



CUANTO MÁS JUEGAS,
MÁS LO VIVES

REGLAS DE JUEGO



SIMULATOR SOCCER

EL JUEGO

CONTENIDO

Simulator Soccer es un juego por turnos para 2 jugadores.

Cada turno representa un **tiempo de juego** en el que se simula el comportamiento del balón y de los jugadores de ambos equipos.

CONTENIDO: 1 Reglas de juego, 1 Campo de juego de tela especial de 100 x 79 cm (foto 10), 2 porterías con redes de tela (foto 1), 2 Palos de Parada (foto 2), 8 Tableros publicitarios (foto 9), 4 Banderines de córner (foto 5), 10 Balones (foto 7), 1 Bolsa de tela (foto 8), 2 Dados para 6 (foto 4), 3 árbitros (foto 6), 2 equipos (foto 3).

Número de jugadores:	2
Dinámica del juego:	por turnos
Edad recomendada:	14+
Duración del partido:	45-60 min



EL CAMPO DE JUEGO

El campo de Simulator Soccer está dividido por una cuadrícula hexagonal. Cada hexágono se llama casilla.

Las líneas más gruesas determinan las diferentes zonas:



EDITOR

1. CÓMO OBTENER EL EQUIPAMIENTO

CREA = Entra en la página web www.simulatorsoccer.com y descarga de forma gratuita la plantilla [template.pdf](#) que te permitirá, con cualquier programa de ilustración vectorial, diseñar el equipamiento de tu equipo favorito: la camiseta, los pantalones, los calcetines, el escudo, el patrocinador y los nombres.

FAN BASE = Comparte las camisetas que hayas creado con la fan base de Simulator Soccer. También podrás descargar los equipamientos creados por otros fans. Encontrarás equipamientos de equipos de fútbol italianos, extranjeros, nacionales, clásicos, categorías inferiores, etc... ¡Con el editor la fantasía no tiene límites!

2. HAZLO TÚ MISMO: IMPRIME, RECORTA, PEGA

Una vez que hayas acabado tu personalización o después de descargar de forma gratuita un equipamiento, imprime el pdf en papel adhesivo, recorta las 16 camisetas y pégalas alrededor de las fichas.

También puedes imprimir el pdf en papel normal, recortar las 16 camisetas y pegarlas con pegamento o cinta adhesiva. La calidad de la impresión dependerá de la combinación impresora-papel.

SIMULATOR SOCCER

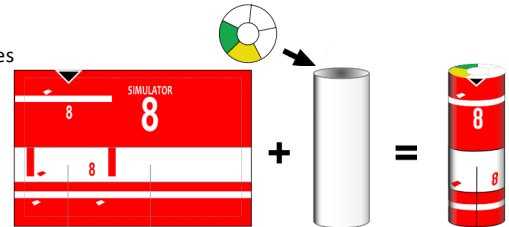
LOS EQUIPOS

LOS EQUIPOS

Los equipos de Simulator Soccer se componen siempre de una plantilla de 16 jugadores (11 en el campo y 5 en el banquillo).

Para montar un equipo completo se requiere:

- 16 **FICHAS** cilíndricas de plástico sobre las que se aplicarán 2 pegatinas.
- 16 pegatinas redondas para aplicar sobre el cilindro = **HABILIDAD**
- 16 pegatinas rectangulares para aplicar alrededor del cilindro = **EQUIPAMIENTO**



FICHA

Dentro del envase encontrarás 32 fichas de plástico para formar 2 equipos.

Puedes comprar fichas adicionales si quieres añadir nuevos equipos a tu colección.

HABILIDAD

Cada jugador sobre la ficha tiene una pegatina redonda de habilidad que contiene 1 o más habilidades (máx. 5). Las habilidades están representadas por los colores siguientes:



Amarillo: bueno en construir la acción.
Aún más bueno si posee 2 o 3 amarillos.



Verde: bueno en atacar en las bandas.
Aún más bueno si posee 2 o 3 verde.



Rojo: bueno en rematar.
Aún más bueno si posee 2 o 3 rojos.



Azul: bueno en defensa.
Aún más bueno si posee 2 o 3 azules.



Negro: bueno en golpear de cabeza.
Negro con X: bueno en parar.



Gris: rápido en alcanzar el balón.

Dentro de la pegatina redonda existen también las 4 características para poder afrontar los 2 duelos **REGATE** y **ENTRADA**:

- **Regate** (representado por el número rojo) contra **Marcado** (representado por el número azul)
- **Entrada** (representado por el número verde) contra **Defensa del balón** (representado por el número amarillo)

EQUIPAMIENTO

En el interior del envase encontrarás las pegatinas rectangulares de las camisetas de los 2 equipos estándar: Rojo contra azul. Este sistema te permitirá aplicar fácilmente otros equipamientos para que siempre puedas jugar partidos diferentes. Gracias al EDITOR y al HAZLO TU MISMO, puedes crear tus propias camisetas o descargar de forma gratuita los equipamientos creados por los usuarios.

