolgreichen Field Goal;
- nach einem Extra-Point-/Conversion-Versuch;
- bei einem Free Kick nach einem Safety

An 18 Seiten zeigt der Würfel Yardlängen und an zwei Seiten "Out".

Erscheint "Out", so ist der Kick Out und das Kicking-Team bekommt eine Kicking Penalty zugesprochen (illegal Kick). Das Receiving-Team beginnt an der eigenen 40 Yard Line mit first down und 10.

Die Yardlängen auf diesem Würfel reichen von 44 bis 81 Yards, mit einer durchschnittlichen Kick-Weite von 62,5 Yards.

### **Kick-Return-Würfel (8 Seiten, blau)**

Dieser Würfel wird zusammen mit dem Option-Würfel bei einem Kick-Return und bei einem abgefangenen (intercepted) Pass an der 50 Yard-Line oder in der eigenen Spielhälfte benutzt. Zur Feststellung der gesamt erreichten Yardlänge werden die Zahlen beider Würfel addiert.

Zusätzlich zur Yardzahl zeigt der Würfel an drei Seiten "NO TD" (no Touchdown).

Erscheint "TD" auf dem Option Würfel und "NO TD" auf dem Kick-Return-Würfel, ist der Touchdown ungültig und wird nicht gewertet.

### **Onside Kick (Free Kick) Würfel (8 Seiten, grün)**

Dieser Würfel wird benutzt wenn die Offense in Ballbesitz bleiben möchte.

Der Football wird um die auf dem Würfel angezeigte Yardzahl gesetzt.

An drei Seiten zeigt der Würfel "REC" (recovered).

Erscheint "REC", hat das Kicking Team den Football zurückgewonnen (recovered) und bleibt in Ballbesitz (= first down und 10).

Konnte der Football nicht vom Kicking Team zurückgewonnen werden, kann das Receiving Team den Onside Kick unter Verwendung des Option Würfels zurücktragen und an dieser Position in Ballbesitz gelangen (= first down und 10).

Auf einer Seite zeigt der Würfel "OUT" (out of bounds).

Falls "OUT" erscheint, ging der Kick out of bounds und das Kicking-Team muss den Kick 5 Yards hinter der ursprünglichen Kick-Position wiederholen. (Merke: Das Defense-Team kann einen Onside-Kick nicht abfangen!)

### **Option-Würfel (20 Seiten, rot)**

Der Option-Würfel wird genutzt wenn die Offense auf eine erhöhte Weite spekulieren möchte und willens ist das Risiko eines potentiellen Verlustes oder Fumbles einzugehen. Die Yards auf dem Option-Würfel werden von der Yard-Länge der 5 Scrimmage-Würfel entweder abgezogen oder addiert.

Der Option-Würfel wird genutzt, wenn

- ein Team einen Kickoff returnt oder einen Pass zwischen der 50-Yard-Line und der eigenen Hälfte intercepted (abgefangen) hat (der Option-Würfel wird dann zusammen mit dem Kick-Return-Würfel geworfen). Beide Würfel werden addiert um die gesamte Return-Weite zu bestimmen.
- ein Team ein Punt oder einen in der gegnerischen Hälfte abgefangen Pass (intercepted) returnt (der Option-Würfel wird zusammen mit dem Punt-

Return-Würfel genutzt). Beide Würfel werden addiert um die gesamte Return-Weite zu bestimmen.

- Ein Team einen Fumble, Onside Kick oder einen Block returnt.

Die Offense kann ein "Draw" ausrufen und den Option-Würfel zusammen mit den 5 Scrimmage-Würfeln werfen. Die Yardlänge auf dem Option-Würfel zählen und die Scrimmage-Würfel geben an ob die Offense einen Run- oder Pass-Versuch macht. (Merke: Die Yardlänge der Scrimmage-Würfel wird nicht gezählt.)

Auf sieben Seiten zeigt der Würfel "P" (pass) und eine Yardlänge. Auf ein Pass-Spiel wird die Anzahl der Yards des Option-Würfels und der Scrimmage-Würfel addiert. (Merke: Ist ein "Run" ausgerufen, ist der gesamte Wurf ungültig "N.G.").

Auf sechs Seiten zeigt der Würfel "R" (run) und eine Yardlänge. Auf ein Run-Versuch wird die Anzahl der Yards des Option-Würfels und der Scrimmage-Würfel addiert. (Merke: Ist ein "Pass" ausgerufen, ist der gesamte Wurf ungültig "INC.").

Fünf Seiten des Option-Würfels zeigen eine negative Yardlänge. Diese Yardlänge wird bei einem Pass- oder Run-Versuch von den Scrimmage-Würfeln abgezogen.

Auf einer Seite zeigt der Würfel "F" (fumble). Erscheint "F" ist es im Spielzug zu einem Fumble gekommen. Wer den Recovery-Würfel zuerst nutzen darf, wird über einen Münzwurf entschieden. Den Münzwurf führt die Defense aus. Die Offense entscheidet sich für „Head“ oder „Tail“. Der Gewinner , wirft den Recovery-Würfel und setzt das Spiel fort. (Wichtig: siehe hierzu "Blocks" und Recovery-Würfel).

Eine Seite des Würfels zeigt "TD" (Touchdown). Dies bedeutet, dass ein Touchdown erzielt wurde (siehe hierzu "TD auf Option-Würfel").

## Pass-Defense-Würfel (12 Seiten, gelb)

Dieser Würfel wird genutzt, wenn die Defense einem Pass-Spielzug zuvorkommen will. Mit dem Pass-Defense-Würfel erhöhen sich die Chancen um:

- einen unvollständigen Pass (incomplete pass) zu erzielen;
- die gewonnene Yardlänge zu reduzieren;
- den Quarterback zu stoppen (sacking the Quarterback)
- den Pass abzufangen.

Der Würfel zeigt an fünf Seiten "INC" (incomplete). Erscheint "INC" bei einem Pass-Versuch ist der Pass unvollständig. "INC" hat keine Auswirkungen auf einen Run-Versuch.

Drei Seiten des Würfels sind blanco. Erscheint eine leere Seite, war die Defense erfolglos gegen den Offense-Spielzug.

Zwei Seiten zeigen "-5". Erscheint "-5" bei einem Pass- oder Run-Versuch werden von den Yardzahlen der Offensive-Würfel 5 Yards subtrahiert.

Eine Seite zeigt "SAC -9" (sack). Erscheint ein "SAC -9" bei einem Pass-Versuch hat die Defense den Quarterback hinter der Line of Scrimmage erfolgreich gestoppt (sacked or tackled). Der Football wird 9 Yards hinter der Line of Scrimmage wieder in das Spiel gebracht. "SAC-9" hat keine Auswirkungen auf einen Run-Versuch.

Eine Seite zeigt "I" (Interception). Erscheint "I", hat die Defense den Pass abgefangen. Zur Feststellung der durch den Pass erreichten Yardlänge werden die Zahlen der 5 Scrimmage-Würfel und der Option und Bomb-Würfel addiert. Die Interception erfolgt an dieser Position. "I" hat keine Auswirkungen auf einen Run-Versuch (siehe hierzu "Interception").

