



PIÙ LO GIOCHI,
PIÙ LO VIVI!

REGOLAMENTO





ATTENZIONE!

Non è un giocatolo e pertanto si sconsiglia l'utilizzo a persone con età inferiore a 14 anni.
Contiene parti piccole che potrebbero essere ingerite.

SIMULATOR SOCCER

REGOLAMENTO

Numero di giocatori:	2
Dinamica di gioco:	a turni
Età consigliata:	14+
Durata della partita:	45-60 min

Simulator Soccer è un gioco a turni per 2 giocatori. Ogni turno rappresenta un **Tempo di gioco** dentro il quale si simula il comportamento della palla e dei calciatori di entrambe le squadre.

CONTENUTO DELLA SCATOLA:

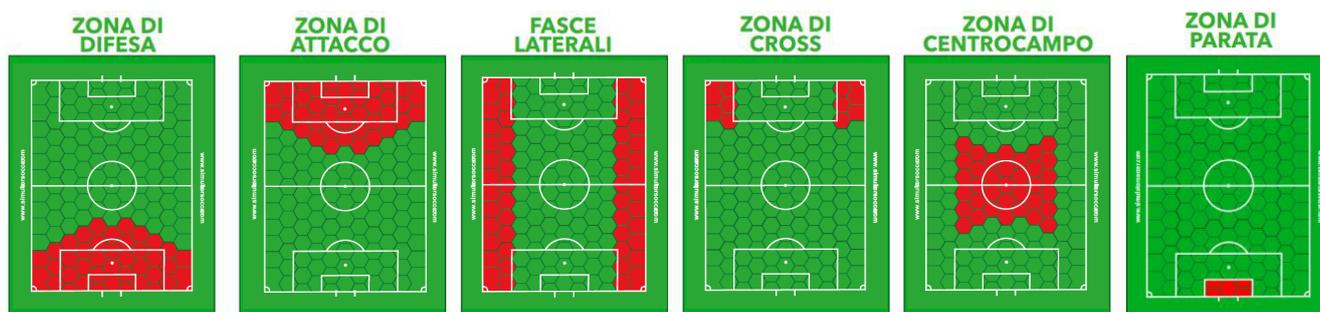
- 1 Regolamento
- 1 Terreno di gioco in tessuto speciale 100 x 79 cm (foto 10)
- 2 Porte con le reti in tessuto (foto 1)
- 2 Aste di Parata (foto 2)
- 35 Pedine delle 2 squadre e arbitri (foto 3 e 6)
- 35 Adesivi delle 2 squadre e arbitri
- 8 Tabelloni Pubblicitari (foto 9)
- 4 Bandierine corner (foto 5)
- 10 Palloni (foto 7)
- 1 Sacchetto in tessuto (foto 8)
- 2 Dadi da 6 (foto 4)



IL TERRENO DI GIOCO

Il terreno di gioco di Simulator Soccer è diviso da una scacchiera esagonale. Ogni esagono viene chiamato **cella**.

Le linee più spesse determinano le varie zone:



SCHIERAMENTO INIZIALE E CALCIO DI INIZIO

Entrambi i giocatori posizionano in campo a proprio piacimento gli 11 calciatori titolari e i 5 calciatori in panchina. Devono essere posizionati all'interno della cella, e mai sulla riga. In ogni cella ci potrà essere solo un calciatore per squadra; quindi, al massimo due se sono di squadre diverse.

Posizionare l'arbitro n°1 vicino alla bandierina del calcio d'angolo, servirà a tenere il tempo. (vedi pag. 9)

Tirare una moneta per stabilire chi batterà il calcio di inizio e di conseguenza iniziare la FASE1 del primo turno.



IL TEMPO DI GIOCO

PANORAMICA SULLA DINAMICA DEI TURNI

TEMPO DI GIOCO: Si tratta di un turno completo che si svolge in 3 FASI.

Simula ciò che accade contemporaneamente a: palla (FASE1), calciatori in attacco (FASE2), calciatori in difesa (FASE3), in un determinato lasso di tempo.

FASE 1 - CALCIA LA PALLA: Simuliamo cosa accade alla palla.

- Scegli una delle 3 azioni d'attacco: **1) PASSAGGIO O AVANZA PALLA AL PIEDE 2) CROSS E COLPO DI TESTA 3) TIRO.** (Pag.6)
- Ogni volta che calci la palla devi stabilire grazie al **CdD (Calcolo della distanza)** quale calciatore ne entra in possesso. (Pag.7)
- In funzione di quanto accade dopo aver calciato la palla, potresti attivare un'ABILITA' che ti consentirà di rigiocare una o più volte la FASE1. (Pag.8)

Terminata la FASE1, se sei in possesso di palla procedi con la FASE2,(Pag.8) se hai perso la palla l'avversario inizia subito un nuovo turno: RIPARTENZA. (Pag.7)

FASE 2 - MOVIMENTI IN ATTACCO: Simuliamo il comportamento di tutti i calciatori senza palla.