3. 1. APLICA LAS PEGATINAS DE HABILIDAD

Ahora solamente te falta aplicar las 16 habilidades.

Siguiendo el mismo método del equipamiento, descarga de forma gratuita las 122 pegatinas de habilidad para la modalidad Hazlo tú mismo, o bien si no deseas recortar las pegatinas redondas puedes adquirirlas ya listas, es decir, cortadas e imprimidas de forma profesional.

REGLAMENTO HABILIDAD = Dependiendo del tipo de estrategia que deseas aplicar, seleccionar 16 de las 122 pegatinas de habilidad y pégalas sobre tus fichas. Cada pegatina tendrá un número de habilidad que va de 1 a 5. El número total de habilidades entre los 16 jugadores de la plantilla deberán ser:

- De 16 a 24 Equipo débil
- De 25 a 35 Equipo medio
- 36 Modalidad Torneo
- De 37 a 43 Equipo fuerte
- De 44 a 50 Equipo muy fuerte (No se recomienda superar los 50)

SIMULATOR SOCCER

EL PARTIDO

FORMACIÓN INICIAL Y SAQUE DE SALIDA

Ambos jugadores colocan en el campo de juego a los 11 jugadores titulares y a 5 jugadores en el banquillo. Deben colocarse dentro de la casilla y nunca sobre la línea. En cada casilla podrá estar solamente un jugador por equipo, por lo tanto dos si son de equipos diferentes. Coloca el árbitro nº1 cerca del banderín del saque de esquina ya que servirá para controlar el tiempo. (pág. 9) Lanza una moneda para determinar cuál de los dos equipos hará el saque de salida, y de consecuencia, iniciará la FASE1 del primer turno.



DINÁMICA DE LOS TURNOS - TIEMPO DE JUEGO

TIEMPO DE JUEGO: Se trata de un turno completo que se desarrolla en 3 FASES.

Simula lo que sucede contemporáneamente a: balón (FASE1), delanteros (FASE2), defensores (FASE3), en un determinado periodo de tiempo.

FASE 1 - PATEA EL BALÓN: *Hagamos una simulación de lo que pasa al balón.*

- Selecciona una de las 3 acciones de ataque: **1) PASE O POSESIÓN DEL BALÓN** **2) PASE CRUZADO Y TIRO DE CABEZA** **3) TIRO.** (Pag.6)
- Cada vez que pateas el balón debes establecer utilizando el **CdD** (Cálculo de la distancia) qué jugador entra en posesión del balón. (Pag.7)
- El jugador que recibe el balón, gracias a sus **HABILIDADES**, podría permitirte patear de nuevo el balón dentro de la FASE1. (Pag.8)

Una vez finalizada la FASE1, si estás en posesión del balón pasas a la FASE 2, (Página 8) si has perdido el balón tu oponente comienza inmediatamente un turno nuevo: **CONTRAATAQUE.** (Pag.7)

FASE 2 - MOVIMIENTOS DE ATAQUE: *Simulamos el comportamiento de tus jugadores sin posesión del balón.*

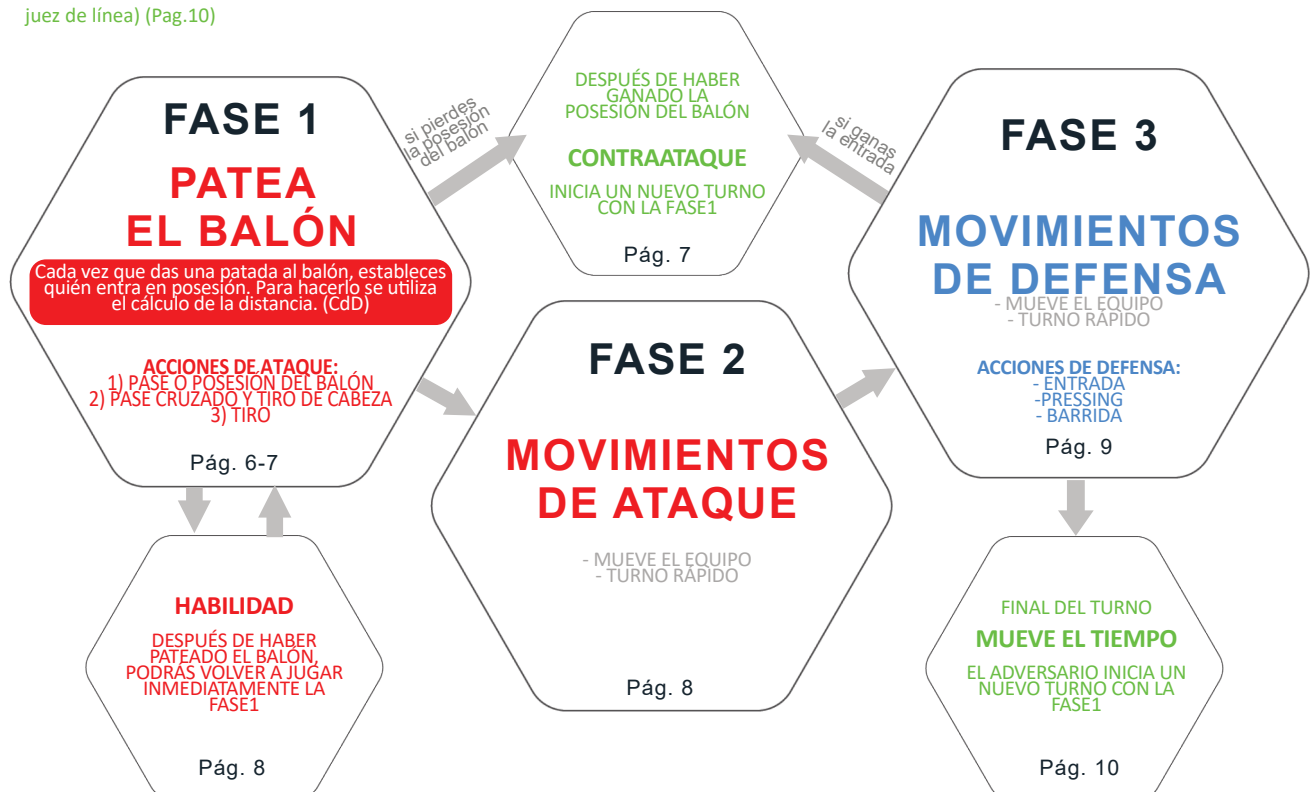
- Exceptuando al jugador que tiene la posesión del balón, mueve en cualquier dirección todos los jugadores que consideres oportuno hasta un máx. de 3 casillas cada uno. (Pag.8)

