

ZOPP

Ein Spiel von Anton Karger
für 2 oder 4 fußballbegeisterte Billardexperten
ab 6 Jahren

Spielgedanke

Zopp wird zu zweit als „Einzel“ oder von vier Personen als „Doppel“ gespielt. Die Regeln entsprechen in groben Zügen denen des Fußballs.

Jeder Spieler (bzw. jede Mannschaft) hat 3 Spielsteine (seine Spieler, schwarz/weiß) und ein kleinerer Stein (rot) ist der „Ball“. Die Steine werden durch Ankicken mit dem Zopp-Schläger, mit den Fingern oder mit sonst einem geeigneten Gegenstand über die Spielfläche bewegt. Jede Seite hat abwechselnd je einen Versuch den „Ball“ fortzubewegen, indem sie ihn mit dem eigenen Spielstein trifft. Ziel des Spieles ist es, den „Ball“ ins gegnerische Tor zu bewegen. Wer mehr Tore erzielt ist Sieger.

Ps: Zoch Verlag und Zopp Company arbeiten derzeit an einer Turnierregel. Da ZOPP in aller Herren Länder in verschiedenen Varianten gespielt wird, sind wir an neuen Lösungen von Spielsituationen sehr interessiert und nehmen Anregungen gerne entgegen. Ebenso sind wir an etymologischen Daten von Zopp und allem sonst Wissenswertem interessiert.

Spielmaterial

eine ZOPP-Platte
4 ZOPP-Schläger
8 Spielsteine (3 weiß, 3 schwarz und jeweils ein Ersatz)
2 rote Spielsteine („Bälle“)
2 Metalltore (vor dem Spiel einzusetzen)
2 Zählleisten, schwarz und weiß (vor dem Spiel einzusetzen)
1 Fläschchen mit ZOPP-Gleitpulver)
diese Spielregel und Beiblatt mit Pflegehinweisen

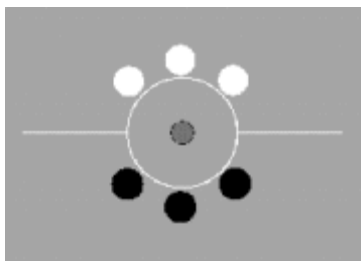
Spieldauer

Spiel auf Torzahl : Zu Beginn des Spieles bestimmen die Spieler, ob sie auf 5 oder auf 10 Tore spielen wollen. (oder auf eine beliebige andere Zahl). Wer als erster die entsprechende Zahl von Toren erreicht, hat gewonnen. Für eine Partie Zopp auf 10 Tore gespielt braucht man etwa 40 Minuten.

Turnierspiel auf Zeit : 20 Minuten (2 Spielhälften mit je 10 Minuten). Bei Gleichstand nach der 2. Spielhälfte wird um das "Golden Goal" gespielt. Das heißt: es gewinnt derjenige, der nach einem neuen Anstoß das nächste Tor schießt.

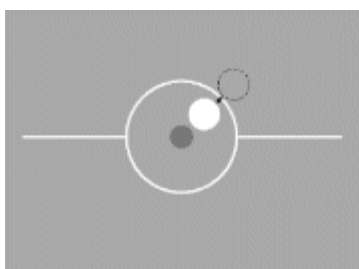
Anstoß

Zu Beginn des Spieles legt jeder Spieler seine Spielsteine in seiner Spielhälfte um den Anstoßkreis aus (Abb.1). Der jüngere Spieler oder die weiße Mannschaft hat den ersten Anstoß. Sobald der „weiße“ Spieler seine Spielsteine ausgerichtet



hat, darf der „schwarze“ Gegner seine „Spieler“ um den Anstoßkreis positionieren. Der "Ball" wird auf den Anstoßpunkt gelegt. Weiß macht nun den ersten Zug, indem er mit einem seiner Spielsteine den "Ball" anspielt. Danach ist Schwarz am Zug; es wird also abwechselnd weitergespielt.

À Nach jedem gefallenem Tor kommt es zu einem neuen Anstoß. In diesem Fall bleiben die Spielsteine in der Position, in der sie sich gerade befinden. Nur der Ball wird auf den Anstoßpunkt gelegt und das Spiel geht weiter. Der Ball muß beim Anstoß nicht angespielt werden. Der Spieler, der gerade einen Gegentreffer hinnehmen mußte, führt den Anstoß aus. Wenn sich beim Anstoß eine Torchance bietet, darf direkt ein Tor erzielt werden. Spielsteine, die sich im Anstoßkreis befinden, müssen zuvor bis an den äußeren Rand des Anstoßkreises gerückt werden. Dies geschieht in der Verlängerung vom Anstoßpunkt weg. (Abb. 2)



Das TOR

Wird der „Ball“ ins Tor geschossen, gilt dies als Tor und der Torschütze aktualisiert seinen Torezähler.

