SIMULATOR SOCCER

PLUS VOUS Y JOUEZ,
PLUS VOUS LE VIVEZ !!

RÈGLES DU JEU

SIMULATOR SOCCER
LE JEU

CONTENU

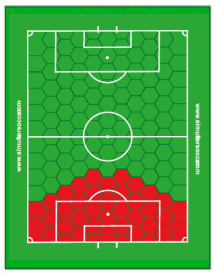
Simulator Soccer est un jeu au tour par tour pour 2 joueurs. Chaque tour représente un temps de jeu au cours duquel le comportement du ballon et des joueurs des deux équipes est simulé.
CONTENU : 1 manuel avec les règles du jeu, 1 terrain de jeu en tissu spécial 100 x 79 cm *(photo 10)*, 2 buts avec filets en tissu *(photo 1)*, 2 hampes d'arrêt *(photo 2)*, 8 panneaux publicitaires *(photo 9)*, 4 poteaux de corner *(photo 5)*, 10 ballons *(photo 7)*, 1 sac en tissu *(photo 8)*, 2 dés 6 faces *(photo 4)*, 3 arbitres *(photo 6)*, 2 équipes *(photo 3)*.

Nombre de joueurs : 2
Dynamique du jeu : Tour par tour
Âge recommandé : 14 ans et plus
Durée d'une partie : 45-60 min

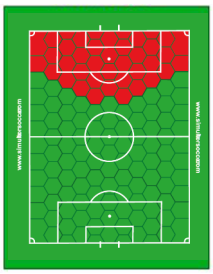
LE TERRAIN

Le terrain de Simulator Soccer est composé de cases hexagonales, appelées **cellules**.
Des lignes plus épaisses délimitent les différentes zones :

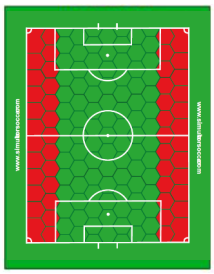
ZONE DE DEFENSE



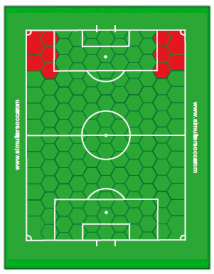
ZONE D'ATTAQUE



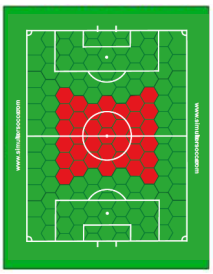
COULOIRS LATERAUX



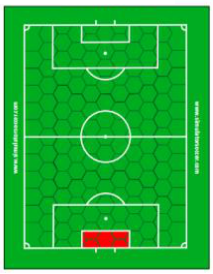
ZONE DE CENTRE



ZONE DE MILIEU DE TERRAIN



SURFACE DE BUT



ÉDITEUR

1. OBTENEZ VOTRE TENUE

CRÉEZ = Rendez-vous sur www.simulatorsoccer.com et téléchargez gratuitement le template.pdf qui vous permettra, au moyen de n'importe quel logiciel de graphisme, de concevoir la tenue de votre équipe favorite : maillots, shorts, chaussettes, écussons, sponsors et noms.

FANS = Partagez les maillots que vous créez avec tous les autres fans de Simulator Soccer. Vous pourrez également télécharger les tenues créées par les autres. Vous trouverez les tenues de clubs français, étrangers, nationaux, classiques, etc. Avec l'éditeur, il n'y a pas de limite à votre imagination !

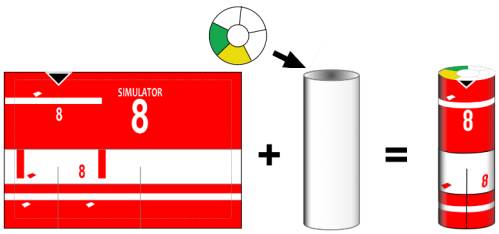
2. FAIS-LE TOI-MÊME: IMPRIMEZ, DÉCOUPEZ, COLLEZ

Une fois la personnalisation terminée ou bien après avoir téléchargé une tenue gratuitement, imprimez le PDF sur papier adhésif, découpez les 16 maillots et collez-les sur les pions.
Vous pouvez aussi l'imprimer sur papier ordinaire, découper les 16 maillots et les fixer avec de la colle ou du scotch. La qualité de l'impression dépendra de l'imprimante et du papier.