Una vez finalizada la FASE2 el adversario juega la FASE3.

FASE 3 - MOVIMIENTOS DE DEFENSA: *El adversario simula el comportamiento de tus defensores.*

- El adversario podrá mover todos sus jugadores. El primero que mueve podrá realizar la acción de defensa: **ENTRADA e/o PRESSING.** (Pag.9)

Durante la FASE3 si ganas el balón con una entrada comienzas inmediatamente un nuevo turno de ataque con la FASE1 (CONTRAATAQUE) de lo contrario la FASE3 termina y el adversario comienza un nuevo turno con la FASE1. Cuando finaliza la FASE3 se mueve el TIEMPO (representado por el juez de línea) (Pag.10)



FASE 1

PATEA EL BALÓN

ACCIONES DE ATAQUE

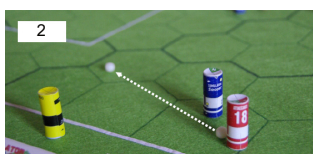
PASE O POSESIÓN DEL BALÓN



Patea el balón "rasante" dirigiéndolo hacia el compañero de equipo con el que deseas realizar el pase, o en el espacio al que deseas dirigirte si deseas continuar con **la posesión del balón**. (foto 1)

CdD: El jugador más cercano al balón (se contabilizan las casillas) mueve y llega hasta este.

En caso de empate si el balón ha recorrido hasta 5 casillas es de tu compañero, si ha recorrido más de 5 casillas es de tu adversario que comenzará inmediatamente la FASE1 de un nuevo turno: REINICIO.



Dribbling:

Si deseas avanzar con el balón pero hay un adversario en tu casilla (foto 2) o en la casilla adyacente entre tú y la dirección que quieres tomar (foto 3), tienes que ganar un regate para excluir al adversario del CdD. Declara "regate" y patea el balón.



Comienza el DUELO: Lanza un dado y suma al resultado el valor de **regate** indicado en rojo en la ficha, el adversario tira un dado* y suma al resultado el valor de **defensa** indicado en azul en la ficha.

Si el número total del delantero es mayor que el del defensor, el regate será correcto.

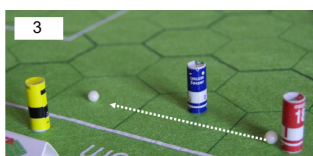
El adversario superado en el regate no participará en el CdD y se tumbará; en la siguiente FASE3 sólo podrá volver a levantarse.

**Sólo en la zona de ataque, si el defensor saca un 1 con el dado, ¡comete falta!*

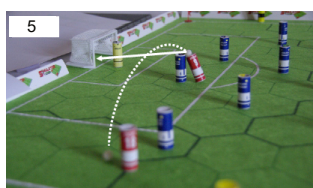
REGATE AL PORTERO EN SAQUE:

Si al alcanzar el balón con un movimiento declaras el tiro libre con la habilidad roja, después de que el adversario mueva al portero, puedes declarar el regate sobre el portero.

El regate sobre el portero debe hacerse de forma externa entre el portero y el saque de banda (imagen 4), de lo contrario se pierde el duelo antes incluso de tirar los dados. Si ganas el regate al portero, éste se tumba en la casilla en la que está y puedes tirar inmediatamente.