Das Tor zählt nicht, wenn gleichzeitig mit dem „Ball“ ein fremder oder ein eigener Spielstein mit ins Tor geht. Dabei spielt es keine Rolle, in welches Tor der Spielstein geht. (Ausnahme Eigentor). Ein geschossenes Tor zählt auch dann nicht, wenn beim Torschuß entweder ein Foul begangen wurde, eine Abseits/Mauer-Anzeige ignoriert wurde oder ein

technischer Fehler vorliegt. Die Spielsteine und der Ball werden nach den OUT-Regeln (s. unten) wieder ins Spiel gebracht.

Ein Tor ist jedoch gültig, wenn sich ein eigener Spielstein nach dem Torschuß im Abseits befindet oder mauert.

EIGENTOR

Geht der „Ball“ aufgrund eines Schusses ins eigene Tor, zählt dies als Eigentor und der Gegner bekommt einen Punkt gutgeschrieben. Ein Eigentor zählt immer, auch wenn es mit einem Foul, Out oder sonstigen Regelverstößen verbunden ist. Der Eigentorschütze hat nach seinem Frusterlebnis den nächsten Anstoß als Trostpflaster.

Foul

Ein Foul führt zu einem Freistoß für den Gegner. Der Spielgegner muß das Foul anzeigen und damit den Freistoß reklamieren. Der Spieler, der das Foul gemacht hat, ist nicht verpflichtet, das Foul anzuzeigen. Bleibt das Foul vom Spielgegner unbemerkt, wird das Spiel fortgesetzt und bleibt ohne Folgen.

Foul ist: Wenn ein Spielstein einen gegnerischen Spielstein berührt, ohne vorher den "Ball" oder die Bande berührt zu haben.

Härtere Alternative für Profis: Wenn sich zwei gegnerische Spielsteine im Strafraum berühren, selbst wenn der zum Zug verwendete Spielstein vorher die Bande oder den "Ball" berührt hat.

Freistoß

Spielsteine und "Ball" bleiben in unveränderter Position. Der den Freistoß ausführende Spieler hat nun 3 aufeinanderfolgende Züge. Dazu darf er alle seine Spielsteine einsetzen. Wenn ein Tor erzielt wird, ist der Freistoß beendet. Eventuelle weitere Züge verfallen.

Geschieht bei der Ausführung eines Freistoßes eine Regelwidrigkeit (Foul, Abseits oder Out), so geht die Ahndung dieser Regelwidrigkeit vor.

Beispiel: Schwarz hat einen Freistoß. Mit seinem ersten Zug begibt er sich ins Abseits. Weiß kann nun Schwarz auffordern, das Abseits zu verlassen, was Schwarz mit seinem zweiten Zug tun muß. Dabei unterläuft ihm allerdings ein Foul. Der Freistoß wird sofort abgebrochen und Weiß erhält seinerseits einen Freistoß.

Abseits + MAUERN

Spielsteine dürfen nicht im Torraum stehen, egal ob im eigenen (Mauern) oder im gegnerischen Torraum (Abseits).

Es wäre sonst einfach, das eigene Tor für den "Ball" zu blockieren und das gegnerische Tor permanent zu gefährden. Wird das Abseits/Mauern angezeigt, muß der Spielstein beim nächsten Zug aus dem Torraum gekickt werden. Genau wie beim Foul liegt es aber am Spielgegner, das Abseits/Mauern anzuzeigen. Wird das Abseits/Mauern nicht angezeigt, bleibt es ohne Folgen und das Spiel wird fortgesetzt. Bleibt der Spielstein im Torraum stehen, kann das Abseits/Mauern bei einem beliebigen, späteren Zug angezeigt werden. Das Monieren ist also taktisch einsetzbar, z.B. um sich aus einer brenzligen Situation zu befreien oder einen eigenen gefährlichen Angriff aufzubauen oder auszunutzen. Wird das Abseits/Mauern vom Spielgegner angezeigt, muß der Spielstein, der sich im Torraum befindet, im laufenden Zug gespielt werden und aus dem Torraum gekickt werden. Der Spieler darf in dieser Situation auch ein Tor schießen (Abb.3). Wird trotz Anzeige ein anderer Zug ausgeführt, ist der Spielgegner bei seinem anschließenden Spielzug zweimal an der Reihe.