LES ÉQUIPES

Les équipes de Simulator Soccer sont toujours composées de 16 joueurs, à savoir 11 sur le terrain et 5 sur le banc de touche.
Pour former une équipe complète, vous aurez besoin de:

- 16 **PIONS** cylindriques en plastique sur lesquels sont fixés 2 autocollants ;
- 16 autocollants ronds collés sur le dessus du cylindre = **COMPÉTENCES** ;
- 16 autocollants rectangulaires collés autour du cylindre = **TENUE**.



PIONS

Vous trouverez à l'intérieur du lot 32 pions en plastique pour former 2 équipes.
Il est possible de commander des pions supplémentaires pour ajouter de nouvelles équipes à votre collection.

COMPÉTENCES

Chaque joueur possède sur le dessus du pion un autocollant indiquant 1 compétence ou plus (5 maximum).
Les compétences sont symbolisées par les couleurs suivantes:

Jaune : bon en construction du jeu
Encore meilleur avec 2 ou 3 jaunes

Vert : bon en attaque par les flancs
Encore meilleur avec 2 ou 3 verts

Rouge : bon pour concrétiser
Encore meilleur avec 2 ou 3 rouges

Bleu : bon en défense
Encore meilleur avec 2 ou 3 bleus

Noir : bon en têtes
Noir avec un X : bon en arrêts

Gris : rapide pour atteindre le ballon

Sur l'autocollant rond se trouvent également les 4 caractéristiques relatives aux 2 duels **DRIBBLE** et **TACLE**:
- **Dribble** *(représenté par le nombre rouge)* vs **Marquage** *(nombre bleu)*
- **Tacle** *(nombre vert)* vs **Conservation du ballon** *(nombre jaune).*

TENUES

Vous trouverez à l'intérieur du lot les autocollants rectangulaires des maillots des 2 équipes standards, les Rouges et les Bleus. Vous pouvez facilement poser d'autres tenues et ainsi jouer des matchs chaque fois différents.
Grâce à l'ÉDITEUR et au DO-IT-YOURSELF, vous pourrez créer vos propres tenues personnalisées où bien télécharger gratuitement les nombreuses tenues créées par les autres utilisateurs.

3. POSEZ LES AUTOCOLLANTS COMPÉTENCES

A ce stade, il ne vous reste plus qu'à attribuer les 16 compétences.
De même qu'avec les tenues, téléchargez gratuitement les 112 autocollants compétences. Si vous ne voulez pas avoir à les découper vous-mêmes, vous pouvez les commander déjà imprimés et découpés professionnellement.

RÈGLES DES COMPÉTENCES = Choisissez 16 des 112 autocollants compétences en fonction du type de stratégie que voulez appliquer, et collez-les sur vos pions. Chaque autocollant possède une valeur allant de 1 à 5. La valeur totale des compétences parmi les 16 joueurs de l'équipe sera:

- de 16 à 24 — Équipe faible
- de 25 à 35 — Équipe moyenne
- 36 — Mode Tournois
- de 37 à 43 — Équipe forte
- de 44 à 50 — Équipe très forte *(Il est conseillé de ne pas dépasser 50)*

SIMULATOR SOCCER
LE MATCH

COMPOSITION DE L'ÉQUIPE ET COUP D'ENVOI

Chaque adversaire dispose comme le désire 11 joueurs titulaires sur le terrain et 5 sur le banc de touche. Ceux-ci doivent être positionnés au centre des cellules et non sur leurs rebords.
Il ne peut y avoir qu'un seul joueur par équipe dans une même cellule, soit deux joueurs ceux-ci appartiennent à des équipes différentes. Placez l'arbitre n° 1 près du poteau de corner : celui-ci servira au chronométrage (p. 10). Tirez à pile ou face afin de déterminer qui engage et ainsi entamer la PHASE 1 du premier tour.