- Muovi in qualsiasi direzione tutti i calciatori che ritieni opportuno fino a 3 celle cad. (Pag.8)

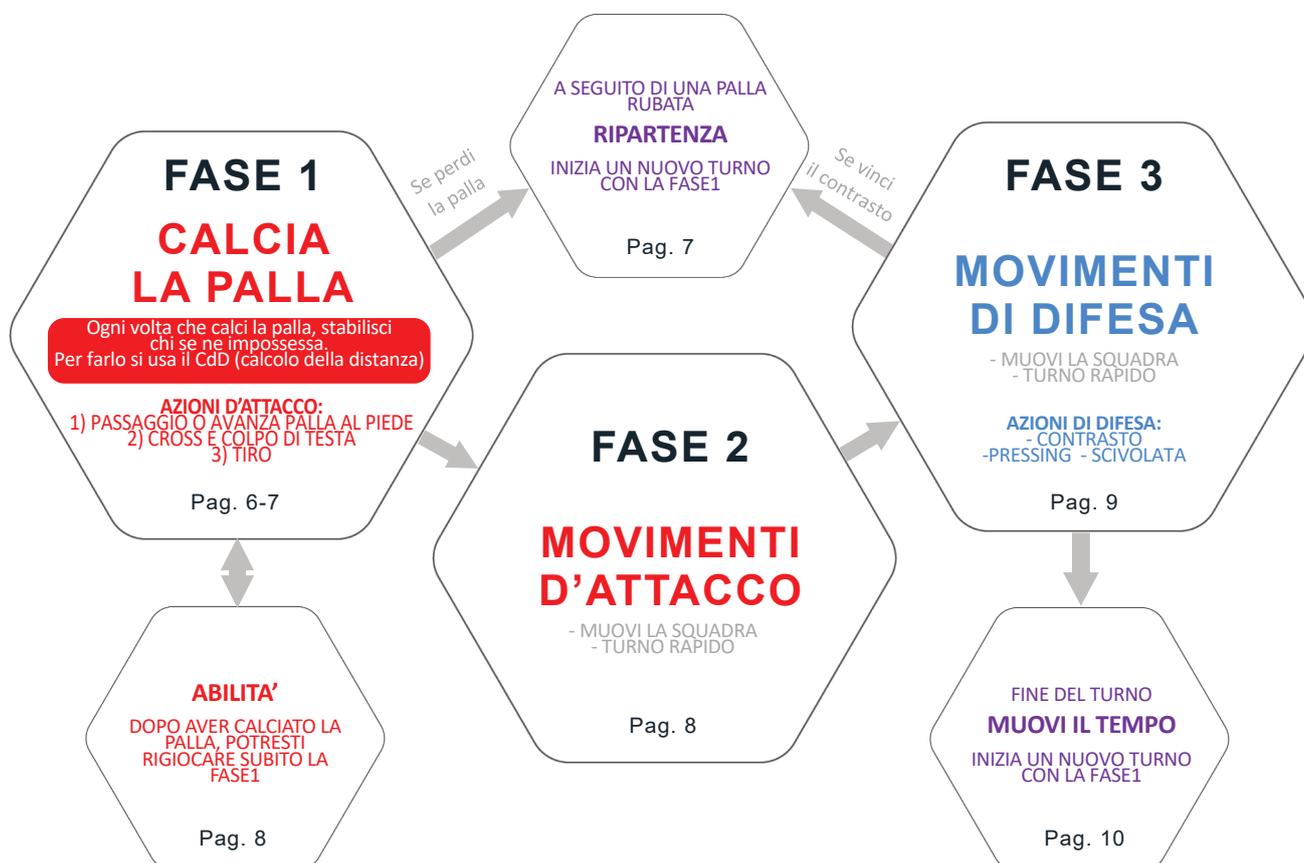
Terminata la FASE2 l'avversario gioca la FASE3.

FASE 3 MOVIMENTI IN DIFESA: L'avversario simula il comportamento di tutti i calciatori in difesa.

- Oltre ai movimenti, si potranno eseguire le azioni di difesa: **CONTRASTO e/o PRESSING.** (Pag.9)

Terminata la FASE3 se hai conquistato la palla inizi subito un nuovo turno d'attacco con la FASE1 (RIPARTENZA)

Se la palla è ancora in possesso dell'avversario, si muove il TEMPO (rappresentato dal guardalinee) (Pag.10) e l'avversario può ricominciare un nuovo turno con la FASE1.

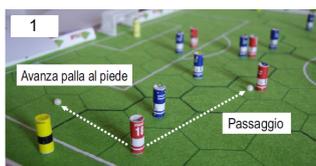


FASE 1

CALCIA LA PALLA

AZIONI D'ATTACCO

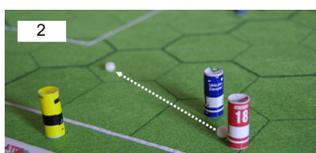
PASSAGGIO O AVANZA PALLA AL PIEDE



Calcia la palla "rasoterra" indirizzandola verso il compagno a cui vuoi effettuare il **passaggio**, oppure nello spazio in cui vuoi andare se vuoi **avanzare palla al piede**. (foto 1)

CdD: Il calciatore più vicino alla palla (si contano le celle) muove e la raggiunge.