PASE CRUZADO Y TIRO DE CABEZA



Cuando estés en la zona de pase cruzado, puedes declarar "pase cruzado". (foto 5)

Al patear el balón "rasante" o "levantando la trayectoria", el primer jugador en el área de penalti que toque el balón, independientemente del lugar en el que se detenga el balón, **dará un golpe de cabeza**. Para ello, recoge el balón y colócalo sobre la ficha. Con el remate de cabeza puedes hacer un pase o declarar un tiro, en este último caso, antes de continuar debes esperar el OK de tu adversario, que primero posicionará al portero sin el palo. Golpea el balón con un "tiro de cabeza". Puedes declarar el pase cruzado una vez por turno.

CdD: Si después del pase cruzado, nadie toca el balón, el jugador más cercano al balón (se contabilizan las casillas) mueve y lo toca. En caso de empate es del adversario.

El jugador que haya realizado el pase cruzado no puede mover en el CdD.

SAQUE



Cuando estés en la zona de tiro, puedes declarar "tiro". (foto 6)

Puedes declarar el tiro una vez por turno. Después que el adversario se ha preparado con el portero y te ha dado el OK para continuar (ver portero), Patea el balón "rasante" o "levantando la trayectoria".

CdD: Si después del tiro el balón permanece en el campo, el jugador más cercano al balón (se contabilizan las casillas) mueve y lo toca. En caso de empate es del adversario.

El jugador que haya sacado no puede mover en el CdD.

IMPORTANTE!

CdD = CÁLCULO DE LA DISTANCIA

Cada vez que pateas el balón, para continuar con el juego, debes establecer cuál es el jugador que tendrá la posesión del balón.

BALÓN SOBRE LA LÍNEA

Si el balón acaba sobre la línea de un hexágono, debemos determinar en cuál de las 2/3 casillas se encuentra.

Consideramos las 2/3 casillas implicadas como una sola casilla grande y procedemos al CdD. El jugador que se haga con el balón elegirá en cuál de las 2/3 casillas se posiciona, y volvemos a la normalidad. El balón se considera sobre la línea si al mirar la situación desde arriba, la línea está interrumpida por la presencia del balón.

PASE LARGO

Si el balón termina en una casilla que ningún jugador puede alcanzar con un movimiento estándar de 3 casillas, se realizarán movimientos extra:

1- El jugador que gana el CdD se desplaza 4-5-6 casillas, hasta alcanzar el balón. También puede mover el jugador que ha tocado el balón realizando un pase.

2 - En la FASE2 y en la FASE3 los jugadores pueden mover el mismo número de casillas que el jugador que haya alcanzado el balón.

CÁLCULO DE LA DISTANCIA (CdD)

Cada vez que pateas el balón debes siempre establecer qué jugador entra en posesión antes de continuar.

1 SIEMPRE ES DEL JUGADOR QUE SE ENCUENTRA MÁS CERCANO AL BALÓN, se contabilizan las casillas. (foto 7 y 8)

2 EN CASO DE EMPATE ES DEL JUGADOR QUE ESTÁ EN ATAQUE SI:

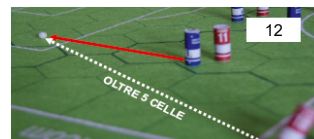
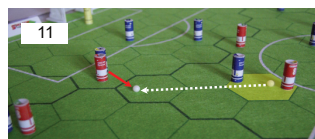
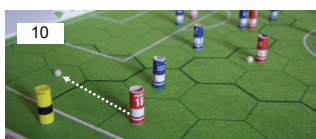
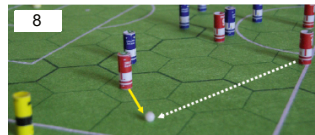
- Después de un **pase o posesión** del balón se mueve pero con 5 casillas (paso corto) (foto 9 y 10)

EN CASO DE EMPATE ES DEL JUGADOR QUE ESTÁ EN DEFENSA SI:

- Después de un **pase o posesión** del balón se mueve más de 5 casillas (paso largo) (foto 12)
- En caso de **pressing** (cuando en la zona de centro del campo, el adversario se encuentra en la casilla del jugador que pasa el balón) (foto 11),
- Después del primer pase después de haber perdido la posesión del balón (**contraataque**)
- Después de un **pase cruzado** o un **tiro**.

EN CASO DE EMPATE ES DEL JUGADOR QUE TOCA EL BALÓN SI:

- Uno de los jugadores que tiene la contención del balón, lo toca por último. Es suyo en todos los casos anteriores.



PERDER EL BALÓN - CONTRAATAQUE

Se puede recuperar la posesión del balón si el adversario realiza un error durante la FASE1 o después de una entrada durante la FASE3. Cuando esto se produce inicia inmediatamente la FASE1 de un turno nuevo.