DYNAMIQUE DES TOURS - TEMPS DE JEU

TEMPS DE JEU : Il s'agit d'un tour complet se déroulant en 3 PHASES.
Simule ce qui arrive simultanément au bain (PHASE1), aux attaquants (PHASE2) et aux défenseurs (PHASE3) dans un laps de temps donné.

PHASE 1- FRAPPE DU BALLON : Simule ce qui arrive au ballon.

- Choisissez l'une des 3 actions offensives suivantes : **1)** PASSE OU AVANCE BALLE AU PIED ; **2)** CENTRE ET TÊTE ; **3)** TIR. *(p. 6)*
- *À chaque frappe du ballon, il vous faudra déterminer à l'aide du **CdD** {Calcul de distance) quel joueur en prend possession. (p. 7)*
- *Le joueur qui reçoit le ballon, grâce à ses COMPÉTENCES, peut parfois vous permettre d'à nouveau frapper le ballon pendant la PHASE 1. (p. 8)*

Passez ensuite à la PHASE 2 si vous êtes en possession du ballon (p. 8) ; dans le cas contraire, l'adversaire entame un nouveau tour : RELANCE. *(p .7)*

PHASE 2 - MOUVEMENTS D'ATTAQUE : simule le comportement de tous les joueurs sans ballon.

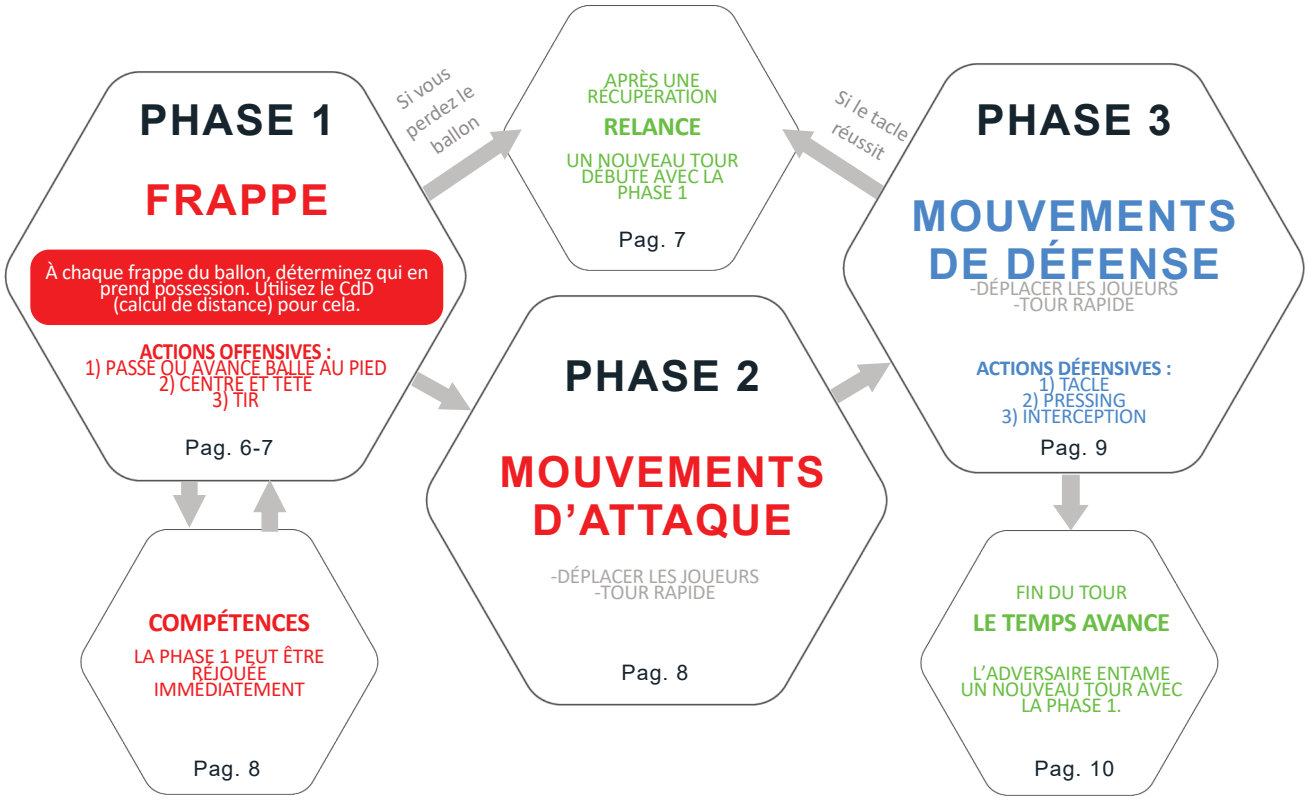
- À l'exception du joueur en possession du ballon, déplacez tous ceux de votre choix de 3 cellules max, dans la direction désirée. *(p .8)*