In caso di parità se la palla ha percorso fino a 5 celle è del tuo compagno, se ha percorso più di 5 celle è dell'avversario che inizierà subito la FASE1 di un nuovo turno: RIPARTENZA.



DRIBBLING:

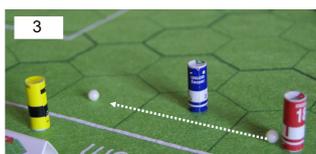
Qualora volessi avanzare palla al piede ma c'è un avversario nella tua cella (foto 2) o nella cella adiacente tra te e la direzione in cui vuoi andare (foto 3), devi vincere un dribbling per escludere l'avversario dal CdD. Dichiaro "dribbling" e calcio la palla.

Inizia il DUELLO: Tira un dado e somma al risultato il valore di **dribbling** indicato in rosso sulla pedina, l'avversario tira un dado* e somma al risultato il valore di **difesa** indicato in blu sulla pedina.

Se il numero totale dell'attaccante è più alto del difensore, il dribbling va a buon fine.

L'avversario superato in dribbling non parteciperà al CdD e si posizionerà sdraiato; nella successiva FASE3 potrà solo rialzarsi.

**Solo nella zona di attacco, se il difensore fa 1 con il dado, commette fallo!*



DRIBBLING SUL PORTIERE IN USCITA:

Se raggiungendo la palla con un movimento dichiari il tiro di prima grazie all'abilità rossa, dopo che l'avversario muove il portiere, puoi dichiarare il dribbling sul portiere.

Il dribbling sul portiere va effettuato esternamente tra portiere e rimessa laterale (Foto 4), altrimenti perdi il duello prima ancora di tirare il dado. Vincendo il dribbling sul portiere, lo stesso si posiziona sdraiato nella cella in cui si trova e tu puoi tirare immediatamente.

CROSS E COLPO DI TESTA



Quando ti trovi nella zona di cross puoi dichiarare "cross". (foto 5)

Calcia la palla "rasoterra" o "alzando la traiettoria", il primo calciatore in area di rigore che tocca la palla, **indipendentemente da dove si ferma la sfera, colpirà di testa**. Per farlo raccogli la palla e posizionala sulla pedina. Con il colpo di testa puoi effettuare un passaggio oppure dichiarare il tiro, in quest'ultimo caso, prima di procedere devi attendere l'OK del tuo avversario che prima posizionerà il portiere senza asta. Colpisci la palla con il "colpo di testa". Puoi dichiarare il cross una volta per turno.

CdD: Se dopo il cross, nessuno tocca la palla, il calciatore più vicino alla sfera (si contano le celle) muove e la raggiunge. In caso di parità è dell'avversario. Il calciatore che ha crossato non può muovere nel CdD.

TIRO



Quando ti trovi nella zona di tiro puoi dichiarare "tiro". (foto 6)

Puoi dichiarare il tiro una sola volta per turno. Dopo che l'avversario si è preparato con il portiere e ti ha dato l'OK a procedere (vedi portiere), Calcia la palla "rasoterra" o "alzando la traiettoria".

CdD: Se dopo il tiro la palla resta in campo, il calciatore più vicino alla sfera (si contano le celle) muove e la raggiunge. In caso di parità è dell'avversario.

Il calciatore che ha tirato non può muovere nel CdD.

IMPORTANTE!

CdD = CALCOLO DELLA DISTANZA

Ogni volta che calci la palla, per poter procedere con il gioco, devi stabilire qual'è il calciatore che ne entra in possesso.

PALLA SULLA RIGA

Se la palla termina sulla riga di un esagono dobbiamo stabilire in quale delle 2/3 celle si trova.

Consideriamo le 2/3 celle coinvolte come un'unica grande cella e procediamo con il CdD.

Il calciatore che si impossessa della palla, sceglierà in quale delle 2/3 celle posizionarsi, e si torna alla normalità. La palla viene considerata sulla riga se guardando la situazione dall'alto, la riga è interrotta dalla presenza della sfera.

PALLA LUNGA

Se la palla termina in una cella non raggiungibile da nessun calciatore con un movimento standard di 3 celle, si procede con i movimenti extra:

1 - Il calciatore che vince il CdD muove 4-5-6 celle, fino a raggiungere la palla. Può muovere anche il calciatore che ha colpito la palla avanzando palla al piede.

2 - Nella FASE2 e nella FASE3 i calciatori possono muovere dello stesso numero di celle mosse dal calciatore che ha raggiunto la palla.

CALCOLO DELLA DISTANZA (CdD)

Ogni volta che calci la palla devi sempre stabilire qual è il calciatore che ne entra in possesso prima di procedere.