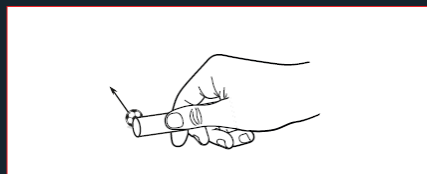
La primera vez que juegues el balón debes prestar atención ya que en el caso de empate durante el CdD, el balón siempre es del adversario!

FINAL DE LA FASE 1

Una vez establecido qué jugador ha tomado posesión del balón, termina la FASE 1. El procedimiento es el siguiente:

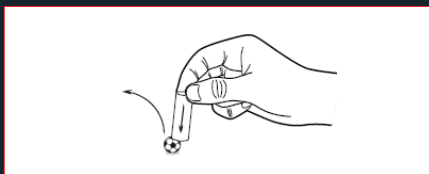
- **VOLVER A JUGAR LA FASE1** Si activas una de las **habilidades** de tus jugadores (ver *Habilidades*)
- **PASAR A LA FASE2** Si has mantenido la posesión del balón y no has activado ninguna habilidad.
- **CONTRAATAQUE** Si has perdido la posesión del balón en el CdD el adversario comienza inmediatamente un turno nuevo.
- **REANUDACIÓN DEL JUEGO** Si el balón que se ha golpeado termina fuera del campo.

CÓMO SE PATEA EL BALÓN?



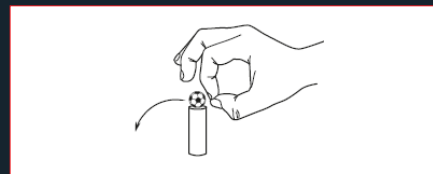
RASANTE

Utilizando la ficha golpea el balón haciéndolo rodar.
(ideal para pases, avances y saques rasantes de precisión)



LEVANTAR LA TRAYECTORIA

Golpea el balón haciéndolo saltar.
(Ideal para saques, vaelinas, faltas y pases cruzados)



TIRO DE CABEZA/PELOTA IN MANO

Coloca el balón sobre la parte superior de la ficha y golpéalo con el dedo.
(tiro de cabeza, saque de banda, balón parado por el portero)

EN TODOS LOS CASOS

- Después de haber pateado el balón, vuelve a colocar la ficha usada donde quieras dentro de la misma casilla en la que estaba (no sobre la línea).
- Cuando realizas un saque con el balón, si se queda en la casilla, se procede como si estuvieras avanzando con el balón, si es una falta, un saque de esquina o un saque inicial, al no poder patear por ti mismo, un compañero o un adversario (el que esté más cerca) puede entrar en la casilla para tomar posesión del balón, como si el jugador que lo tocó no estuviera allí.
- Cuando se golpea el balón rasante o elevando la trayectoria, si haces caer al adversario con las manos o con la ficha es falta.
- Cuando golpeas el balón de cabeza y si derribas a un adversario, excepto al portero, o bien si el jugador cae superando la casilla adyacente se considera falta.

REPITE LA FASE 1

HABILIDAD BASE



AMARILLO: Bueno en construir
PASE RÁPIDO

Si un jugador con la habilidad amarilla recibe un pase en su propia casilla y toca el balón, puede volver a jugar la FASE1 con un **pase** o **avanzar con el balón**. *El mismo jugador sólo puede hacer un pase por turno.*



VERDE: Bueno en las bandas
PASE CRUZADO RÁPIDO

Si un jugador con la habilidad verde con un movimiento alcanza el balón en la zona de pase de cruce, puede volver a jugar la FASE1 declarando el **pase cruzado rápido**.

MÁX 1 VEZ POR TURNO



ROJO: Bueno en rematar
TIRO RÁPIDO

Si un jugador con la habilidad roja con un movimiento alcanza el balón en la zona de tiro, puede volver a jugar la FASE1 declarando el **tiro rápido**.

MÁX 1 VEZ POR TURNO



AZUL: Bueno en defensa
MARCADO

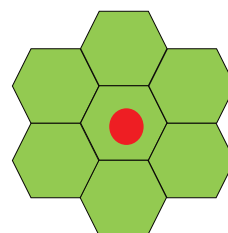
Cuando marca al adversario, *(es decir, cuando se coloca en su casilla)* anula todas sus habilidades base. *(Gialla, Verde, Rossa)*



Adquiere una habilidad
JUGADOR LIBRE

Si un jugador que recibe el balón no tiene adversario en su propia casilla y en las casillas adyacentes, adquiere a su elección una de las tres habilidades de ataque.

(Amarilla, Verde, Roja)



NEGRO con X: Bueno en realizar paradas
PORTERO

Cuando un adversario declara el tiro, siempre podrás prepararte con el portero, solamente después de tu OK podrá realizar el tiro:

A - PARAR: Puedes parar con el palo: si el tiro procede de fuera del área y el portero está en el área pequeña. Después del tiro debes retirar el palo.