### **Punt-Würfel (20 Seiten, weiß)**

Dieser Würfel wird generell im 4. Versuch von der Offense benutzt, wenn:

- ein First Down nicht erzielt werden kann;
- die Offense weit in ihre eigene Spielhälfte zurückgefallen ist und der Ballbesitz der Defense in größerer Entfernung zur eigenen Spielhälfte erfolgen soll.

An einer Würfelseite befindet sich ein "B" (block). Erscheint "B" wurde der Punt 10 Yards hinter der Line of Scrimmage des Punters geblockt. Wer den Recovery-Würfel zuerst nutzen darf, wird über einen Münzwurf entschieden. Den Münzwurf führt die Defense aus. Die Offense entscheidet sich für „Head“ oder „Tail“. Der Gewinner , wirft den Recovery-Würfel und setzt das Spiel fort. (Wichtig: siehe hierzu "Blocks" und Recovery-Würfel).

19 Würfelseiten zeigen die gekickte Yardlänge, gemessen von der Line of Scrimmage. Die Yardzahlen reichen von 26 bis 64 mit einem Durchschnittswert von 40 Yard.

Wahlweise kann der In/Out of Bounds-Würfel zusammen mit dem Punt-Würfel benutzt werden um einen Punt-Return des Gegners zu verhindern. Die Chancen hierzu stehen 50:50 (Wichtig: siehe hierzu "Blocks" und "Recovery-Würfel").

### **Punt-Return-Würfel (8 Seiten, weiß)**

Dieser Würfel wird zusammen mit dem Option-Würfel zu einem Punt-Return-Spielzug oder einer Pass-Interception in der gegnerischen Spielhälfte genutzt.

Die Yardzahlen beider Würfel werden addiert.

Der Würfel zeigt an fünf Seiten Yardzahlen und hat eine blanco Seite. An drei Seiten befindet sich zusätzlich "NO TD" (no Touchdown). Zeigt der Option Würfel "TD" (Touchdown) und der Punt-Return-Würfel "NO TD" (no Touchdown), ist der Touchdown ungültig und wird nicht gewertet.

### **Recovery-Würfel (12 Seiten, weiß)**

Dieser Würfel kann jederzeit zu einem Fumble, blocked Punt oder blocked Field Goal-Versuch benutzt werden. Wer den Recovery-Würfel zuerst nutzen darf, wird über einen Münzwurf entschieden. Den Münzwurf führt die Defense aus. Die Offense entscheidet sich für „Head“ oder „Tail“. Der Gewinner, wirft den Recovery-Würfel und setzt das Spiel fort. (Wichtig: siehe hierzu "Blocks").

An drei Seiten zeigt der Würfel "\*". Erscheint "\*", wirft das andere Team den Recovery-Würfel.

Drei Seiten zeigen "REC" (recovered). Erscheint "REC", hat das Team, welches den Recovery-Würfel geworfen hat, den Football zurückgewonnen und darf:

- den Vorteil nutzen und den Option Würfel werfen
- oder
- den Football an dieser Stelle in Besitz nehmen.

Hat die Offense den Football bei einem Fumble oder Block im 4. Versuch zurückgewinnen können, bleibt sie nur in Ballbesitz wenn die notwendige Yardlänge erreicht wurde.

Drei Seiten des Würfels zeigen "REC N.G." (recovered, no gain). Erscheint "REC N.G.", hat das Team, das den Würfel geworfen hat, den Football ohne Raumgewinn zurückgewonnen.

An einer Würfelseite befindet sich "OUT" (out of bounds). Erscheint "OUT", ist der Football Out of Bounds. Das Team, das zuletzt in Ballbesitz war, bleibt im Ballbesitz, es sei denn, die Offense befindet sich im 4. Versuch und die notwendige Yardlänge konnte nicht erreicht werden bevor der Football Out of Bounds ging. In diesem Fall geht der Football an das andere Team über.

Eine Seite zeigt "+5". Erscheint "+5", wird der Football 5 Yards vorwärts gesetzt und der Recovery-Würfel wird erneut geworfen.

Eine Seite zeigt "-5". Erscheint "-5" wird der Football 5 Yards zurückgesetzt und der Recovery-Würfel wird erneut geworfen.

Merke: Der Referee-Würfel wird mit diesem Würfel nicht benutzt (siehe hierzu "Blocks" und "Fumbles").

### **Referee-Würfel (10 Seiten, weiß)**

Dieser Würfel wird mit jedem Würfel zusammen benutzt, mit Ausnahme des Recovery-Würfels (siehe hierzu "Referee").

Auf einer Seite befindet sich ein „P“. Erscheint „P“ so ist eine dem Spielzug entsprechende Penalty-Karte vom jeweiligen Stapel zu ziehen.

9 Seiten des Würfels sind blanco. Hierbei ist keine Penalty angefallen.

### **Run-Defense-Würfel (12 Seiten, orange)**

Dieser Würfel wird von der Defense benutzt, wenn sie einen Run- oder Draw-Spielzug zuvorkommen will. Mit diesen Würfel erhöhen sich die Chancen um:

- den Spielzug zu stoppen;
- einen Offense-Gewinn zu mindern;
- ein Fumble zu erreichen.

Zwei Würfelseiten zeigen "N.G." (no gain). Erscheint "N.G.", verbleibt der Football an der Line of Scrimmage ohne Raumgewinn oder Raumverlust.

Drei Seiten des Würfels sind blanco. Erscheint eine blanco Seite, war die Defense erfolglos gegen den Offensiv-Spielzug.

Fünf Seiten zeigen "-1", "-2", "-3", "-4" und "-5". Erscheint eine dieser negativen Zahlen, wird diese von den Zahlen der Offensiv-Würfel subtrahiert.

Eine Würfelseite zeigt "F" (fumble). Erscheint "F", hat die Offense den Football verloren (fumbled). Wer den Recovery-Würfel zuerst nutzen darf, wird über einen Münzwurf entschieden. Den Münzwurf führt die Defense aus. Die Offense entscheidet sich für „Head“ oder „Tail“. Der Gewinner , wirft den Recovery-Würfel und setzt das Spiel fort (siehe hierzu "Fumbles").

Eine Seite zeigt "INC" (incomplete). Erscheint "INC" bei einem Pass-Versuch, ist der Pass unvollständig. "INC" hat keine Auswirkungen auf einen Run-Versuch.

### **Scrimmage-Würfel. (5 x) (4 Seiten, orange)**

Diese 5 Würfel werden zu jedem Offensiv-Spielzug verwendet, mit Ausnahme von Kicking- und Returning-Spielzügen.

Die Offense wirft alle 5 Würfel und ruft gleichzeitig "RUN", "DRAW", "PASS" oder "BOMB". Ist ein Run gerufen, werden nur die Yardzahlen der Würfel gezählt die RUN zeigen.

Ist PASS gerufen, werden nur die Yardzahlen der Würfel mit PASS gezählt. Die maximale Yardzahl ist 10 zu einem RUN und 21 zu einem Pass. Der Mittelwert ist 3,75 zu einem RUN und 7,50 zu einem Pass.