1 - E' SEMPRE DEL CALCIATORE PIU' VICINO ALLA PALLA, si contano le celle. (foto 7 e 8)

2 - IN CASO DI PARITA' E' DEL CALCIATORE IN ATTACCO SE:

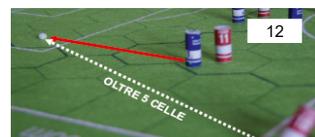
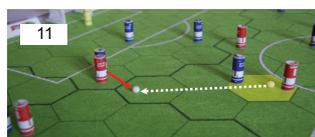
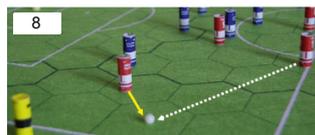
- A seguito di **passaggio o avanza palla al piede** la palla si muove ma a 5 celle (passaggio corto) (foto 9 e 10)

IN CASO DI PARITA' E' DEL CALCIATORE IN DIFESA SE:

- A seguito di **avanza palla al piede o passaggio** la palla si muove oltre 5 celle (passaggio lungo) (foto 12)
- In caso di **pressing** (quando nella zona di centrocampo, l'avversario si trova nella cella del calciatore che passa la palla) (foto 11),
- A seguito del primo passaggio dopo una palla persa (**ripartenza**)
- A seguito di un **cross** o un **tiro**.

IN CASO DI PARITA' E' DEL CALCIATORE CHE TOCCA LA PALLA SE:

- Uno dei calciatori che contende la palla, la tocca per ultimo. E' sua anche in tutti i casi sopra descritti.



PALLA PERSA - RIPARTENZA

Si può recuperare il possesso di palla a seguito di un errore dell'avversario durante la FASE1 oppure a seguito di un contrasto durante la FASE3. Quando questo avviene inizi subito la FASE1 di un nuovo turno.

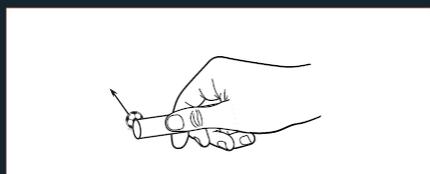
La prima volta che giochi la palla devi fare attenzione poichè in caso di parità durante il CdD, la palla è sempre dell'avversario!

FINE DELLA FASE 1

Stabilito qual'è il calciatore che si è impossessato della palla, termina la FASE1. Si procede così:

- **RIGIOCA LA FASE1** Se attivi una delle **abilità** dei tuoi calciatori (vedi **Abilità**)
- **VAI ALLA FASE2** Se sei rimasto in possesso di palla e non hai attivato nessuna abilità.
- **RIPARTENZA** Se hai perso palla nel CdD l'avversario inizia subito un nuovo turno.
- **RIPRESA DEL GIOCO** Se la palla calciata termina fuori dal campo.

COME SI FA A CALCIARE AL PALLA?

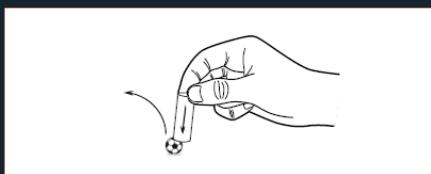


RASOTERRA

Servendoti della pedina dai un colpo alla palla facendola rotolare. (ideale per passaggi, avanzare palla al piede e tiri rasoterra di precisione)

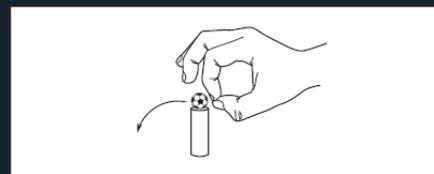
IN TUTTI I CASI

- Dopo aver calciato, riposiziona la pedina utilizzata dove vuoi all'interno della stessa cella in cui si trovava (non sulla riga).
- Quando giochi la palla, se la stessa resta nella cella, si procede come se avanzassi palla al piede, se si tratta di un calcio di punizione, calcio d'angolo o calcio di inizio, non potendo battere per te stesso, può entrare nella cella un compagno o un avversario (il più vicino dei due) per impossessarsi della sfera, come se il calciatore che l'ha toccata non fossi lì.
- Quando colpisci la palla rasoterra o alzando la traiettoria, se fai cadere l'avversario con le mani o con la pedina è fallo.
- Quando colpisci la palla di testa, se fai cadere un avversario ad eccezione del portiere, oppure se il calciatore rotola oltre la cella adiacente è fallo.



ALZA LA TRAIETTORIA

Pizzica la palla sul campo facendola saltare. (ideale per tiri, pallonetti, punizioni e cross)



COLPO DI TESTA / PALLA IN MANO

Posiziona la palla sulla testa della pedina e colpiscila con il dito. (colpo di testa, rimessa laterale, palla nelle mani del portiere)

RIPETI LA FASE 1

ABILITA' BASE



Abilità GIALLA: costruzione
PASSAGGIO DI PRIMA

Se un calciatore con abilità gialla riceve un passaggio nella propria cella e tocca la palla, può ri-giocare la FASE1 con **passaggio o avanza palla al piede**. Lo stesso calciatore può effettuare un solo passaggio per turno.