B - COLOCAR EN POSICIÓN: Si el tiro viene de dentro del área de penalti o el portero está fuera del área pequeña, sólo puede posicionarse:

- Puedes moverlo hasta 1 casilla y colocarlo tanto de pie como tumbado.
- Puedes moverlo hasta 2 casillas y colocarlo sólo tumbado.

Si el portero entra en la casilla del balón moviéndose 2 casillas, es regular si se mueve desde las casillas delanteras. Puede contraatacar. Después del tiro puede levantarse y participar en el CdD. Durante la FASE2 y la FASE3 el portero se comporta como los demás jugadores. Cuando entra en posesión del balón en el área de penalti, puede recoger el balón con las manos (si no es una cesión):

Para ello, recoge el balón y colócalo sobre la ficha. Con el balón en la mano puedes proceder normalmente con la FASE2 moviendo al portero también con el balón en la mano. En el siguiente PASO1 coloca el balón en cualquier posición de la casilla y juégalo con los pies. Con el balón en la mano no puede ser presionado.

FASE 2

FASE 2

MOVIMIENTOS DE ATAQUE

MUEVE EL EQUIPO:

Mueve a los jugadores que no estén en posesión del balón hacia cualquier dirección, hasta un máximo de 3 casillas cada uno. Puedes incluso mover a todos.

TURNOS RÁPIDOS:

No mover ningún jugador y limitarás la FASE3 de tu adversario. Sólo tiene efecto si también no moviste ningún jugador en la FASE1.

Básicamente, para realizar un turno rápido, en la FASE1 debes haber hecho un pase preciso a la casilla de un compañero.

Cada jugador en un turno sólo puede moverse una vez, para ello toma la ficha y colócala en la casilla a la que quieres ir, no en la línea. Una vez que separes tus dedos de la ficha, no podrás volver atrás. Un máximo de dos jugadores de diferentes equipos pueden permanecer en el interior de una casilla.



FINAL DE LA FASE 2

El equipo adversario pasa a la FASE3.

FASE 3

MOVIMIENTOS DE DEFENSA

Si el adversario en la FASE2 ha movido el equipo, puedes mover el equipo, si ha realizado un turno rápido DEBES realizar un turno rápido.

MUEVE EL EQUIPO

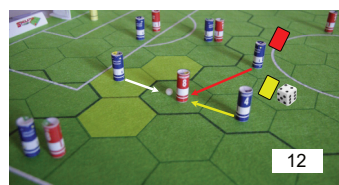
El número máximo de casillas que puede mover cada jugador depende de cuánto se haya movido el adversario en fase de ataque entre la FASE1 y la FASE2:

- Si ningún jugador se mueve entre la FASE1 y la FASE2 (turno rápido): Mueve sólo 1 jugador 1 casilla + el portero 1 casilla.
- Si sólo se mueve 1 jugador 1 casilla entre la FASE1 y la FASE2: Mueve todo el equipo 1 casilla.
- Si sólo se mueven 2 jugadores 1 casilla entre la FASE1 y la FASE2: Mueve todo el equipo 2 casillas.
- Si sólo se mueven 3 jugadores 1 casilla entre la FASE1 y la FASE2: Mueve todo el equipo 3 casillas.

Para mover un jugador, toma la ficha y colócala en la casilla donde quieres ir (nunca en la línea). Una vez que separes tus dedos de la ficha, no podrás volver atrás. Un máximo de dos jugadores de diferentes equipos pueden permanecer en el interior de una casilla.

ENTRAR EN LA CASILLA CON EL BALÓN

Realizando el movimiento puedes entrar en la casilla del balón (la casilla en la que se encuentra en adversario con el balón), para realizar una **entrada** o **pressing**:



- Si te encuentras en una de las 3 casillas frontales adyacentes al adversario (con respecto a la línea adversaria de fondo) entras **de forma regular**. (foto 12)
 - Si te encuentras en una de las 3 casillas posteriores adyacentes, **te estás arriesgando!** Tira un dado: 1-2-3= **cometes una falta** y te **amonestan** , 4-5-6 = entras **de forma regular**.
 - Si entras moviendo 2 o 3 casillas **cometes una falta violenta** y te **expulsarán!** 
- Una vez dentro debes mantener siempre una distancia del balón de 1,2 cm, igual al diámetro de la ficha.

ACCIONES DE DEFENSA

ENTRADA Y CONTRAATAQUE

Sólo con el 1º jugador que mueves en la FASE3 puedes hacer una entrada para intentar robar el balón y contraatacar.

Si te detienes o **entras en la casilla del balón** (la casilla donde el adversario se encuentra con el balón) declara "entrada".

Comienza el DUELO: Lanza un dado* y suma al resultado el valor de **entrada** indicado en **verde** en la ficha, el adversario tira un dado y suma al resultado el valor de **defensa del balón** indicado en **amarillo** en la ficha.

