

Astorian Football

Inhaltsverzeichnis

- [1 Das Spiel](#)
 - [1.1 Spielzüge](#)
 - [1.2 Spieler](#)
 - [1.3 Punkte](#)
 - [1.4 Verlängerung](#)
- [2 Ligen und Turniere](#)
 - [2.1 Microolympiade](#)
 - [2.2 Astorian Football League \(AFL\)](#)
 - [2.3 Major Astorian Football League \(MAFL\)](#)
- [3 Setzregeln](#)
 - [3.1 Das Setzen & Auswertung](#)
 - [3.2 Beispiel](#)
 - [3.3 Ursprüngliche Version](#)

Astorian Football, in den Ländern auf dem Kontinenten Astor einfach *Football* genannt, ist eine in Astor sehr populäre Mannschaftssportart, die für ihre körperliche Härte bekannt ist. Astorian Football ist eine sehr taktische Sportart, bei der zwei Mannschaften mit je elf Spielern in versuchen, den Ei-förmigen Spielball in die gegnerische Endzone zu bringen.

1 Das Spiel

Ein Footballspiel dauert 4x15 Minuten. Gespielt wird auf einem 120 Yards (109,7 Meter) langen und etwa 53 Yards (48,5 Meter) breiten Spielfeld, das in zwölf gleich große Abschnitte zu je 10 Yards eingeteilt ist. Die letzten 10 Yards auf jeder Seite werden Endzone genannt.

Der Spielbeginn wird Kick-Off genannt. Hierbei wird der ovale Ball von der 35-Yard-Linie der beginnenden Mannschaft in die gegnerische Hälfte gekickt. Von dort aus wird der Ball von einem Gegenspieler aufgenommen und so weit wie möglich in die Hälfte des Teams getragen, welches das Spiel begonnen hat. Eigentlich ist der Kick-Off nur eine Ballabgabe, durch die der eigentliche erste Angriff der Offensiv-Mannschaft ausgeführt wird.

An der Stelle, wo der ballbesitzende Spieler zu Boden gebracht wird, beginnt das First Down (der erste Angriff) der Offense (ballbesitzende Mannschaft). Die Offenseline hat nun vier Versuche (Downs), um zehn Yards Raumgewinn zu erzielen. Schafft es das Offense-Team nicht, wechselt der Ballbesitz.

Steht die Offense nach drei erfolglosen Versuchen vor dem 4. Down, gibt es zwei Möglichkeiten:

Entweder man riskiert ein 4. Down und damit bei Nichtgelingen den Ballverlust, oder man führt einen Punt oder ein Fieldgoal aus. Ein Punt ist eine Art Befreiungsschlag, bei dem der Ball vom Punter (ähnlich wie beim Kick-Off) so weit wie möglich in die gegnerische Spielhälfte geschossen wird. Ein Gegenspieler nimmt den Ball auf und trägt ihn genau wie beim Kick-Off wieder zurück. Der Ballbesitz geht also auf jeden Fall an die Gegenmannschaft über, aber anders als bei einem erfolglosem 4. Down beginnt der Angriff des Gegners

etwas weiter hinten. Befindet sich die Offense jedoch schon in der Nähe der gegnerischen Endzone, wird wahrscheinlich ein Fieldgoal versucht. Hierbei versucht der Kicker den Ball durch das Fieldgoal-Gestänge zu treten. Gelingt es ihm, erhält seine Mannschaft drei Punkte und das Spiel wird mit einem Kick-Off fortgesetzt. Gelingt es ihm nicht, kommt die andere Mannschaft an der Stelle des Kick-Versuchs in Ballbesitz und hat nun ihrerseits vier Versuche, um zehn Yards zu überbrücken.

1.1 Spielzüge

Astorian Football wird als Folge von Spielzügen gespielt, zwischen denen die Uhr angehalten wird. Die angreifende Mannschaft hat dabei verschiedene Möglichkeiten, sich der Endzone zu nähern:

- Bei einem **Passspielzug** versucht der Quarterback den Ball einem der Receiver zuzuwerfen, der eine vorher festgelegte Passroute läuft. Der Ball kann dann entweder gefangen (*Catch*), von der gegnerischen Defense abgefangen (*Interception*) oder gar nicht erst sein Ziel erreichen (*Incomplete*).
- Bei einem **Laufspielzug** gibt der Quarterback den Ball an einen Ballträger in seiner direkten Nähe weiter, der dann versucht, so viele Yards wie möglich Raumgewinn zu erzielen, oder gar die Endzone zu erreichen.