Abilità VERDE: cross
CROSS DI PRIMA

Se un calciatore con abilità verde con un movimento raggiunge la palla *nella zona di cross*, può ri-giocare la FASE1 dichiarando il **cross**.
MAX 1 VOLTA PER TURNO



Abilità ROSSA: finalizzazione
TIRO DI PRIMA

Se un calciatore con abilità rossa con un movimento raggiunge la palla *nella zona di tiro*, può ri-giocare la FASE1 dichiarando il **tiro**.
MAX 1 VOLTA PER TURNO



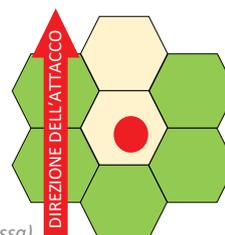
Abilità BLU: difesa
MARCATURA

Quando marca a uomo l'avversario, (ovvero quando si posiziona nella sua cella) annulla tutte le sue abilità base.
(Gialla, Verde, Rossa)



Acquisisci un'abilità
CALCIATORE LIBERO

Se un calciatore riceve la palla e non ha avversari nella propria cella (*marcatore a uomo*) e nella cella di fronte a sé rispetto alla porta avversaria (*marcatore a zona*), acquisisce una delle 3 abilità offensive a scelta. (Gialla, Verde, Rossa)



Abilità NERA con X: portiere
PORTIERE

Quando un avversario dichiara il tiro, potrai sempre prepararti con il portiere, solo dopo il tuo OK potrai procedere con il tiro:
A - PARARE: Puoi parare con l'asta: se il tiro arriva da fuori area e il portiere si trova nell'area piccola. Dopo il tiro devi togliere l'asta.
B - POSIZIONARE: Se il tiro arriva da dentro l'area di rigore o il portiere si trova fuori dell'area piccola ci si può solo posizionare:

- Puoi muoverlo fino a 1 cella e posizionarlo sia in piedi sia sdraiato.
- Puoi muoverlo di 2 celle e posizionarlo solo sdraiato.

Se il portiere entra nella cella della palla muovendo di 2 celle, è regolare se transita dalle celle frontali. Può contrastare.

Dopo il tiro può rialzarsi e partecipare al CdD. Durante la FASE2 e la FASE3 il portiere si comporta come tutti gli altri calciatori.

Quando entra in possesso di palla in area di rigore può prendere la palla con le mani (se non si tratta di un retropassaggio):

Per farlo, raccogli la palla e posizionala sulla pedana. Con la palla in mano puoi procedere normalmente con la FASE2 muovendo anche il portiere con la palla in mano. Nella successiva FASE1 metti giù la palla in una qualsiasi posizione della cella e giocarla con i piedi. Con la palla in mano non può essere pressato.

FASE 2

FASE 2

MOVIMENTI D'ATTACCO

MUOVI LA SQUADRA:

Muovi i calciatori senza palla in qualsiasi direzione, fino ad un massimo di 3 celle cad. Puoi muoverli anche tutti.

TURNO RAPIDO:

Non muovere nessun calciatore e limiterai la FASE3 del tuo avversario. Ha effetto solo se anche nella FASE1 non hai mosso nessun calciatore.
In pratica per poter fare un turno rapido, nella FASE1 devi aver fatto un passaggio preciso nella cella di un compagno.

Ogni calciatore in un turno può muovere una sola volta, per farlo prendi la pedina e posizionala nella cella in cui vuoi andare, non sulla riga.

Una volta staccate le dita dalla pedina, non puoi tornare sui tuoi passi. All'interno di una cella potranno stare al massimo due calciatori di squadre diverse.



FINE DELLA FASE 2

La squadra avversaria procede con la FASE3.

FASE 3

MOVIMENTI DI DIFESA

Se l'avversario nella FASE2 ha mosso la squadra potrai muovere la squadra, se ha fatto un turno rapido DEVI fare un turno rapido.

MUOVI LA SQUADRA

Muovi tutti i calciatori che vuoi, in qualsiasi direzione. Il numero massimo di celle che ogni calciatore potrà percorrere deve essere pari a quelle percorse dal calciatore in attacco che ha mosso di più durante la FASE2.

Esempio: Se l'avversario muove 10 calciatori di 1 cella e 1 calciatore di 3 celle, potrai muovere tutti i calciatori di 3 Celle.

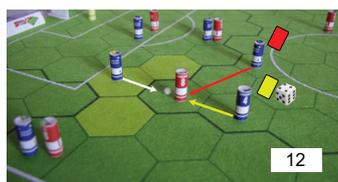
TURNO RAPIDO

Muovere solo 1 calciatore di 1 cella + il portiere (di 1 cella).

Per muovere un calciatore prendi la pedina e posizionala nella cella in cui vuoi andare, non sulla riga. Staccate le dita dalla pedina non puoi tornare sui tuoi passi. All'interno di una cella potranno stare al massimo due calciatori di squadre diverse.

ENTRARE NELLA CELLA DELLA PALLA

Con il movimento puoi entrare nella cella della palla (la cella in cui si trova l'avversario con la palla), per effettuare un **contrasto** oppure **pressing**:



- Se ti trovi in una delle **3 celle adiacenti frontali** all'avversario (rispetto alla linea di fondo avversaria) entri **regolarmente**. (foto 12)

- Se ti trovi in una delle **3 celle adiacenti posteriori**, **rischi!** Tira un dado:

1-2-3= **commetti fallo** e vieni **ammonito** , 4-5-6 = entri **regolarmente**. 