### **Terminologie**

Die nachfolgende Liste definiert die gebräuchlichsten Football-Begriffe:

BOMB	langer Pass. Riskanter Spielzug um wesentlichen Raumgewinn zu erzielen
CONVERSION	Nach jedem Touchdown hat die Offense die Möglichkeit, mit dem Football - mittels eines erneut ausgespielten Downs von der 3 Yard Line - in die Endzone zu gelangen und somit 2 zusätzliche Punkte zu erzielen
	(Alternative EXTRA POINT)
DEFENSE	nicht in Ballbesitz befindliches Team. Sie versucht die Offense am Punktgewinn zu hindern
oder	

## DEFENSE TEAM

DOUBLE FOUL	Regelwidrigkeiten von beiden Teams und im gleichen Spielzug
DOWNS	die Offense hat 4 Spielzüge um einen Raumgewinn von 10 Yards zu Erreichen bzw. Punkte zu erzielen. Diese Versuche werden "Downs" genannt
DRAW PLAY	Laufspielzug zur Mitte des Spielfeldes
END ZONE	Der jeweils 10 Yard tiefe Raum an jedem Spielfeldende
END ZONE OUTER BOUNDARY LINE	die äußere Begrenzungslinie der End Zone. Pässe die auf oder hinter dieser Linie gefangen wurden sind Unvollständig (incomplete)
EXTRA POINT	auch "Point after Touchdown". Nach jedem Touchdown hat die Offense die Möglichkeit, den Football durch die Goal Posts zu kicken um einen zusätzlichen Punkt zu erzielen  (Alternative CONVERSION)
FIELD GOAL	zählt drei Punkte, wenn die Offense den Football durch die Goal Posts kickt.
FIRST AND GOAL	Offense hat den Football an oder innerhalb der 10 Yard-Line und benötigt 10 Yard oder weniger zum Punktgewinn
FOUL	Regelwidrigkeit
FUMBLE	verlieren des Footballs während eines Offensive-Spielzuges. Beide Teams können versuchen, den Football zurückzugewinnen
GOAL LINE	die Linie, die Spielfeld und End-Zone von einander trennt
KICKS	es gibt verschiedene Arten von Kicks im Football. Kickoff oder Free Kick wird zu Spielbeginn ausgeführt. Punt wird ausgeführt, wenn die Offense anstatt eines Spielzuges den Football wegschiessen möchte (meist im 4. Versuch). Onside Kick ist ein sehr riskanter Kickoff und wird von der Offense zur Rückgewinnung des Footballs ausgeführt
LINE OF SCRIMMAGE	Zu jedem Spielzug wird der Football an den Punkt gelegt, an dem der vorherige Spielzug endete bzw. ein Penalty erfolgte. Dies ist die Line of Scrimmage. Als "Original Line of Scrimmage" wird die Stelle bezeichnet an dem zuletzt ein First Down gemacht wurde
LOOSE BALL	ein durch Fumble oder Block verlorengegangener freier Football, nicht in Besitz eines der Teams
OFFENSE	in Ballbesitz befindliches Team. Versucht Punkte zu erzielen
oder	
OFFENSE TEAM	
OWN YARD LINE	Jedes Team verteidigt ihre Goal Line gegen Angriffe des Gegners. Für jedes Team ist dies das "OWN" Territorium. Die gegenüberliegende Seite ist das OPPONENTS Territorium.

oder Folgerichtig hat jedes Team eine "own goal line", "own 20-Yard-Line" etc.

## OPPONENTS YARD LINE

PASS INTERCEPTION	die Defense fängt den für einen Offensive Receiver bestimmten Pass ab
PASSING PLAY	ein Offensive Spielzug. Der Quarterback wirft den Football zu einem Receiver
PENALTY	Penalties (Strafen) sind für eine Reihe von Regelwidrigkeiten festgelegt. Bei einer Strafe gegen die Offense werden Yards von der Line of Scrimmage abgezogen. Bei einer Strafe gegen die Defense werden Yards zugunsten der Offense zur Line of Scrimmage addiert
QUARTERBACK SACK	der Quarterback wurde beim Versuch einen Pass zu werfen hinter der Line of Scrimmage gestoppt
REFEREE	Schiedsrichter, gibt Handsignale und entscheidet über gültige Regeln
RUNNING PLAY	Offensiver Spielzug. Die Offense läuft mit dem Football
SAFETY	2 Punkte zugunsten der Defense, wenn es ihr gelingt, die Offense an oder hinter ihrer eigenen Goal Line zu stoppen
TOUCHDOWN	sechs Punkte zu Gunsten der Offense, wenn es ihr gelingt, den Football über die gegnerische Goal-Line zu bringen
TURNOVER	Ballverlust der Offense durch Fumble oder Pass Interception

## Übersicht

### Offensive Spielzüge und Würfel

#### OFFENSIVE SPIELZÜGE

BLOCK RETURN

BOMB (langer Pass)

#### OFFENSIVE WÜRFEL

OPTION; REFEREE

wahlweise: IN/OUT

SCRIMMAGE-WÜRFEL; BOMB;  
REFEREE

wahlweise: IN/OUT

**OFFENSIVE SPIELZÜGE****OFFENSIVE WÜRFEL**

---

**CONVERSION**

---

5 x SCRIMMAGE; REFEREE

wahlweise: IN/OUT; OPTION

---

**DRAW**

---

OPTION; SCRIMMAGE-WÜRFEL;  
REFEREE

wahlweise: IN/OUT

---

**EXTRA POINT VERSUCH**

---

EXTRA POINT; REFEREE

---

**FIELD GOAL VERSUCH**

---

FIELD GOAL; REFEREE

---

**FUMBLE RETURN**

---

OPTION; REFEREE

wahlweise: IN/OUT

---

**INTERCEPTION RETURN**

---

PUNT RETURN; OPTION; REFEREE

(im gegner. Territorium)

wahlweise: IN/OUT

---

**INTERCEPTION RETURN**

---

KICK RETURN; OPTION; REFEREE(50 Yard-Line und im eigenen  
Territorium)

wahlweise: IN/OUT

---

**KICKOFF**

---

KICKOFF; REFEREE

---

**KICKOFF RETURN**

---

KICK RETURN; OPTION; REFEREE

wahlweise: IN/OUT

---

**ON-SIDE KICK**

---

ON-SIDE KICK; REFEREE

wahlweise: IN/OUT

---

**ON-SIDE KICK RETURN**

---

OPTION; REFEREE

wahlweise: IN/OUT

---

**PASS**

---

5 x SCRIMMAGE; REFEREE

wahlweise: IN/OUT; OPTION

---

**PUNT**

---

PUNT; REFEREE

wahlweise: IN/OUT

---

**PUNT RETURN**

---

PUNT RETURN; OPTION; REFEREE

wahlweise: IN/OUT

---

**RECOVERY OF FUMBLE**

---

RECOVERYoder **BLOCK**

---

**RUN**

---

5 x SCRIMMAGE; REFEREE

---

---

**OFFENSIVE SPIELZÜGE**

---

---

**OFFENSIVE WÜRFEL**

---

wahlweise: IN/OUT, OPTION

---

**OFFENSIVE SPIELZÜGE**

---

**DEFENSIVE WÜRFEL**

---

PUNT

BLOCK DEFENSE

FIELD GOAL

---

**EXTRA POINT-VERSUCH**

---

PASS

RUN DEFENSE oder PASS DEFENSE  
oder BLITZ DEFENSE

RUN

DRAW

BOMB

---

### **Spiel-Beispiele**

#### **PASS oder BOMB mit Run-Defense**

Offense rief "PASS" oder "BOMB";