Abb. 3

Sobald mehr als die Hälfte von einem Spielstein in den Torraum hineinragt, befindet sich dieser Stein im Abseits bzw. er mauert. (Abb. 4)



Abb. 4

Out

Wenn der "Ball" aus dem Spielfeld geschleudert wird, ohne im Tor zu sein, bzw. wenn ein Spielstein aus dem Spielfeld geschleudert wird (auch wenn er das Spielfeld durch das Tor verläßt), nennen wir dies Out. "Ball" bzw. Spielstein werden dann auf einen Outpunkt gelegt und das Spiel fortgesetzt.

Es ist immer Aufgabe des Spielgegners, die Steine zurück ins Spielfeld zu setzen. Dabei wählt er für gegnerische Steine den ungünstigeren, für eigene Spielsteine oder den Ball, den für ihn günstigeren Outpunkt aus.

Der Ball/Spielstein wird allerdings auf einen der beiden Outpunkte in der Spielfeldhälfte gelegt, in der er das Spielfeld verlassen hat.

Ist ein Outpunkt belegt, bleibt nur der andere Outpunkt; sind beide Outpunkte der Spielfeldhälfte belegt, darf der Ball/Spielstein auch auf einem Outpunkt der anderen Spielfeldhälfte plaziert werden.

Gehen mehrere Steine ins Out (zB. der Ball, ein schwarzer und ein weißer Spielstein), so muß immer der Ball als erstes auf einen Outpunkt gesetzt werden. Die Spielsteine können dann nach Wahl des einsetzenden Spielers verteilt werden. Sind alle Outpunkte besetzt - was sehr selten vorkommt - bleibt als letzte Rettung der Anstoßpunkt.

Der taktische Zug

Das ist ein Zug, bei dem der Spielstein den "Ball" nicht berührt. Ein solcher Zug ist manchmal notwendig, um einen Spielstein in eine günstigere Position zu bringen. Ein Spieler darf aber nicht mehr als 3 taktische Züge hintereinander machen, ansonsten erhält der Gegner, sofern er es anzeigt, einen Freistoß.

Es zählt die Absicht, den Ball zu treffen. Ein Spielzug, bei dem der Spieler offensichtlich versucht den Ball zu treffen, ihm dies aber nicht gelingt, gilt daher nicht als taktischer Zug.

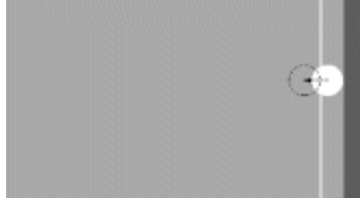
Härtere Alternative für Profis: Jeder Spielzug, bei dem der Spieler den Ball nicht trifft, gilt als taktischer Zug. Der Spieler geht also ein hohes Risiko ein, einen Freistoß zu kassieren, wenn er es auf den dritten Zug ankommen läßt. Insbesondere kann ihn sein Gegner in eine schwierige Situation bringen, indem er versucht, den Ball schwer zugänglich zu machen, um so ein Foul oder den dritten taktischen Zug zu provozieren. Auch ein Kunstschuß, bei dem der Ball nicht getroffen wird, gilt als taktischer Zug.

Kleben

Wenn ein Spielstein direkt neben einem gegnerischen Spielstein oder an der Bande zum Liegen kommt, so nennt man das "Kleben".

Kleben an der Bande:

Der zum Zug verwendete Spielstein kann bis an die Seiten- bzw. Torlinie davor versetzt werden (Abb.5).



Kleben an einem anderen Spielstein:
Der Spielstein darf um einen Fingerbreit verschoben werden.
Nicht zum Zug verwendete Steine dürfen nie verschoben werden!

Fairplay

Kommt es im Zweipersonenspiel zu Schwierigkeiten bei der Auslegung einer Situation und die Parteien können sich nicht einigen, darf beim ersten mal Weiß entscheiden, wie die Situation gelöst wird. Bei der nächsten Regelunstimmigkeit hat Schwarz Vorrang!

Beispiele für Probleme bei den Auslegungen:

Foul oder nicht?

Zuerst Vorbande vor Berührung?

Dritter taktischer Zug?

Ist ein Spielstein verschoben worden?

Hat eine Doppelberührung beim Schuß stattgefunden?

Stimmt der Spielstand?