1.2 Spieler

Die Spieler im Football sind Spezialisten für ihre Position. Da bei jedem Spielzug ausgewechselt werden darf, können immer die für den geplanten Spielzug geeignetsten Spieler eingesetzt werden. Auswechseln ist bei jeder Spielunterbrechung erlaubt. Wenn also die eigene Mannschaft in Ballbesitz kommt, wird das elfköpfige Angriffsteam eingewechselt. Können die Gegner wieder den Ball erobern, kommt das Verteidigungsteam zum Zuge.

Bei der Aufstellung gibt es - je nach Spielsituation - verschiedene Varianten. Zusätzlich gibt es Spieler für besondere Spielsituation, beispielsweise den Kicker (K), der versucht, ein Field Goal zu erzielen.

- **Offense:**
 - **Quarterback (QB):** Zentrale Position in der Offensive, Spielmacher.
 - **Offensive Linemen (OL):** Schützen den Quarterback vor den Verteidigern oder blocken den Weg für den Ballträger frei. Sie bestehen aus dem Center (C), den Guards (G) und den Tackles (T).
 - **Runningback (RB):** Ballträger, der nahe beim Quarterback steht und entweder einen kurzen Pass fangen soll, oder den Ball in einem Laufspielzug nach vorne tragen soll. Kommt als Halfback (HB) oder Fullback (FB) vor.
 - **Wide Receiver (WR):** Sehr schneller Ballträger, der darauf spezialisiert ist, weite Pässe zu fangen.
- **Defense:**
 - **Defensive Linemen (DL):** Blocken gegnerische Runningbacks oder machen den Weg zum QB frei. Sie bestehen aus den Defensive Ends (DE) und Defensive Tackles (DT).
 - **Linebacker (LB):** Stehen dicht hinter der Defensive Line und müssen einen durchgebrochenen Runningback stoppen oder Jagd auf den Quarterback machen.
 - **Defensive Backs (DB):** Unterteilen sich in Safeties (S) und Cornerbacks (CB). Die Cornerbacks verteidigen vor allem gegen die Wide Receiver, während die Strong Safety (SS) und Free Safety (FS) als letzte Bastion gegen Passspiel absichern sollen.

1.3 Punkte

Punkte können erzielt werden, wenn der Football mittels eines Lauf- oder eines Passspielzugs (*Run* bzw. *Pass*) über die gegnerische *Goalline* getragen oder in der Endzone gefangen wird. Dies ist ein Touchdown

(TD), der sechs Punkte zählt. Touchdowns können auch nach einer Interception oder einem Fumble erzielt werden (*Defensive Touchdown*). Ebenso nach einem Kickoff- oder einem Punt-Return und auch nach einem verpassten Field Goal.

Nach einem Touchdown hat die angreifende Mannschaft zudem die Möglichkeit, den Spielstand durch einen *Point of Touchdown PAT*, (engl. *Punkt nach dem Touchdown*, das Kicken des Balles durch die gegnerischen Torstangen) um einen oder durch eine *Two-Point-Conversion* (engl. *Zwei-Punkt-Verwandlung*, das erneute Tragen oder Werfen des Balles in die Endzone des Gegners) um zwei Punkte zu erhöhen. Die *Two-Point Conversion* hat jedoch geringere Erfolgsaussichten. Der PAT wird in der Regel von der gegnerischen 2-Yards-Linie ausgeführt, die Conversion von der 3-Yards-Linie, sie können aber durch eine Strafe bedingt auch aus größerer Entfernung beginnen. Dieses wird auch *Extra Point* genannt.

Falls ein Touchdown nicht mehr erreichbar erscheint, kann ein Kick durch die gegnerischen Torstangen versucht werden (*Field Goal*), der bei Erfolg drei Punkte einbringt.