Defense benutzte RUN DEFENSE WÜRFEL (orange)

Kein Penalty im Spielzug

RUN DEFENSE WÜRFEL zeigte:

- N.G. (no gain):  
Kein Raumgewinn. Offense-Versuch wird nicht gewertet.
- Minus Yardzahl:  
Offense addiert zum Pass alle Yardzahlen der Scrimmage Würfel, plus oder minus Yardzahl des Option Würfels oder, falls benutzt, BOMB WÜRFEL, minus Yardzahl Defense Würfel. Football wird um Yard-Summe vorwärts oder rückwärts gesetzt.
- F (Offense-Fumble):  
zählt nicht bei Out of Bounds. (Siehe Blocks und Fumbles).

- Blanco:  
Defensive Strategie wirkungslos. Offensive Yard-Zahlen werden gewertet.
- INC:  
Pass ist unvollständig (imcomplete).

## **RUN oder DRAW mit Run-Defense**

Offense rief "RUN" oder "DRAW";

Defense benutzte RUN DEFENSE WÜRFEL (orange)

Kein Penalty im Spielzug

RUN DEFENSE WÜRFEL zeigte:

- N.G. (no gain):  
Kein Raumgewinn. Offense-Versuch wird nicht gewertet.
- Minus Yardzahl:  
Bei "RUN"-Spielzug: Offense addiert alle RUN-Yardzahlen der 5 Scrimmage-Würfel, plus falls benutzt, des Option-Würfels (Ausnahme DRAW-Spielzug) und minus Yardzahl Defense-Würfel.  
Merke: Bei "DRAW"-Spielzug: Nur die Yardzahl des Option-Würfels zählen. Der Football wird um die entsprechende Yardzahl vorwärts oder rückwärts gesetzt. Der Wurf wird als Pass gewertet, wenn die Mehrzahl der Scrimmage-Würfel "Pass" anzeigt bzw. als Run wenn die Mehrzahl der Scrimmage-Würfel "Run" anzeigt.
- F (Offense-Fumble):  
zählt nicht bei Out of Bounds (Siehe Blocks und Fumbles).
- Blanco:  
Defensive Strategie wirkungslos. Offensive Yardzahlen werden voll gewertet.
- INC:  
Ohne Auswirkungen auf einen Run.

## **PASS oder BOMB mit Pass-Defense**

Offense rief "PASS" oder "BOMB";

Defense benutzte PASS DEFENSE WÜRFEL (gelb)

Kein Penalty im Spielzug

PASS DEFENSE WÜRFEL zeigte:

- -5:  
Offense addiert alle Pass-Yardzahlen der 5 Scrimmage-Würfel, plus oder minus Yardzahl Option-Würfel oder, falls benutzt, BOMB-Würfel minus 5 Yard des Defense-Würfels. Der Football wird um die entsprechende Yardzahl vor oder zurück gesetzt.
- SAC -9:  
Quarterback gestoppt (sacked). Offense-Spielzug wird nicht gewertet. Der Football wird 9 Yards hinter der Line of Scrimmage gesetzt.
- I:  
Defense hat den Pass abgefangen (intercepted).
- Blanco:  
Defensive Strategie wirkungslos. Offensive Yardzahl wird voll gewertet.
- INC:  
Pass ist unvollständig (incomplete).

## **RUN oder DRAW mit Pass-Defense**

Offense rief "RUN" oder "DRAW";

Defense benutzte PASS DEFENSE WÜRFEL (gelb)

Kein Penalty im Spielzug

PASS DEFENSE WÜRFEL zeigte:

- -5:  
Bei "RUN"-Spielzug: Offense addiert die Yardzahlen der 5 Scrimmage-Würfel, plus oder minus, falls benutzt, der Yardzahl des Option-Würfels, minus 5 Yard des Defense-Würfels.  
Merke: Bei "DRAW"-Spielzug: Nur die Yardzahl des Option-Würfels zählen. Der Football wird um die entsprechende Yardzahl vorwärts oder rückwärts gesetzt. Der Wurf wird als Pass gewertet, wenn die Mehrzahl der Scrimmage-Würfel "Pass" anzeigt bzw. als Run wenn die Mehrzahl der Scrimmage-Würfel "Run" anzeigt.
- SAC -9:  
Ohne Auswirkung auf einen Run. Bei einem PASS nach DRAW-Versuch: Quarterback gestoppt (sacked). Offense-Spielzug wird nicht gewertet. Der Football wird 9 Yards hinter der Line of Scrimmage gesetzt.
- I:  
Ohne Auswirkungen auf einen RUN. Bei einem Pass nach DRAW-Versuch: Defense hat den Pass abgefangen (intercepted).
- Blanco:  
Defensive Strategie wirkungslos. Offensive Yardzahl wird voll gewertet.
- INC:  
Ohne Auswirkungen nach einem Run. Bei einem Pass nach DRAW-Versuch: Pass ist unvollständig (incomplete).

### **PASS oder BOMB mit Blitz-Defense**

Offense rief "PASS" oder "BOMB";

Defense benutzte BLITZ DEFENSE WÜRFEL (rot)

Kein Penalty im Spielzug

BLITZ DEFENSE WÜRFEL zeigte:

- N.G. (no gain):  
Kein Raumgewinn. Offense-Versuch wird nicht gewertet.
- -5:  
Offense addiert alle Yardzahlen der 5 Scrimmage Würfel und, falls

benutzt plus oder minus Yardzahl Option Würfel oder BOMB-Würfel. Minus 5 Yard des Defense-Würfel. Der Football wird um die entsprechende Yardzahl vor oder zurück gesetzt.

- SAC -6, -12, -15:  
Quarterback gestoppt (sacked). Pass-Versuch wird nicht gewertet. Der Football wird -6, -12, -15 Yards hinter die Line of Scrimmage gesetzt.
- Blanco:  
Defensive Strategie wirkungslos. Die Offensive Yardzahl wird voll gewertet.
- INC:  
Pass ist unvollständig (incomplete).