La PHASE 2 terminée, l'adversaire joue la PHASE 3.

PHASE 3- MOUVEMENTS DE DÉFENSE : l'adversaire simule le comportement de tous les joueurs en défense.

- L'adversaire peut déplacer tous ses joueurs. Le premier qu'il déplace pourra effectuer les actions défensives TACLE et/ou PRESSING. *(p .9)*

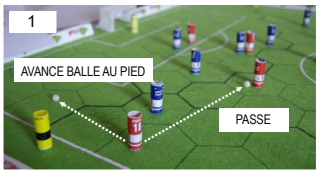
Si vous récupérez le ballon avec un tacle, entamez immédiatement un nouveau tour d'attaque avec la PHASE 1 (RELANCE). Sinon, la PHASE 3 s'achève et l'adversaire commence un nouveau tour avec la PHASE 1. Lorsque la PHASE 3 s'achève, l'arbitre de touche (symbolisant le TEMPS} avance. *(Pag.10)*

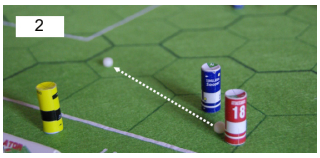


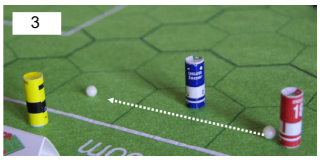
PHASE 1
FRAPPE DU BALLON

ACTIONS OFFENSIVES

PASSE OU AVANCE BALLE AU PIED







Envoyez le ballon au ras du sol en direction du coéquipier à qui vous voulez effectuer une passe, ou en direction de l'espace vers lequel vous voulez avancer balle au pied. *(photo 1)*

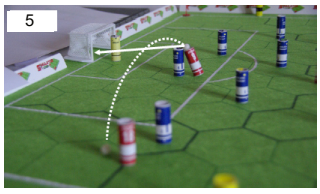
CdD : Le joueur le plus proche du ballon (comptez le nombre de cellules) **se déplace jusqu'à lui.**
En cas d'égalité, le ballon va au coéquipier s'il doit parcourir 5 cellules ou moins ; sinon, il passe à l'adversaire qui entame alors la PHASE 1 d'un nouveau tour : RELANCE.

DRIBBLER:

Si vous voulez avancer balle au pied mais qu'un adversaire se trouve dans votre cellule *(photo 2)* ou dans celle adjacente se situant dans la direction où vous voulez aller *(photo 3)*, vous devez gagner au dribble afin d'exclure l'adversaire du CdD. Annoncez « dribble » et frappez le ballon.
Commence alors le DUEL: lancez un dé et ajoutez le résultat à la valeur de **dribble** inscrite en rouge sur le pion ; l'adversaire lance un dé* et ajoute le résultat à la valeur de **marquage** inscrite en bleu sur le sien.
Si la somme totale de dribble est supérieure à celle de marquage, alors le dribble est réussi.
L'adversaire dribblé ne participera pas au CdD et sera mis en position couchée. Dans la PHASE 3 qui suivra, il pourra seulement se relever.
**En zone d'attaque, si le défenseur adverse fait 1, il commet une faute!*

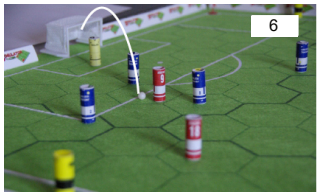
DRIBBLER UN GARDIEN EN SORTIE:
Si vous atteignez le ballon suite à un déplacement et annoncez un tir direct grâce à la compétence rouge, une fois que l'adversaire a déplacé son gardien, vous pouvez annoncer un dribble sur ce dernier.
Le dribble sur gardien doit être effectué sur l'extérieur, entre ce dernier et la ligne de touche (photo 4), sans quoi vous perdrez le duel avant même de lancer le dé. Si le dribble sur gardien réussit, celui-ci devra être positionné couché dans la cellule où il se trouve et vous pourrez immédiatement tirer.

