

Die Pro Regeln des Regelheftes werden wie folgt im Liga- und Pokalbetrieb übernommen

(Ausgenommen davon sind die 3. Ligen)

Auswechslungen

Beide Teams haben das Recht 5 Auswechslungen bei Spielunterbrechungen zu tätigen.

Es ist zu beachten, dass der Kapitän seine Binde an einen beliebigen Mitspieler weitergibt, sollte er ausgewechselt werden. Für den Fall, dass die Karte „Mein Kapitän“ ausliegen sollte, darf der Trainer neu entscheiden, welche Fähigkeit des neuen Kapitäns das Team nutzen darf. Übrige Kapitäns-Rerolls bleiben unverändert bestehen.

Foul

Die Foul-Regeln inklusive aller Standardsituationen werden so übernommen, wie sie im Regelwerk beschrieben sind.

Eckstöße

Werden so übernommen, wie sie im Regelwerk beschrieben sind.

Nach einer **Freistoßflanke** oder einem **Eckstoß** ist zu beachten, dass Karten, die den Kopfball auf das Tor, oder Karten, die die Parade verbessern sollen, **vor** dem Kopfballduell **verdeckt** gespielt werden müssen. Erst wenn das Kopfballduell zugunsten der angreifenden Mannschaft ausgeht, werden die Karten aufgedeckt und verbessern den Wert des Würfelwurfs (Im Falle des Angreifers im Nachhinein). Gewinnt die Verteidigende Mannschaft das Kopfballduell, gehen die verdeckt gespielten Karten zurück auf die Hand. Die Karte „Nicht mit mir“ darf nach Ausführung des Eckstoßes und vor dem Kopfballduell gespielt werden.

Torwart (zusätzliche Aktionen)

Werden so übernommen, wie sie im Regelwerk beschrieben sind.

ReRoll: Die vergessene Regel

Wenn es zu einem Duell kommt (Dribbling, Tackling, Torschuss, Kopfballduell nach Eckstoß oder Freistoßflanke) zählen **alle** Boni **NUR UND AUSSCHLIEßLICH FÜR DEN ERSTEN WURF**.

Kommt es zu einem **Reroll**, zählen keinerlei Boni mehr zum Würfelergebnis.

Kapitän-ReRoll

Die Kapitän-Rerolls dürfen zu jeder Zeit und auch 2x hintereinander verbraucht werden. Beim Erwürfeln von Strafen oder Verletzungen darf der Kapitän-ReRoll jedoch nicht genutzt werden.

Weitere Besonderheiten

Beim Würfeln von Strafen und Verletzungen gelten keine Würfelboni durch Karten wie „Der 12. Mann“ oder „You'll never walk alone“

Geflippte Spieler gelten weder als Deckungsmalus, noch als Schussmalus. Trotzdem heben sie eine mögliche Abseitsstellung auf. (Offizielle FAQ Nr.35 von 66)

Es befinden sich bereits 4 Spielerchips eines Teams im Strafraum und der Trainer möchte einen Zweikampf führen, durch den ein 5. Spielerchip in den Strafraum eindringen könnte. Der Zweikampf darf nur geführt werden, wenn gesichert ist, dass der potentielle 5. Spielerchip den Strafraum auch wieder verlassen kann. Andernfalls darf der Zweikampf nicht geführt werden.

Draft-Modus, Einwürfe, Decken & Playbook Karten werden nicht übernommen.

Vorbereitung des Spiels

Um das Spiel vorzubereiten werden die 70 Karten vor der Kamera gemischt und abgehoben. Dann werden die Karten wie folgt abgezählt. 10 Karten kommen weg, die nächsten 5 Karten bilden den Nachziehstapel und so weiter, nach folgender Übersicht:

- 10 raus
- 5 rein
- 10 raus
- 5 rein
- 10 raus
- 5 rein
- 10 raus
- 5 rein
- 10 raus
- 70 Karten

Spiel Aufbau für ein Remote-Spiel

Auf der folgenden Grafik ist ein möglicher Spiel Aufbau für das Spiel per Video.