## **RUN oder DRAW mit Blitz-Defense**

Offense rief "RUN" oder "DRAW";

Defense benutzte BLITZ DEFENSE WÜRFEL (rot)

Kein Penalty im Spielzug

BLITZ DEFENSE WÜRFEL zeigte:

- N.G. (no gain):  
Kein Raumgewinn. Offense-Versuch wird nicht gewertet.
- -5:  
Bei "RUN"-Spielzug: Offense addiert alle Yardzahlen der 5 Scrimmage-Würfel plus oder minus, falls benutzt, der Yardzahl des Option-Würfels, minus der 5 Yard des Defense-Würfel.  
Merke: Bei "DRAW"-Spielzug zählt nur die Yardzahl des Option-Würfels. Der Wurf wird als Pass gewertet, wenn die Mehrzahl der Scrimmage-Würfel "Pass" anzeigt bzw. als Run wenn die Mehrzahl der Scrimmage-Würfel "Run" anzeigt.
- SAC -6, -12, -15:  
Ohne Auswirkung auf einen Run. Bei Pass-Spielzügen wurde der Quarterback gestoppt (sacked). Pass-Versuch wird nicht gewertet. Der Football wird -6, -12, -15 Yards hinter die Line of Scrimmage gesetzt.

- Blanco:  
Defensive Strategie wirkungslos. Offensive Yardzahl wird voll gewertet.
- INC:  
Ohne Auswirkung auf einen RUN.

## Erläuterungen

## Zusätzliche Regeln und Spiel-Interpretationen

### Blocks und Fumbles

1. Zeigt der Recovery-Würfel "REC", kann das Recovering Team entweder
  - a) den Football an dieser Stelle in Besitz nehmen
  - oder
  - b) den recovered (zurückgewonnenen) Fumble oder Block zurückschlagen (Ausnahme: siehe unter "Blocks")
2. Erscheint "F" (fumble) oder "B" (block) mit einem Penalty im Spielzug ist wie folgt vorzugehen:
  - a) die Line of Scrimmage bzw. die ursprüngliche Stelle mit einer Ecke des Down Counter markieren;
  - b) den Football an die Stelle des "F" (fumble) oder "B" (block) setzen
  - c) das Team, das im Moment des Fumbles oder Blocks die Defense war nimmt die Münze in den Würfelbecher und wirft. Das Ergebnis bleibt verdeckt.
  - d) das Offense- bzw. Kicking-Team entscheidet sich für „Head“ oder „Tail“. Jetzt wird der Würfelbecher hochgehoben.
  - e) der Sieger des Münzwurfes wirft als erster den Recovery-Würfel.

3. Ein Loose-Football (freier Ball) kann an die Goal-Line oder in die End-Zone des Teams oder des Gegners und zurück auf das Spielfeld gehen (zwischen den beiden Goal Lines)

## Blocks

1. Ein Defense-Block hat nur auf Punts, Field-Goal und Extra-Point-Versuche Auswirkungen. Er hat keine Auswirkungen auf einen Run- oder Pass-Versuch.
2. Erscheint "B" (block), wirft das Team, das den folgenden Coin-Toss gewinnt, den Recovery-Würfel und setzt das Spiel fort (siehe Recovery-Würfel).
3. Erscheint "B" (block) bei einem Extra-Point-Versuch, wurde der Kick geblockt und der Spielzug ist beendet.
4. Erscheint "B" (block) bei einem Punt, wurde der Football 10 Yards hinter der Line of Scrimmage des Punters geblockt.
5. Erscheint "B" (block) bei einem Field-Goal-Versuch wurde der Football 7 Yards hinter der Line of Scrimmage geblockt.
6. Erscheint "B" (block) auf dem Punt-Würfel, dem Field-Goal-Würfel oder dem Block Defense Würfel, wirft das Team, das den folgenden Coin-Toss gewinnt, den Recovery-Würfel und setzt das Spiel fort.
7. Erscheint "B" (block) und der Block erfolgte an der Goal-Line oder in der End-Zone des Kicking Teams oder der Loose Football (freie Ball) geht zurück an die Goal-Line oder in die End-Zone des Kicking Teams, kann folgendes geschehen:
  - a) wird der Loose Football vom Kicking Team recovered (zurückgewonnen) und der Spielzug beendet, kommt es zu einem Safety = zwei Punkte für den Gegner
  - b) wird der Loose Football vom gegnerischen Team recovered (zurückgewonnen) und der Spielzug beendet, kommt es zu einem Touchdown = sechs Punkte für den Gegner

- c) geht der Loose Football an der eigenen Goal Line, in der End-Zone oder an der Endzone Outer Boundary Line Out of Bounds (ins Aus), kommt es zu einem Safety = 2 Punkte für den Gegner
  - d) geht der Loose Football zurück auf das Spielfeld, siehe unter Fumbles (16)
8. Erscheint "B" (block) und der Loose Football geht an oder hinter die Line of Scrimmage des Punters / Kickers gilt folgendes:
- a) wird der Loose Football vom Kicking Team recovered (REC oder REC N.G.) geht der Football an dieser Stelle in Besitz des Gegners = first down und 10)
  - b) wird der Loose Football vom Gegner recovered (REC oder REC N.G.), geht der Football an dieser Stelle in Besitz des Gegners = first down und 10)
  - c) wird der Loose Football vom Gegner recovered (REC), kann der Football an dieser Stelle vom Gegner in Besitz genommen und zurückgeschlagen werden.
9. Erscheint "B" (block) und der Loose Football geht an die Goal Line oder in die End-Zone des Gegners, kann folgendes geschehen:
- a) wird der Football vom Kicking Team recovered und der Spielzug beendet, kommt es zu einem Touchback und der Gegner übernimmt den Football an der eigenen 20 Yard-Line = first down und 10
  - b) wird der Loose Football an der Goal-Line, in der End-Zone oder in der End-Zone Outer Boundary Line des Gegners Out of Bounds (ins Aus), kommt es zu einem Touchback und der Gegner übernimmt den Football an der eigenen 20 Yard-Line = first down und 10
  - c) geht der Loose Football an der Goal Line, in der End-Zone oder in der Endzone Outer Boundary Line des Gegners Out of Bounds (ins Aus), kommt es zu einem Touchback und der Gegner übernimmt den Football an der eigenen 20 Yard-Line = first down und 10
  - d) geht der Loose Football zurück auf das Spielfeld, siehe unter BLOCK (7)
10. Wird bei einem Punt oder Field-Goal-Versuch der Block vom Gegner recovered und wieder an das Kicking-Team verloren, gilt = first down und 10 für das Kicking Team an der Stelle des Blocks bzw. des Returns.