Darüber hinaus gibt es in der MAFL weitere Möglichkeiten, Punkte zu sammeln: Kann die verteidigende Mannschaft einen *Safety* (Zu-Boden-Bringen des ballführenden Spielers in seiner eigenen Endzone) erzielen, der der betreffenden Mannschaft zwei Punkte einbringt. Gelingt es der verteidigenden Mannschaft bei einem PAT-Versuch oder der *Two-Point Conversion*, den Ball zu erobern und ihn in die gegnerische Endzone zu tragen, erhält sie ebenfalls zwei Punkte.

1.4 Verlängerung

Endet ein Spiel nach regulärer Spielzeit Unentschieden, gibt es eine Verlängerung. Es gibt - wie im Baseball - kein Unentschieden im Astorian Football.

Jedes Team hat in der *Overtime* einen *Drive*, wobei dieser jeweils an der gegnerischen 25-Yards-Linie gestartet wird. Sollte nach einer *Overtime* Gleichstand herrschen, werden so lange *Overtimes* angehängt, bis es eine Entscheidung gibt. Ab der dritten Overtime ist ein *PAT* nicht mehr zulässig. Nach einem *Touchdown* muss daher eine *Two-Point Conversion* gespielt werden.

2 Ligen und Turniere

2.1 Microolympiade

Erstmals wurde Football bei den III. Microlympischen Sommerspielen in Alpinia 2005 ausgetragen. Bei den IV. Microlympischen Sommerspielen 2008 in Gran Novara ein zweites Mal. Bei den letzten Sommerspielen, 2010 in Qianlong wurde Football nicht mehr ausgetragen.

Während Astor im Jahr 2005 im Viertelfinale gegen den späteren Bronze-Medaillen-Gewinner Adelan verlor, konnte Astor 2008 dann Gold gewinnen.

Jahr	Gold	Silber	Bronze
2005	Hansastan	Ozeania	Adelan
2008	Astor	Aquila	Bananaworld

2.2 Astorian Football League (AFL)

Die AFL wurde 2005 von Harvey Oswald etabliert. Nach dem Ausspielen einer ersten Saison wurde Anfang 2006 eine zweite begonnen, die allerdings nie zu Ende gespielt wurde. Der Spielbetrieb wurde mit einem Neustart der Saison im November 2006 wieder aufgenommen. Die Teams spielten nach einer Regular Season in den Play Offs, um dann den Super bowl auszuspielen.

Es folgten drei weitere Saisons in den Jahren 2007, 2008 und 2009. Erst 2017 folgte die fünfte und bislang letzte AFL-Saison.

2023 organisierte dann das Astorian Sports Network (ASN) einen AFL Legend Bowl, an dem die besten Teams der ewigen Rangliste teilnahmen.

2.3 Major Astorian Football League (MAFL)

2014 gründete das ASN die MAFL. In der Liga spielten 25 Teams in 5 Conferences. Nach der Regular Season wurde das beste Team mit der Walter-Camp-Trophy ausgezeichnet. folgten die Play Offs, die dann im Memorial Bowl ihr Finale fanden.

Mit der Auflösung des ASN 2023 endete auch die Ära der MAFL. Die Trophy gewannen je zwei Mal die Caliente Steelers und die Cedar Creek Brawlers. Je zwei Bowls gewannen die Gareth Rangers und die Lo Santui Royals

3 Setzregeln

Die aktuelle Version 2.1 wurde von Ronald D. Crane entwickelt, um 1.) zu verhindern, dass 23 Daten abgegeben werden müssen. Und durch die Verwendung der 30 Setzpunkte nähert man sich der Setzsystematik vom Fußball. Durch die Auswertungsregel sind aber Safetys und Two-Point-Conversions bislang nicht zu berechnen.

3.1 Das Setzen & Auswertung

1. Jeder Trainer verteilt 30 Setzpunkte (zzgl. 1 Heimpunkt) auf die Offense, dem Quarterback, die Defense und dem Special Team.

2. Die Anzahl der Touchdowns wird wie folgt berechnet:

a) Setzpunkte auf Offense der Mannschaft1 abzgl. Setzpunkte auf Defense der Mannschaft 2 geteilt durch [2a1] 3 oder, wenn der Quarterback-Wert der Mannschaft 1 höher ist als der, der anderen Mannschaft [2a1] 2 (gerundet) – dies ergeben die Offense-Touchdowns.

b) Setzpunkte auf Defense der Mannschaft1 abzgl. Setzpunkte auf Offense der Mannschaft 2 geteilt durch 8 (gerundet) – dies sind die Touchdowns der Defense

3. ExtraPoints sind je ein Setzpunkt des Special Teams pro Touchdown (also Minimum aus Anzahl Touchdowns und Special Team-Punkte).

