

Propozycja ograniczeń/zmiennych w grze końcowej.

1. Ustawienie zawodników na pozycjach.
2. Różne struktury gry dwóch zespołów, np. 1-2-2 vs 1-1-1.
3. Różne struktury gry dwóch zespołów, np. 1-2-3-1 vs 1-3-1-2.
4. Różna wysokość ustawienia zespołu w fazie bronienia, np. jeden zespół w wysokiej obronie, drugi ustawia się niżej, w średniej.
5. Rotacja strukturami, ustawieniami podczas gry końcowej.
6. Zawodnicy sami decydują o pozycjach i swojej strukturze gry, ustawieniu.
7. Różna ilość bramek, np. gra na dużą bramkę i na dwie małe z wyznaczoną strefą GOL lub z wyznaczoną strefą, sprzed której muszą uderzyć do małej bramki.
8. Gra z wyznaczoną strefą, zamiast bramek, do której mogą wprowadzić piłkę lub w nią zagrać do wbiegającego partnera celem zdobycia celu, punktu.
9. Punktacja oraz scenariusze gry, np. wygrywa ten kto strzeli drugą bramkę, wygrywa ten kto strzeli dwie bramki z rzędu, itd.
10. Podział boiska na strefy lub sektory. Uwzględniając podział odpowiednie zachowania zawodników, np. w strefie niskiej może być tylko ograniczona ilość zawodników, aby drużyna przy piłce mogła otworzyć grę od bramki. W momencie przejęcia ograniczenia mogą zostać zniesione, aż do momentu, kiedy fragment gry się zakończy.
11. Wypełnienie całego boiska przez zespół, np. drużyna w bronieniu musi tak się ustawić, aby wypełnić dwie połowy boiska.
12. Jeden zespół gra w przewadze lub niedowadze, unikamy wstawiania NEU.