CENTRE ET TÊTE



Quand vous vous trouvez dans la zone de centre, vous pouvez annoncer « centre ». *(photo 5)*
Effectuez une frappe rase ou haute. Le premier joueur en surface de réparation qui touche le ballon, peu importe où ce dernier s'arrête, **fait une tête** : placez le ballon sur le pion, puis effectuez une passe ou annoncez un tir. Dans ce dernier cas, attendez le feu vert de votre adversaire, lequel positionnera d'abord son gardien sans hampes d'arrêt, puis faites une tête. Vous ne pouvez annoncer qu'un seul centre par tour.
CdD: si personne ne touche le ballon après un centre, le joueur le plus proche se déplace pour le récupérer. En cas d'égalité, il passe à l'adversaire.
Le joueur ayant centré ne peut pas être pris en compte dans le CdD.

TIR



Quand vous vous trouvez dans la zone de tir, vous pouvez annoncer « tir ». *(photo 6)*
Vous ne pouvez annoncer qu'un seul tir par tour. Une fois le gardien de l'adversaire prêt et que vous avez son feu vert, effectuez une frappe « rase » ou « haute ».
CdD : si le ballon n'est pas sorti du terrain après un tir, le joueur le plus proche se déplace pour le récupérer. En cas d'égalité, il passe à l'adversaire.
Le joueur ayant tiré ne peut pas se déplacer lors du CdD.

IMPORTANT!
CdD = CALCUL DE DISTANCE
À chaque fois que vous frappez le ballon, vous devez déterminer quel joueur entre en possession du ballon avant de poursuivre le jeu.

BALLON SUR LA LIGNE

Si le ballon finit sur la ligne d'un hexagone, il faut déterminer dans laquelle des 2-3 cellules il se trouve. Considérez les cellules concernées comme une seule et unique cellule et procédez au CdD.
Le joueur prenant possession du ballon choisit dans quelle cellule se positionner, et le jeu reprend normalement.
On considère que le ballon est sur la ligne lorsque, vu 7 d'en haut, celle-ci est interrompue par le ballon.

BALLE PERDUE

Si le ballon finit dans une case qu'aucun joueur ne peut atteindre par un déplacement standard de 3 cellules, on effectue des mouvements additionnels :

1 – Le joueur qui ressort vainqueur du CdD se déplace de 4 à 6 cellules jusqu'à atteindre le ballon. Le joueur ayant frappé le ballon en avançant balle au pied peut également se déplacer ;

2 – En PHASES 2 et 3, les joueurs peuvent se déplacer d'autant de cases que celui qui a atteint le ballon.

CALCUL DE DISTANCE (CdD)

Chaque fois que vous frappez le ballon, déterminez quel joueur entre en possession de celui-ci avant de continuer.

1 - LE BALLON REVIENT TOUJOURS AU JOUEUR LE PLUS PROCHE, Il faut compter les cellules. *(photos 7 et 8)*

2 - EN CAS D'ÉGALITÉ, IL REVIENT AU JOUEUR EN ATTAQUE SI :

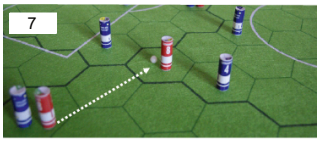
- Après une passe ou avance balle au pied, le ballon se déplace de 5 cases max (passe courte). *(photos 9 e 10)*

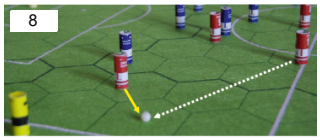
EN CAS D'ÉGALITÉ, IL REVIENT AU JOUEUR EN DÉFENSE:

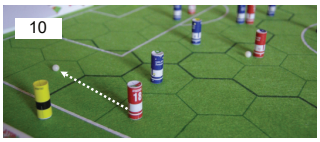
- Si après une **passe** ou **avance balle au pied**, le ballon se déplace de plus de 5 cases (passe longue) *(photo 12)*
- en cas de **pressing** (quand, dans la zone de milieu de terrain, l'adversaire se trouve dans la cellule du joueur qui effectue la passe) *(photo 11)*,
- Après la première passe suite à une balle perdue (**relance**)
- Après un **centre** ou un **tir**.