- Se entri muovendo di 2 o 3 celle **commetti fallo** violento e vieni **espulso!** 

Una volta dentro devi sempre mantenere la distanza dalla palla di 1,2 cm, pari al diametro della pedina.

AZIONI DI DIFESA

CONTRASTO E RIPARTENZA

Solo con il 1° calciatore che muovi nella FASE3 puoi fare un **contrasto** per cercare di rubare la palla ed effettuare una ripartenza.

Se ti trovi o **entri nella cella della palla** (la cella in cui si trova l'avversario con la palla) dichiara "contrasto".

Inizia il DUELLO: Tira un dado* e somma al risultato il valore **contrasto** indicato in **verde** sulla pedina, l'avversario tira un dado e somma al risultato il valore **difesa della palla** indicato in **giallo** sulla pedina.



Se il numero totale del contrasto è più alto dell'avversario, il contrasto va a buon fine e inizi subito la FASE1 di un nuovo turno; RIPARTENZA (Pag.7)

- Se perdi il contrasto potrai concludere la FASE3 muovendo il resto della squadra se ne hai diritto; il calciatore che ha effettuato il contrasto, se subisce il dribbling nel successivo turno lo perderà in automatico, senza utilizzare i dadi.

*Se il duello avviene nella zona di difesa e il risultato del dado tirato dal difensore è 1 commette fallo.

PRESSING

Solo nella zona di centrocampo, se ti trovi o **entri nella cella della palla** effettui il **pressing**.

Non devi dichiararlo, fai pressing semplicemente stando nella stessa cella del tuo avversario con la palla.

Quando effettui il pressing, aumenti notevolmente le possibilità di recupero palla. Infatti, quando il calciatore pressato farà un passaggio durante la sua FASE1, nel CdD in caso di parità la palla sarà del calciatore della tua squadra!

SCIVOLATA

Quando un calciatore ripetendo la FASE1 grazie alle sue abilità dichiara il **cross di prima** o il **tiro di prima**, ti puoi opporre per cercare di ribattere la palla. Puoi muoverti all'interno della cella in cui ti trovi e stare in piedi, oppure puoi muoverti dello stesso numero di celle mosse dall'avversario che raggiunge la palla, e posizionarti sdraiato. (Il calciatore sdraiato con il prossimo movimento potrà solo rialzarsi).

FINE DELLA FASE 3

- Quando termini la FASE3, se l'avversario è ancora in possesso di palla, muovi il tempo spostando il guardalinee di una cella lungo la fascia laterale. (vedi Tempo a pag. 10)
- Se hai vinto il contrasto entri in possesso di palla e puoi iniziare immediatamente la FASE1 (Ripartenza).



ARBITRO

TEMPO - RIPRESA DEL GIOCO

TEMPO

Durata della partita

MUOVERE IL TEMPO

A inizio partita posiziona l'arbitro n°1 fuori dal campo, vicino alla bandierina del calcio d'angolo. Ogni volta che TERMINA LA FASE 3 o c'è uno SCHIERAMENTO, l'arbitro si muove di 1 cella lungo la fascia laterale. Questa procedura simula il tempo che scorre. Quando l'arbitro percorre tutta la fascia laterale (11 celle) saremo al 15° min. Ripeti l'operazione una 2° volta per arrivare al 30° min e una 3° volta per arrivare al 45° min. Possiamo utilizzare l'arbitro n°2 e n°3 per aiutarci a ricordarci in che direzione ci stiamo muovendo e a che punto della partita ci si trova.



FINE DEL TEMPO

Arrivati al 45° min. si fischia la fine del tempo solo se la palla si trova fuori dalla zona di attacco, in caso contrario il gioco procede, continuando a giocare turni fino a che la palla non esce dal campo o dalla zona di attacco. In caso di calcio di punizione o calcio di rigore, l'arbitro farà sempre battere! In caso di calcio d'angolo o di rimessa laterale no.

MINUTI DI RECUPERO

Alla fine di ogni tempo verrà stabilito il tempo di recupero che sarà al massimo di 5 min per tempo (5 celle) e si genera con ogni Goal segnato (1 minuto/cella a Goal) e ogni sostituzione (1 minuto/cella a sostituzione). Le sostituzioni tra un tempo e l'altro, non generano minuti di recupero.

MELINA

Per evitare possibili meline, se un giocatore nella FASE2 fa un turno rapido, nella FASE3 puoi scegliere di non muovere nessuno. In questo caso il tempo non scorre.

ALTRE SITUAZIONI

VAR Quando c'è un fallo involontario causato dal lancio di dado che provoca il calcio di rigore, si ricorre al VAR! La squadra in difesa tira il dado e se ottiene 6 il rigore viene annullato dal VAR e si riprende il gioco con un calcio di rinvio in caso contrario viene confermata la decisione dell'arbitro.

SOSTITUZIONI Durante lo SCHIERAMENTO puoi fare le sostituzioni, massimo 5 calciatori. Togli semplicemente il calciatore che esce e schiera il sostituto. Se chiami una sostituzione durante una rimessa laterale, il gioco riprenderà con lo schieramento.