11. Erscheint "B" beim Punt und "OUT" auf dem In/Out of Bounds-Würfel, ist der Football 10 Yards hinter der Line of Scrimmage des Punters Out of Bounds gegangen und es gilt folgendes:
  - a) befindet sich die Stelle vor der Goal-Line des Kicking-Teams, übernimmt hier der Gegner den Football = first down und 10
  - b) befindet sich die Stelle an der Goal Line, in der End-Zone oder hinter der Endzone Outer Boundary Line des Kicking Teams, kommt es zu einem Safety = zwei Punkte für den Gegner

## Fumbles

1. Erscheint "F" (fumble), wirft das Team, das den folgenden Coin-Toss gewinnt, den Recovery-Würfel und setzt das Spiel fort.
2. "F" wird ignoriert, wenn der Pass-Versuch incomplete (unvollständig) ist.
3. "F" wird ignoriert und Touchdown gewertet, wenn es an der gegnerischen Goal-Line oder in der gegnerischen End-Zone zum Fumble durch die Offense kommt.
4. Geht der Fumble auf dem Spielfeld Out of Bounds, bleibt das zuletzt ballbesitzende Team an dieser Stelle in Ballbesitz (siehe Down Counter)
5. Bei einem Punt Return, Kickoff Return oder Interception Return erfolgt "F" zum Ende der Yardzählung und versucht das ballbesitzende Team bei einem Punt Return, Kickoff Return oder Interception Return aus ihrer eigenen End-Zone zu laufen, scheitert und fumbled den Football; kann folgendes geschehen:
  - a) wird der Loose Football vom Returning Team recovered und der Spielzug beendet, kommt es zu einem Touchback
  - b) geht der Loose Football an der eigenen Goal-Line, in der End-Zone oder an der End-Zone-Outer-Boundary-Line Out of Bounds (ins Aus), kommt es zum Touchback

- c) zeigt der IN/OUT of Bounds-Würfel "OUT" kommt es zum Touchback
  - d) geht der Loose Football zurück auf das Spielfeld, siehe (4) und (16)
  - e) geht der Football wieder zurück an die Goal Line, in die End-Zone des Returning Teams, siehe hierzu a), b) und c).
6. Bei einem Fumble Return, Block Return oder Onside Kick Return erfolgt "F" zu Beginn des Return.
  7. Bei einem Run oder Pass erfolgt "F" zum Ende der Yardzählung aller benutzter Offense und Defense-Würfel
  8. Bei einem Pass-Spiel mit einem "SAC" erfolgt "F" an der Stelle des Sack.
  9. Bei einem Pass-Spiel mit einem Interception, erfolgt "F" an der Stelle des Interception. Nunmehr ist das Intercepting Team das zuletzt in Ballbesitz befindliche Team (siehe auch "Interception").
  10. Bei einem Run- oder Pass-Spiel mit N.G. auf dem Defense-Würfel erfolgt "F" an der Line of Scrimmage
  11. Bei einem Draw-Spiel erfolgt "F" entweder
    - a) an der Line of Scrimmage oder
    - b) an der vom Defense-Würfel bestimmten Stelle hinter der Line of Scrimmage oder
    - c) an der Stelle der vom Option-Würfel gezeigten Yardzahl-Summe.
  12. Bei einem Run- oder Pass--Spiel mit "F" auf dem Option-Würfel und dem Run-Defense-Würfel, erfolgt "F" zum Ende der Yardzählung der benutzten Scrimmage-Würfel. Das Team, das den folgenden Coin-Toss gewinnt, wirft den Recovery-Würfel und setzt das Spiel fort.
  13. Bei einem Run oder Pass-Spiel mit "F" an der Goal Line oder in der End-Zone der Offense gilt folgendes:
    - a) wird der Loose-Football an dieser Stelle von der Defense recovered und der Spielzug beendet, kommt es zum Touchdown = sechs Punkte für die Defense.

- b) wird der Loose Football von der Offense recovered und der Spielzug beendet, kommt es zum Safety = zwei Punkte.
  - c) recovered die Offense und scheitert beim Versuch aus der eigenen End-Zone zu laufen, kommt es zum Safety = zwei Punkte für die Defense
  - d) recovered die Offense und läuft an der eigenen Goal-Line, in der End- Zone oder in der Endzone Boundary Line Out of Bounds, kommt es zum Safety = zwei Punkte für die Defense
  - e) geht der Loose Football an der Goal Line, in der End-Zone oder an der Endzone Outer Boundary Line der Offense Out of Bounds, kommt es zum Safety = zwei Punkte für die Defense
14. Erscheint "F" vor der Goal Line der Offense und der Loose Football geht dann:
- a) Out of Bounds an der Goal Line, in der End-Zone oder an der End-Zone-Outer-Boundary-Line der Offense, kommt es zum Safety = zwei Punkte für die Defense
  - b) Out of Bounds im Spielfeld, bleibt das sich zuletzt in Ballbesitz befindliche Team an dieser Stelle in Ballbesitz (siehe Down Counter)
15. Erscheint "F" vor der gegnerischen Goal-Line und der Loose Football geht dann
- a) Out of Bounds in der End-Zone oder in der End-Zone-Outer-Boundary-Line, erfolgt Touchback. Der Gegner übernimmt den Football an der eigenen 20 Yard-Line = first down und 10
  - b) Out of Bounds im Spielfeld, bleibt das zuletzt in Ballbesitz befindliche Team an dieser Stelle in Ballbesitz (siehe "Down Counter")
16. Wird der Football an der eigenen Goal-Line oder in der End-Zone frei (loose), und zurück auf das Spielfeld geht, gilt folgendes:
- a) Geht der Loose Football Out, bleibt das zuletzt ballbesitzende Team an dieser Stelle in Ballbesitz (siehe "Down Counter" und "Recovery-Würfel")

- b) Bei "REC" übernimmt das Recovering Team den Football an dieser Stelle oder kann ihn zurücktragen (Return) (siehe "Down Counter" und "Recovery-Würfel")
  - c) Bei "REC N.G." übernimmt das Recovering Team den Football an dieser Stelle (siehe "Down Counter" und "Recovery-Würfel")
  - d) Geht der Loose Football zurück an die eigene Goal-Line oder in die End-Zone siehe Fumbles (21)
17. Erfolgt der Fumble an der eigenen Goal Line oder in der End-Zone und der In/Out of Bounds-Würfel zeigt "OUT", kommt es zum Safety = zwei Punkte für den Gegner.  
Ausnahme: Erfolgt der Fumble bei einem Punt Return, Kickoff Return oder Interception Return, kommt es zum Touchback.
18. Wenn der Loose Football an der gegnerischen Goal-Line oder in der End-Zone ist und zurück auf das Spielfeld geht:
- a) geht der Loose Football Out, bleibt das zuletzt ballbesitzende Team an dieser Stelle in Ballbesitz (siehe "Down Counter" und "Recovery-Würfel").
  - b) bei "REC" übernimmt das Recovering Team den Football an dieser Stelle und kann ihn zurückschlagen (Return) (siehe "Down Counter" und "Recovery-Würfel")
  - c) bei "REC N.G." übernimmt das Recovering Team den Football an dieser Stelle (siehe "Down Counter" und "Recovery-Würfel")
  - d) der Loose Football geht zurück an die eigene Goal-Line oder in die End-Zone, siehe Fumbles (21)
19. Erfolgt der Fumble an der gegnerischen Goal-Line oder in der End-Zone und der In/Out of Bounds-Würfel zeigt "OUT" kommt es zum Touchdown für das sich zuletzt in Ballbesitz befindliche Team
20. Verliert das ballbesitzende Team den Football bei einem Run-, Pass- oder Return-Spielzug an den Gegner und kann dann wiederum den Football vom Gegner im gleichen Spielzug zurückgewinnen, bedeutet dies first down und 10 für das ballbesitzende Team.
21. Wird der Football frei (loose) durch einen Block - siehe "Blocks (6) und (8). Wird der Football frei (loose) durch einen Fumble - siehe "Fumbles" und "Interceptions"

## Extra Point- / Conversion-Versuch

Ist es einem Team gelungen, einen Touchdown zu erzielen, so hat das folgende

Möglichkeiten:

- Es kann einen weiteren Punkt in einem Versuch erreichen. Der Football wird von der 2 Yard Line der Defense aus gekickt. Misslingt der Kick, oder wird er geblockt, ist der Spielzug beendet.
- Es kann zwei weitere Punkte in einem Versuch erreichen. Hierzu wird versucht, den Football von der 3 Yard Line mittels eines erneut ausgespielten Downs in die Endzone zu bringen. Misslingt der Versuch, ist der Spielzug beendet. Merke: Fumbles und Interceptions können zurückgetragen werden.