4. Die Anzahl der Field Goals wird wie folgt berechnet: a) Die geblockten Offense-Werte (also Minimum aus Offense und Gegners Defense) sind Field Goal-Möglichkeiten. b) Minimum aus den Field Goal-Möglichkeiten wird durch 4 geteilt (gerundet) soweit berücksichtigt, wie es noch Special Team-Versuche gibt.

5. Verlängerung

a) Der, dessen QB-Wert höher ist, gewinnt nach Verlängerung mit einem Touchdown Unterschied.

b) Ist der QB-Wert gleich, gewinnt das Team mit einem Field Goal Unterschied, welches den höheren Special Team-Wert hat.

c) Ist auch der Special Team-Wert gleich, so gewinnt das Team, welches den höheren Defense Wert hat mittels eines Touchdowns aufgrund eines Interceptions.

d) Ist auch der Wert gleich, so gewinnt das Team, welches schließlich den höheren Offense-Wert hat durch ein Field Goal.

3.2 Beispiel

Team A		Team B
7	Quarterback	6
12	Offense	15
6	Defense	5
6	Special Team	4

Auswertung nach

Touchdowns

2a) Offense

Team A: $12 - 5 = 7$ (Quarterback mit 7:6 höher, daher Teiler 3) $\Rightarrow 7/3 = 2,6 \Rightarrow$ gerundet = 3 Touchdowns durch die Offense

Team B: $15 - 6 = 9$ (Quarterback mit 6:7 niedriger, daher Teiler 4) $9/4 = 2,25 \Rightarrow$ gerundet = 2 Touchdowns durch die Offense

2b) Defense (mittels Interception)

Team A: $6 - 15 =$ kein Touchdown

Team B: $5 - 12 =$ kein Touchdown

Extra-Punkte

3.)

Team A: 3 Touchdowns - und 6 Punkte auf Special Team = 3 Extra-Points

Team B: 2 Touchdowns - und 4 Punkte auf Special Team = 2 Extra-Points

4th Down und Field Goal-Versuche

4a) Field-Goal Möglichkeiten

Team A: 12 Offense - 5 Defense -> 5 geblockte Angriffe des Teams A (4th Down) = 5 Field-Goal Möglichkeiten

Team B: 15 Offense - 6 Defense -> 6 geblockte Angriffe des Teams B (4th Down) = 6 Field-Goal-Möglichkeiten

4b) erzielte Field Goals

Team A: 5 Möglichkeiten / 4 = 1,25 = gerundet 1 => mit 5 Möglichkeiten = 1 Field Goal

Team B: 6 Möglichkeiten / 4 = 1,5 = gerundet 2 => mit 6 Möglichkeiten = 2 Field Goals

Zwischenergebnis

Team A: 3 Touchdowns + 3 Extra-Punkte + 1 Field Goal = 24 Punkte

Team B: 2 Touchdowns + 2 Extra-Punkte + 2 Field Goal = 20 Punkte

Verlängerung

Theoretische Erklärung, da die Entscheidung in diesem Spiel bereits nach regulärer Spielzeit gefallen ist.

5a) Entscheidung durch besseren Quarterback: Team A ist höher als Team B beim Quarterback (7:6), daher würde Team A mit einem Touchdown in der Verlängerung gewinnen.

5b) Entscheidung durch besseres durch Field Goal Special Team: Team A hat den höheren Wert im Special Team (6:4) und würde dann durch ein Field Goal in der Verlängerung gewinnen, wenn es nach regulärer Spielzeit Unentschieden steht und der QB-Wert gleich wäre.

5c) Entscheidung durch bessere Defense aufgrund eines (Defense)-Touchdowns nach einer Interception: Team A hat den höheren Wert im in der Defense (6:5) und würde durch ein Touchdown nach einer Interception in der Verlängerung gewinnen, wenn es nach regulärer Spielzeit Unentschieden steht, sowie der QB-Wert und der Special-Team-Wert gleich wären.