Sei obbligato a sostituire 2 calciatori al 60' e 1 calciatore al 75' minuto!

SOSTITUZIONE PORTIERE: Se il portiere viene espulso e vuoi fare una sostituzione, puoi fare entrare il portiere di riserva al posto di un calciatore. Non essendoci la pedina, utilizza la stessa e le sue abilità sono: nero-4-4-4-4.

RIPRESA DEL GIOCO

Gioco fermo

RIMESSA LATERALE

- 1 - Posiziona la palla nel punto in cui è uscita (punto di battuta)
- 2 - La squadra che deve battere muove un calciatore fino al punto di battuta e procede con la FASE2. L'avversario procede con la FASE3.
- 3 - Inizia la FASE1 con la rimessa laterale che si batte con le mani, posizionando quindi la palla sulla testa della pedina. (vedi pag. 7)
Nessun altro calciatore può posizionarsi nella cella del punto di battuta.

PUNIZIONI, RIGORI, CORNER, RIMESSA DAL FONDO, GOAL

In questi casi il gioco si riprende sempre con lo SCHIERAMENTO.

SCHIERAMENTO

- 1- La squadra che deve battere (*squadra in attacco*), posiziona in campo a proprio piacimento 6 o 7 calciatori a scelta.
- 2- La squadra avversaria (*squadra in difesa*) posiziona a proprio piacimento tutti i suoi calciatori.
- 3- Infine, la squadra in attacco posiziona "in difesa" (*non oltre la cella adiacente alla linea di metà campo*) gli ultimi 3 o 4 calciatori rimanenti.
- 4- Riprendere il gioco iniziando la FASE1.

- Nei calci di rigore il portiere può sempre essere usato con l'asta, al momento della battuta la pedina deve stare sulla riga di porta.
- Nei calci di punizione la distanza dal pallone è di 9,6 cm, ovvero l'altezza di 3 pedine. Sui calci di punizione dalla zona di attacco, si può piazzare la barriera (solo fuori dall'area piccola) in questo caso si possono piazzare fino a 3 calciatori nella stessa cella. Nella successiva FASE2 o FASE3, quando si muove la squadra, bisogna muovere i calciatori per tornare ad occupare una cella per calciatore.

FUORIGIOCO Se passi la palla ad un calciatore al di là della linea dei difensori avversari è fuorigioco (regola del calcio). Non si guardano le celle ma la posizione del calciatore rispetto all'ultimo uomo avversario.

Fuorigioco passivo: Per essere considerato fuorigioco passivo, la palla non deve transitare nella cella del calciatore in fuorigioco e durante il CdD lo stesso non deve partecipare. In caso contrario si fischia l'infrazione.

Fair play: Per evitare situazioni complicate da risolvere, è opportuno che la squadra in difesa, prima di decidere come posizionarsi, stabilisca con il suo rivale se i calciatori in posizione sospetta sono in fuorigioco o no.

REGOLE PRO DA INSERIRE GRADUALMENTE

ABILITA' PRO



ASSIST

Quando passa la palla ad un compagno con abilità verde o rossa, annulla l'abilità blu del calciatore che lo sta marcando.



FILO DEL FUORIGIOCO

Quando è in fuorigioco, prima di ricevere il passaggio del compagno, muove indietro di 1 cella per mettersi in posizione regolare.



ZONA DI CROSS AUMENTATA

Può dichiarare "cross" anche dalle celle adiacenti alla zona di cross.



LANCIO LUNGO

Quando effettua un passaggio lungo (oltre 5 celle) viene considerato un passaggio normale. Nel CdD in caso di parità, se nessuno tocca la palla, è del compagno.



BOMBER

1. Quando dichiara il tiro da dentro l'area di rigore, il portiere non può piazzarsi in piedi fuori dall'area piccola. 2. Può dichiarare sempre il tiro. Anche se si tratta della volta nel turno.



CROSS PRECISO

Quando dichiara ed effettua un cross, lo stesso va a buon fine anche se la palla non tocca il compagno ma transita dalla sua cella.

La palla non deve toccare nessun altro calciatore.



RECUPERO

Se entri nella cella in cui c'è l'avversario con la palla passando dalle 3 celle posteriori, fai fallo solo se ottieni 1 con il dado.



COLPO DI TESTA

Quando viene dichiarato il cross, tutti i calciatori con questa abilità (liberi o marcati) possono muovere di 1 cella purché il movimento si concluda in area di rigore.

Iniziano quelli in attacco e seguono quelli in difesa.

I calciatori che lo fanno non partecipano al CdD se il cross non andasse a buon fine.



MURO

Quando fai una scivolata per opposti al tiro o al cross di prima, se muovi solo in avanti (*rispetto alla porta avversaria*) puoi piazzarti in piedi.



VELOCITA'

In caso di palla vagante (palla in una cella vuota con celle adiacenti vuote) il calciatore che possiede questa abilità, se libero, muove gratis in 1 cella vuota prima del calcolo della distanza (CdD).