Si el número total de la entrada es mayor que el del adversario, la entrada obtendrá un resultado positivo y se comienzas inmediatamente la FASE1 de un nuevo turno; CONTRAATAQUE (Página 7)

- Si pierdes la entrada puedes concluir la FASE3 moviendo al resto del equipo si tienes derecho a hacerlo; el jugador que hizo la entrada, si regatea en el siguiente turno lo perderá automáticamente, sin usar los dados.

*Si el duelo tiene lugar en la zona de defensa y el resultado del dado lanzado por el defensor es 1, comete falta.

PRESSING

Sólo en la zona del centro del campo, si te encuentras o **entras en la casilla del balón**, estás realizando **pressing**.

No tienes que declararlo, simplemente presionas estando en la misma casilla que tu adversario con el balón.

Cuando presionas, aumentas enormemente tus posibilidades de recuperar el balón. ¡De hecho, cuando el jugador que está siendo presionado hace un pase durante su FASE1, en el CdD en caso de empate el balón pertenecerá al jugador de tu equipo!

BARRIDA

Cuando un jugador repite la FASE1 gracias a sus habilidades declara el **pase cruzado rápido** o el **tiro rápido**, puedes contraatacar para tratar de hacer retroceder el balón. Puedes moverte dentro de la casilla en la que estás y mantenerte en pie, o puedes moverte el mismo número de casillas que el oponente que alcanza el balón y tumbarte. (El jugador tumbado con el siguiente movimiento sólo puede levantarse).



FINE DELLA FASE 3

- Cuando finalices la FASE3, si el adversario sigue en posesión del balón, mueve el tiempo desplazando al juez de línea una casilla a lo largo de la línea de banda. (ver Tiempo en la página 10)
- Si has ganado la entrada, entras en posesión del balón y puedes iniciar inmediatamente la FASE1 (Contraataque).



ÁRBITRO

TIEMPO - REANUDACIÓN DEL JUEGO

TIEMPO

Duración del partido

MUEVE EL TIEMPO

Al comienzo del partido, coloca al árbitro nº 1 fuera del campo, cerca del saque de esquina. Cada vez que FINALIZA LA FASE 3 o hay una FORMACIÓN, el árbitro se mueve 1 casilla a lo largo de la banda lateral. Este procedimiento simula el paso del tiempo. Cuando el árbitro recorre toda la banda lateral (11 casillas) estaremos en el minuto 15. Repite la operación una segunda vez para llegar a los 30 minutos y una tercera vez para llegar a los 45 minutos. Podemos utilizar el árbitro nº 2 y el nº 3 para ayudarnos a recordar en qué dirección nos movemos y en qué punto del juego nos encontramos.



FINAL DEL TIEMPO

En el minuto 45, sólo se pita el final del tiempo si el balón está fuera de la zona de ataque, de lo contrario el juego continúa, turnándose hasta que el balón salga del campo o de la zona de ataque. En caso de tiro libre o penalti, el árbitro siempre permitirá realizar el tiro. En el caso de un saque de esquina o un saque de banda no.

MINUTOS DE DESCUENTO

Al final de cada tiempo, se establecerá un tiempo de descuento, que será de un máximo de 5 min por tiempo (5 casillas) y se generará con cada gol marcado (1 min/casilla por gol) y cada sustitución (1 min/casilla por sustitución). Las sustituciones entre tiempos no generan minutos de descuento.

UTILIZAR TÁCTICAS PARA PERDER EL TIEMPO

Para evitar posibles tácticas para perder el tiempo, si un jugador en la FASE2 realiza un turno rápido, en la FASE3 puede elegir no mover a nadie. En este caso el tiempo no corre.

OTRAS SITUACIONES

VAR

Cuando hay una falta involuntaria causada por el lanzamiento del dado que da lugar a un penalti, se utiliza el VAR! El equipo defensor lanza el dado y si obtiene 6, el penalti es anulado por el VAR y el juego se reanuda con un saque de meta, de lo contrario se confirma la decisión del árbitro.

CAMBIOS

Cuando realizas la FORMACIÓN, puedes realizar cambios de un máximo de 5 jugadores. Basta con retirar al jugador que deseas que salga y colocar al sustituto. Si realizas un cambio durante un saque de banda, el juego se reanudará con la formación. **Estás obligado a realizar un cambio de 2 jugadores en el minuto 60 y a 1 jugador en el minuto 75!**

CAMBIO DEL PORTERO: Si el portero es expulsado y quieres realizar un cambio, puedes hacer entrar al portero suplente en lugar de un jugador. Como no hay una ficha, utiliza la misma y sus habilidades son: Negro-4-4-4-4.

RIPRESA DEL GIOCO

Gioco fermo

RIMESSA LATERALE

- 1 - Coloca el balón en el mismo punto en el que salió (punto de saque)
- 2 - El equipo que debe tirar mueve un jugador hasta el punto de saque y procede con la FASE2. El adversario pasa a la FASE3. 3 - Inicia la FASE1 con el saque de banda, que se realiza con las manos, colocando así el balón en la parte superior de la ficha. (ver página 7)

Ningún jugador podrá situarse en la casilla del punto de saque.