Der Extra-Point- / Conversion-Versuch wird auch dann ausgeführt, wenn der Touchdown erst im letzten Versuch unmittelbar vor Ende der Halbzeit oder der Spielzeit erfolgt ist.

## Fair Catches

1. Entscheidet das Receiving Team, den Football an der Stelle in Besitz zu nehmen, an dem es den Punt oder Kickoff in Empfang genommen hat, ruft das Receiving Team "Fair Catch" nachdem die Würfel zum Stillstand gekommen sind.
2. Hat das Receiving Team den Punt oder Kickoff an der eigenen Goal-Line oder in der End-Zone empfangen und entscheidet sich zu einem Touchback, muss "Touchback" gerufen werden, bevor der Football zurückgetragen (returnt) wird (Touchback kann auch erfolgen, wenn der Football vom Receiving Team an dieser Stelle zu Boden gebracht wird).
3. Bei einem Fair Catch wird die Uhr nicht für ein Return gesetzt.
4. Erfolgt der Fair Catch zu einem Punt unmittelbar vor Ende der Halbzeit oder der Spielzeit, dann ist dem Receiving Team ein Versuch zu einem

Field Goal (Free Kick) gestattet, die Defense darf nicht setzen und das "B" auf dem Field Goal Würfel wird wie "M" (miss) ausgelegt

## Intercepted Passes

1. "I" (Interception) erfolgt, wenn die Offense Pass oder Bomb angesagt hat und der Pass Defense Würfel "I" zeigt.
2. "I" erfolgt an der Yard Line, die mit dem Pass-Versuch erreicht werden sollte.
3. "I" erfolgt nicht, wenn durch den Pass-Versuch der Football an oder hinter der Endzone Outer Boundary-Line der Defense gebracht wird. Der Pass ist Out of Bounds und es wird wie bei einem Incomplete Pass vorgegangen.
4. Alle Interceptions auf dem Spielfeld (zwischen den beiden Goal-Lines) können zurückgeschlagen werden oder auf der Stelle zu Boden gebracht werden = first down und 10 (Ausnahme: zeigt der In/Out of Bounds-Würfel "OUT" ging das Intercepting Team an der Yard-Line, die mit dem Pass-Versuch erreicht werden sollte, Out of Bounds)
5. Erfolgt Interception an der Goal Line oder in der Endzone der Defense, kann das Intercepting Team den Football zu Boden bringen und Touchback ansagen oder ein Interception Return ansagen
6. Erfolgt Interception an der Goal Line oder in der Endzone der Defense und der Versuch des Intercepting Team aus der End-Zone zu laufen misslingt, erfolgt Touchback.
7. Erfolgt Interception an der Goal-Line oder in der End-Zone der Defense und es erscheint "F" auf dem Option-Würfel, erfolgt "F" an dieser Stelle. Das Intercepting Team ist somit das zuletzt in Ballbesitz befindliche Team und folgendes kommt zur Anwendung:
  - a) Falls das Intercepting Team den Football an dieser Stelle recovered und den Spielzug beendet, erfolgt Touchback
  - b) Falls das Offensive-Team (Team, welches den Pass geworfen hat) den Football an dieser Stelle recovered, erfolgt Touchdown = sechs Punkte für die Offense.

- c) Geht der Loose Football an der Goal Line, in der Endzone oder an der Endzone Outer Boundary Line der Defense Out of Bounds, erfolgt Touchback.
  - d) Geht der Loose Football zurück auf das Spielfeld, siehe "Fumbles" (16)
8. Erfolgt die Interception
    - a) an der Goal Line oder in der End-Zone der Defense mit Pass-Interference gegen die Defense, erhält die Offense den Football = first down und goal an der gegnerischen 1 Yard Line oder
    - b) an oder hinter der gegnerischen Endzone Outer Boundary Line mit Pass-Interference, ist der Pass Out of Bounds gegangen und es wird wie bei Incomplete Pass verfahren. Ein Penalty wird ignoriert
  9. Erfolgt Interception und der Option Würfel zeigt "TD", siehe "TD auf Option-Würfel"
  10. Erscheint Interception an der Goal Line oder in der End-Zone der Defense und der In/Out of Bounds-Würfel zeigt "Out", gilt folgendes:
    - a) es erfolgt Touchback
    - b) zeigt der Option Würfel "F", erfolgt Touchback
  11. Erscheint Interception auf dem Spielfeld (also zwischen beiden Goal Lines) und der Option Würfel zeigt "F", erfolgt "F" an der Stelle des Interceptions. Das Intercepting Team ist nunmehr das zuletzt ballbesitzende Team (siehe "Recovery-Würfel" und "Fumbles" (14, 15, 16, 18))

### **Pass in gegnerische Endzone**

Die Endzone Outer Boundary Line ist 10 Yards tief. Jeder Pass, complete, incomplete oder intercepted, an oder hinter dieser Linie ist Out of Bounds und wird incomplete gewertet. Pass Interference Penalty wird hierbei ignoriert.

### **Penalties und Penalty Cards**

1. Wenn ein Team ein Penalty ablehnt, muss dieses Team das Ergebnis des Spielzuges annehmen.
2. Erfolgt ein Penalty bei einem Kickoff, Onside Kick, Punt, Field-Goal-Versuch oder Extra-Point-Versuch, ist das Kicking Team = Offense
3. Erfolgt ein Penalty bei einem Return ist das Returning Team = Offense und der Gegner = Defense
4. Beim Kicking off, Onside Kicking oder Punting mit einem Penalty im Spielzug, wird die Kicking Penalty Card nicht aufgedeckt, bis das Receiving Team ihre Entscheidung getroffen hat.
5. Kommt es zu zwei Penalties im gleichen Spielzug, gilt folgendes:
  - hat jedes Team je ein Penalty verursacht (double foul), heben sich die Penalties gegeneinander auf und der Versuch, bzw. Kick wird von der Line of Scrimmage wiederholt.
  - hat nur ein Team beide Penalties verursacht, kann nur eines akzeptiert werden
  - bei Double Foul bei einem Versuch, in dem die Chance in Ballbesitz zu gelangen bestand, bleibt das zuletzt ballbesitzende Team in Ballbesitz. Es sei denn, das Penalty wurde vor Wechsel des Ballbesitzes erklärt
  - das Defense-Team behält den Football an der Stelle des Penalty oder "Dead Ball", wenn das Double Foul nach Wechsel des Ballbesitzes erklärt wurde
  - Double Foul Penalties heben sich gegeneinander auf und der Versuch, bzw. Kick wird an der Line of Scrimmage wiederholt, wenn das Penalty des Kickers während eines Kickoff oder Punt vor Wechsel des Ballbesitzes erfolgte und das Penalty des Receivers nach Wechsel des Ballbesitzes erfolgte.
6. Penalties bei punktezählenden Spielzügen sind wie folgt:
  - Defensive Personal Fouls (15 Yards) bei Touchdowns und erfolgreichen Field Goals, oder Offensive Personal Fouls bei Safeties werden bei folgenden Kickoff berücksichtigt