5d) Entscheidung durch bessere Offense aufgrund eines Field Goals: Sollte es nach regulärer Spielzeit Unentschieden stehen und sämtliche bisher herangezogene Werte (QB, Special Team und Defense) gleich sein, müsste der Offense-Wert herangezogen werden. Wenn alle Werte bislang gleich wären und es wurden 31 Punkte vom Heimteam und 30 vom Auswärtsteam gesetzt gewesen, müsste das Heimteam im letzten Wert (Offense) 1 Punkt mehr haben. In dem Fall würde das Spiel durch ein Field Goal in der Verlängerung entschieden werden. In dem Fall, indem ein Spiel auf neutralen Boden statt finden würde (meistens ein Bowl-

Spiel) und beide Teams haben im Vorfeld die gleichen Setzdaten abgegeben, müsste die Spielleitung neue Daten anfordern.

3.3 Ursprüngliche Version

Beim Astorian Football gibt es zahlreiche mögliche Positionen und Spielzüge. Die Setzvariante vereinfacht dies und geht von festen Positionen aus. Jeder Offense-Spieler steht einem bestimmten Defense-Spieler gegenüber. Dazu kommt in der Offense die Position des Kickers.

Das Setzen

Jeder Spieler hat je 50 Punkte für Offense und Defense zur Verfügung, die er auf die 11 Spieler (In der Offense plus Kicker) verteilt. Dabei bekommt jeder Spieler mindestens einen Punkt und höchstens 5 Punkte.

Bei der Auswertung wird der Wert des Offense-Spieler mit dem dazugehörigen Defense-Spieler verglichen. Der Punktwert des Defensivspielers wird vom Wert des Offensivspielers abgezogen, das Ergebnis ergibt die Anzahl der Touchdowns für das Team. Sollte das Ergebnis 0 oder negativ sein, so fällt natürlich kein Touchdown. Ein Touchdown ergibt 6 Punkte.

Ein Sonderfall ist der Kicker: ihm steht kein direkter Defensivspieler gegenüber. Sein Punktwert ist gleichbedeutend mit der Zahl der Fieldgoals, auf die es 3 Punkte gibt.

Gegen Nichtsetzer wird die Anzahl der Punkte am Ende durch 6 geteilt.

Beispiel

Zunächst ist Team A in der Offense, Team B verteidigt. Danach werden die Offense-Daten von Team B gegen die Defense-Punkte von Team A gerechnet. Beide Teams können je 2 Touchdowns erzielen. Team A durch eine 2-Punkte-Dominanz auf der LWR-Position, Team B durch je einen Touchdown resultierend aus der QB- und der LHB-Position. Beide Teams erhalten als 12 Punkte durch Touchdowns. Teams A hat 3 Punkte auf den Kicker gesetzt und erhält so 9 zusätzliche Punkte. Team B setzte 5 Punkte auf den Kicker und erhielt 15 zusätzliche Punkte. Damit gewinnt Team B gegen Team A mit 27:21.

Offense-Position	Offense-Punkte Team A	Defense-Position	Defense-Punkte Team B	Punkte
Left Offense Tackle	1	Right End	2	0
Left Guard	5	Right Defense Tackle	5	0
Right Guard	5	Left Defense Tackle	5	0

Right Offense Tackle	5	Left End	5	0
Center	5	Middle LB	5	0
Left Wide Reciever	5	Right Cornerback	3	12
Right Wide Reciever	5	Left Cornerback	5	0
Quarterback	5	Strong Safety	5	0
Fullback	5	Free Safety	5	0
Left Halfback	5	Right Linebacker	5	0
Right Halfback	5	Left Linebacker	5	0
Kicker	3			9
Gesamtpunkte				21

PUNKTE Team B

Offense-Position	Offense-Punkte Team B	Defense-Position	Defense-Punkte Team A	Punkte
Left Offense Tackle	5	Right End	5	0
Left Guard	2	Right Defense Tackle	4	0
Right Guard	5	Left Defense Tackle	5	0
Right Offense Tackle	5	Left End	5	0
Center	5	Middle LB	5	0
Left Wide Reciever	5	Right Cornerback	5	0

Right Wide Reciever	2	Left Cornerback	4	0
Quarterback	5	Strong Safety	4	6
Fullback	3	Free Safety	5	0
Left Halfback	5	Right Linebacker	4	6
Right Halfback	3	Left Linebacker	4	0
Kicker	5			
Gesamtpunkte				27