Platzverweis

Für Profis:

Nach dem vierten Foul muß der foulende Spieler einen Spielstein vom Platz nehmen

BESONDERE SITUATIONEN

Ball und Spielsteine gehen gleichzeitig ins Out:
der Ball hat Priorität und muß zuerst gelegt werden.

Technische Fehler:

Fremde Steine und der "Ball" dürfen nie per Hand oder Zopp-Schläger verschoben werden! Ebenso handelt es sich um einen technischen Fehler, wenn versehentlich mehrere Spielsteine bei einem Schlag mit dem Schläger bewegt werden.

Solche technischen Regelverstöße müssen angezeigt werden. Hiermit ist der Spielzug beendet und der Anzeigende darf nun zwei aufeinanderfolgende Spielzüge ausführen.

Ein Spielstein kommt an der Bande zum Liegen :
Wenn dieser Stein zum Zug verwendet wird, darf er bis an die

Randlinie vorgerückt werden. Dies gilt auch, wenn ein Spielstein auf der Torlinie liegt, dieser Stein darf einen Daumenbreit vom Tor weggeschoben werden.

Zwei eigene Spielsteine liegen gleichzeitig im Torraum (Doppeltes Abseits oder Mauern):

Es ist erlaubt mit einem Schuß beide Spielsteine zu entfernen. Gelingt dies nicht, läuft man Gefahr im nächsten Spielzug wieder beim Mauern oder im Abseits „erwischt“ zu werden.

Die Steine dürfen nicht übereinander getürmt werden:

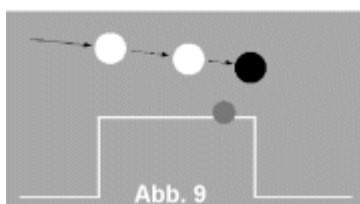
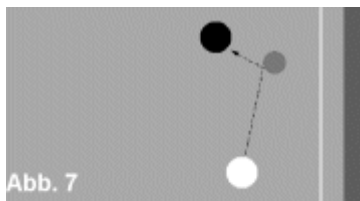
Kommen sie doch übereinander zu liegen, müssen sie so nebeneinander gelegt werden, daß sie nicht "kleben". Hat sich ein Spielstein oder ein Ball aufgestellt, wird mit der Faust auf den Tisch geklopft.

Verdrängen gegnerischer Spielsteine : Ist in drei Möglichkeiten erlaubt- vorherige Ballberührung (Abb.6)- vorherige Bandenberührung (Abb.7)- durch einen 2. eigenen Spielstein (Abb.8)

Verdrängen gegnerischer Spielsteine :

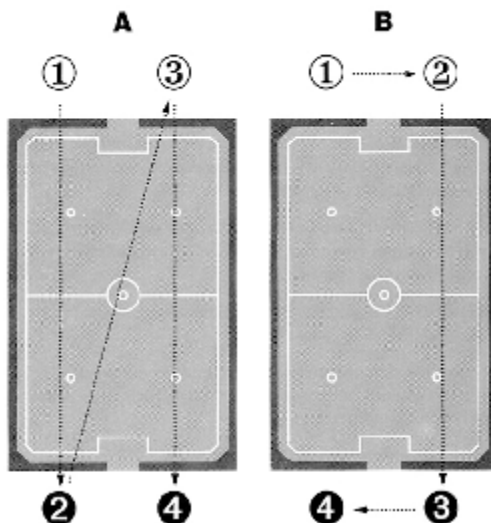
Ist in drei Möglichkeiten erlaubt

- vorherige Ballberührung (Abb.6)
- vorherige Bandenberührung (Abb.7)
- durch einen 2. eigenen Spielstein (Abb.8)



DAS ZOPP-DOPPEL

Das Zopp-Doppel wird, genau wie das Zopp-Einzel, mit je drei weißen und drei schwarzen Spielsteinen gespielt. Zwei Varianten für das Spiel zu viert :



A Hier wird das Zopp-Doppel genau wie das Zopp-Einzel gespielt. Es kommt abwechselnd die Mannschaft mit den schwarzen und die mit den weißen Steinen zum Zug. Es ist die schnellere und dynamischere Form für das Spiel zu viert.

B Hier hängt das erfolgreiche Spiel wesentlich vom guten Zusammenspiel einer Mannschaft ab. Ein Spieler kann den Schuß seines Teamkollegen mit einem geschickten Paß vorbereiten. Es ist die langsamere, aber taktisch interessantere Form für das Spiel zu viert.

Drucken