- Alle Defensive Penalties bei erfolgreichen Extra Points werden beim folgenden Kickoff berücksichtigt.
- Erfolgt ein Defensive Penalty bei einem erfolgreichen Extra Point, werden beide addiert und beim folgenden Kickoff berücksichtigt

7. False Start (ungültiger Start) erfolgt, wenn die Offense:

- ihren Spielzug nicht angesagt hat
- für ihren Spielzug die falschen Würfel geworfen hat
- die Würfel wirft, bevor die Defense setzen konnte.

Die Offense muss 5 Yards zurück von der Line of Scrimmage und der Versuch bzw. Kick wird wiederholt. Die Uhr wird bei einem False Start nicht gesetzt.

8. Erfolgt ein Penalty im letzten Versuch vor Ende der Halbzeit oder Spielzeit gilt folgendes:

- der Versuch wird wiederholt, wenn das Penalty akzeptiert wird und das Penalty gegen die Defense ist
- Der Versuch wird nicht wiederholt und der Spielzug für ungültig erklärt, wenn das Penalty gegen die Offense ist. Ausnahme: es werden keine Punkte der Offense gewertet, wenn das Offensive Penalty einem Ballbesitzwechsel folgt.
- der Versuch wird wiederholt, wenn ein Penalty gegen beide Teams erfolgt (Double Foul).

9. Wenn ein Penalty im letzten Versuch des 1. oder 3. Quarter angenommen wurde, wird der Versuch bzw. der Kick zu Beginn des folgenden Quarter wiederholt

10. Erfolgt ein Penalty bei einem Kickoff oder Onside Kick mit "OUT" auf den Würfeln, überwiegt das "OUT"-Penalty alle anderen in diesem Spielzug vorkommenden Penalties. Das Receiving Team beginnt an der eigenen 40 Yard Line mit first down und 10.

11. "Half the distance"-Regel.

Bringt die Yardzahl des Penalty den Football an einen Punkt, der über der halben Entfernung zur Goal Line des schuldigen Teams liegt, wird

der Football in halber Entfernung zur Goal Line gesetzt. (Merke: 1/2 Yards werden zur nächst höheren Yardzahl aufgerundet)

12. "Too Close to call "Toss a coin""-Regel:  
sind die Parteien sich uneinig darüber, ob der Wurf flach oder auf der Kippe liegt, wird mittels Münzwurf eine Entscheidung getroffen. Der Gewinner hat die Wahl, ob er die Anzeige des Würfels für den Spielzug einsetzen will oder der Würfelwurf wiederholt werden soll
13. Championship-Spiel: Eine dritte Partei, ein Referee, sollte zur Spielaufsicht hinzugezogen werden.

### **Receiving und Returning Kickoff und Punt**

Ist der Kickoff oder Punt IN und im Spielfeld (zwischen den beiden Goal Lines) muss das Receiving Team ein Return ausführen oder ein Fair Catch ausrufen.

Bei Fair Catch kommt das Receiving Team an dieser Position in Ballbesitz = first down und 10.

### **Returning von der eigenen Goal Line oder End-Zone**

Bei allen Returns aus dieser Position wird die Yardlänge von der eigenen Goal-Line aus gemessen.

### **Returning oder laufen über die gegnerische End-Zone Outer Boundary Line**

Auch wenn die Yardzahlen-Summe den Football an oder hinter die gegnerische End-Zone-Outer-Boundary-Line bringt, Touchdown und sechs Punkte werden gewertet wenn das Team die Goal Line überquert.

## **Sacks**

Ein Quarterback Sack kann nur bei einem Pass- oder Bomb-Versuch erfolgen.

Bei einem erfolgten Sack sind alle Offensive-Yardzahlen ungültig, egal ob positiv oder negativ. Dennoch kann es zum Fumble an einer minus Yardzahl kommen.

## **Safeties**

Ein Safety erfolgt, wenn das ballbesitzende Offensive Team an ihrer eigenen Goal-Line oder ihrer End Zone gestoppt wird = zwei Punkte für den Gegner.

Das Team gegen das der Safety gewertet wurde, macht von der eigenen 30 Yard-Line aus den Kickoff oder auch Onside Kick.

## **"TD" auf dem Option-Würfel**

Erscheint "TD" auf dem Option-Würfel, kommen folgende Regeln zur Anwendung:

1. "SAC" wird vom Defense-Würfel angezeigt = Sack erfolgt hinter der Line of Scrimmage
2. "I" wird vom Defense Würfel angezeigt = Touchdown der Offense wird nicht anerkannt.
3. "N.G." wird vom Defense Würfel angezeigt = Pass an die gegnerische Goal-Line ist incomplete.

4. "INC" wird vom Defense-Würfel angezeigt = Pass an die gegnerische Goal Line ist incomplete
5. Negative Yardzahl wird vom Defense-Würfel angezeigt = Der Touchdown der Offense wird nicht anerkannt. First Down von der Goal-Line abzüglich der negativen Yardzahl auf dem Defense-Würfel.
6. "I" wird vom Defense Würfel angezeigt = siehe Intercepted Passes Nr. 5

## **Touchback**

Touchbacks resultieren aus den folgenden Situationen:

1. Kick oder Punt hat den Football an oder hinter die gegnerische End Zone Outer Boundary Line gebracht.
2. Kick oder Punt hat den Football an die gegnerische Goal Line oder in die End Zone gebracht und Fair Catch wird ausgerufen oder der Football zu Boden gebracht.
3. Kick oder Punt hat den Football an die gegnerische Goal Line oder in der End Zone Out of Bounds gebracht.
4. Pass wurde intercepted an der Goal Line oder End Zone der Defense und der Football zu Boden gebracht (nicht returrt)
5. Offense-Fumble vor der gegnerischen Goal Line und der Loose Football geht an der Goal Line, in der End Zone oder an der End Zone Outer Boundary Line des Gegners Out of Bounds
6. Wenn beim Punt Return, Kickoff Return oder Interception Return das Team beim Versuch aus der eigenen End Zone zu laufen scheitert. Das Team, dass einen Touchback anzeigt, kommt an der eigenen 20 Yard-Line in Ballbesitz = first down und 10.

## **Touchdown**

Touchdown erfolgt, wenn ein ballbesitzendes Team an, oberhalb, und/oder über der gegnerischen Goal Line oder in die End Zone kommt.