TURNO RAPIDO DI DIFESA PRO

Quando nella FASE3 giocherai il turno rapido scegli tra:

1DI1: Muovi 1 calciatore di 1 cella + il portiere (di 1 cella) (mossa standard)

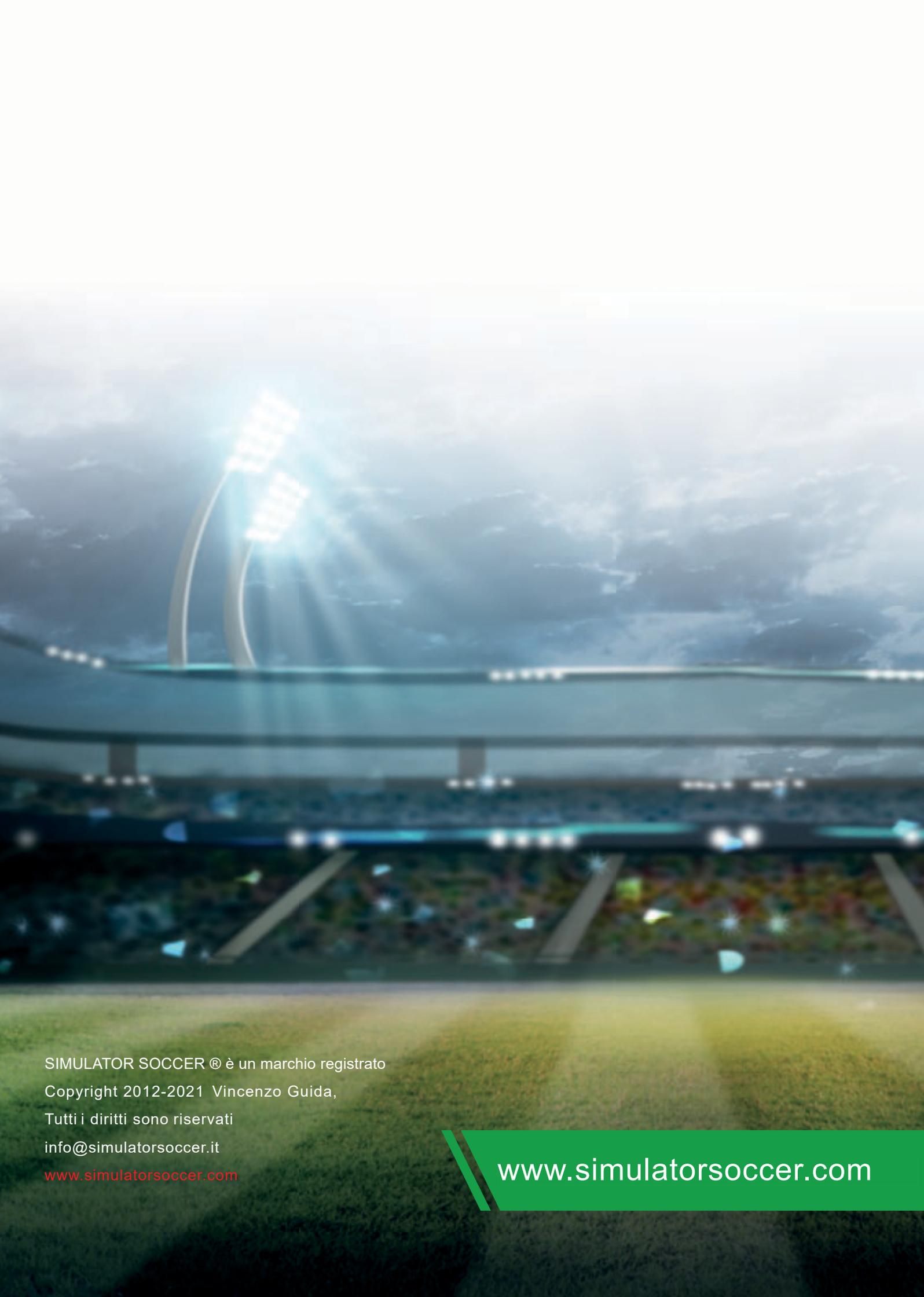
SCALATA: Muovi 1 calciatore di 1 cella e posizionalo nella cella in cui c'è un compagno, quest'ultimo può muovere in una cella adiacente vuota.

SINCRO: Muovi fino a 4 calciatori all'interno della propria cella.

OPPORTUNISTA PRO

Quando dichiara il cross di prima, puoi muovere un calciatore libero di un numero di celle pari a quante mosse dal compagno che sta eseguendo il Cross di prima, purché transiti solo in celle vuote e il movimento si concluda in area di rigore.

Questo calciatore si deve posizionare sdraiato per cercare di deviare in gol la palla proveniente dal cross. L'avversario muove solo il portiere di 1 cella piazzandolo solo in piedi. Il calciatore sdraiato non è considerato in fuorigioco e non partecipa al CdD (*Se la palla termina nella sua cella si procede con il CdD come se lui non fosse lì*)



SIMULATOR SOCCER ® è un marchio registrato

Copyright 2012-2021 Vincenzo Guida,

Tutti i diritti sono riservati

info@simulatorsoccer.it

www.simulatorsoccer.com

www.simulatorsoccer.com