FALTAS, PENALTIS, TIROS DE ESQUINA, SAQUES DE META, GOL

En estos casos, el juego se reanuda siempre con la FORMACIÓN DEL EQUIPO.

FORMACIÓN

- 1- El equipo que debe golpear el balón (*equipo atacante*), coloca 6 o 7 jugadores a tu elección en el campo.
- 2- El equipo contrario (*equipo defensor*) coloca a todos sus jugadores a su elección.
- 3- Por último, el equipo atacante coloca los últimos 3 o 4 jugadores restantes "en defensa" (*no más allá de la casilla adyacente a la línea de medio campo*).
- 4- Reanuda el juego comenzando la FASE 1.

• En los penaltis, el portero siempre puede utilizar el palo, en el momento del lanzamiento la ficha debe estar en la línea de meta.

• En los tiros libres, la distancia del balón es de 9,6 cm, es decir, la altura de 3 fichas. En los tiros libres desde la zona de ataque, se puede colocar la barrera (sólo fuera del área pequeña) en este caso se pueden colocar hasta 3 jugadores en la misma casilla. En la siguiente FASE2 o FASE3, cuando muevas el equipo, deberás mover los jugadores para volver a ocupar una casilla por jugador.

FUERA DE JUEGO

Si pasas el balón a un jugador por encima de la línea de los defensores contrarios es fuera de juego (regla del fútbol). No se consideran las casillas sino la posición del jugador en relación con el último adversario.

Fuera de juego pasivo: Para que se considere fuera de juego pasivo, el balón no debe pasar por la casilla del jugador que está fuera de juego y durante el CdD el jugador no debe participar. En caso contrario, se pita la infracción.

Fair play: Para evitar situaciones complicadas de resolver, se recomienda que el equipo defensor antes de decidir cómo posicionarse, establezca con su rival si los jugadores en posición sospechosa están en fuera de juego o no.

REGLAS PRO PARA AÑADIR DE FORMA GRADUAL

HABILIDADES PRO



ASSIST

Cuando pasas el balón a un compañero que tiene una habilidad verde o roja, anula la habilidad azul del jugador que lo está marcando.



FUERA DE JUEGO

Cuando te encuentras fuera de juego, antes de recibir un pase del compañero, retrocede 1 casilla para situarse en una posición regular.



ZONA AMPLIADA DEL PASE CRUZADO

Puedes declarar "pase cruzado" incluso desde las casillas adyacentes a la zona de pase cruzado.



LANZAMIENTO LARGO

Cuando realizas un pase largo (más de 5 casillas) se considera un pase normal. En el CdD en caso de empate, si nadie toca el balón, será del compañero.



BOMBER

1. Cuando declaras el tiro rápido dentro del área de penalti, el portero no puede colocarse de pie fuera del área pequeña. 2. Puedes declarar siempre el tiro.



PASE CRUZADO PRECISO

Al declarar y realizar un pase cruzado, éste será correcto incluso si el balón no toca al compañero pero pasa por su casilla.
El balón no debe tocar a ningún otro jugador.



RECUPERACIÓN

Si entras en la casilla donde está el adversario con el balón pasando por las 3 casillas posteriores, sólo haces falta si sacas 1 con el dado.



TIRO DE CABEZA

Cuando se declara el pase cruzado, todos los jugadores con esta habilidad (libres o marcados) pueden moverse 1 casilla siempre que el movimiento se concluya en el área de penalti. Empiezan los delanteros y siguen los defensores. Los jugadores que lo hagan no participarán en el CdD si el pase cruzado es fallido.



BARRERA

Cuando realizas una barrida para oponerte al tiro o al pase cruzado libre, si mueves solamente hacia adelante (*con respecto a la portería adversaria*) puedes ponerte de pie.



VELOCIDAD

En el caso de un balón libre (balón en una casilla vacía con casillas vacías adyacentes) el jugador que posee esta habilidad, si está libre, se mueve libre 1 casilla vacía antes de realizar el cálculo de la distancia (CdD).

TURNO RÁPIDO DE DEFENSA PRO

Si el adversario entre la FASE1 y la FASE2 no mueve ningún jugador, cuando en la FASE3 jugarás el turno rápido, además del portero podrás elegir entre

1D11: Mueve 1 jugador 1 casilla (movimiento estándar)

ESCALADA: Mueve 1 jugador 1 casilla y colócalo en la casilla donde hay un compañero, este último puede moverse a una casilla vacía adyacente.

SINCRO: Mueve hasta 4 jugadores, pero sólo dentro de tu casilla.



www.simulatorsoccer.com



ATENCIÓN!

No es un juguete por lo que no se recomienda utilizar a niños menores de 14.

Contiene piezas pequeñas que podrían ingerirse.