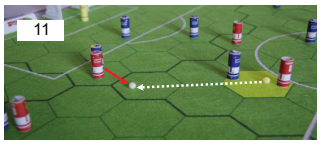
EN CAS D'ÉGALITÉ, IL REVIENT AU JOUEUR QUI TOUCHE LE BALLON SI:

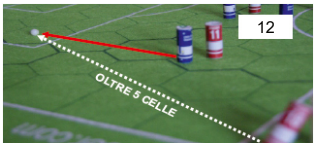
- un des joueurs se disputant le ballon le touche en dernier. Il lui revient également dans tous les cas ci-dessus.











PERTE DE POSSESSION – RELANCE

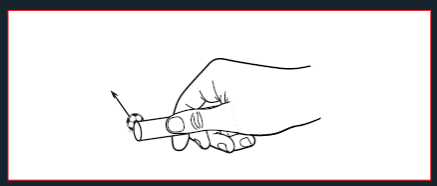
Il est possible de reprendre possession du ballon suite à une erreur de l'adversaire durant la PHASE 1 ou suite à un tacle durant la PHASE 3. Si cela arrive, entamez immédiatement la PHASE 1 d'un nouveau tour.
Attention la première fois que vous frappez le ballon : en cas d'égalité lors du CdD, le ballon revient toujours à l'adversaire!

FIN DE LA PHASE 1

Une fois déterminé le joueur en possession du ballon, la PHASE 1 s'achève et continue ainsi:

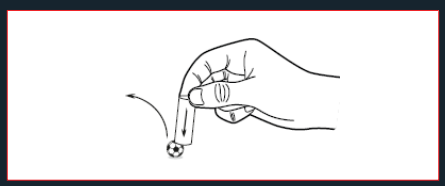
- **REJOUEZ LA PHASE 1** — En activant une des **compétences** de vos joueurs (voir Compétences)
- **PASSEZ À LA PHASE 2** — Si vous conservez le ballon et n'avez activé aucune compétence
- **RELANCE** — Si vous perdez le ballon au CdD, l'adversaire entame un nouveau tour
- **REMISE EN JEU** — Si le ballon sort du terrain

COMMENT FRAPPER LE BALLON?



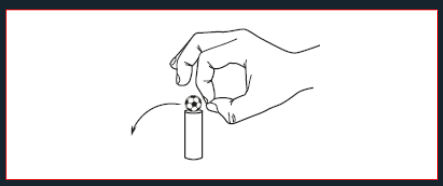
FRAPPE RASE

À l'aide du pion, frappez le ballon pour le faire rouler.
(idéal pour les passes, avancer balle au pied et les tirs de précision au ras du sol)



FRAPPE HAUTE

Pincez le ballon sur le terrain pour le faire Sauter.
(idéal pour les tirs, lobs, coups francs et centres)



TÊTE / BALLE À LA MAIN

Placez le ballon sur la tête du pion et frappez-le avec votre doigt.
(têtes, touches, balle aux mains du gardien)

DANS TOUS LES CAS

- Après avoir frappé, repositionnez le pion utilisé où vous le désirez à l'intérieur de la cellule où celui-ci se trouvait (mais pas sur la ligne) ;
- Si le ballon ne sort pas de la cellule après la frappe, on continue comme s'il s'agissait d'une avance balle au pied. S'il s'agit d'un coup franc, d'un corner ou du coup d'envoi, puisqu'il n'est pas possible de frapper pour soi-même, un coéquipier ou un adversaire (le plus proche des deux) peut entrer dans la cellule pour s'emparer du ballon, comme si le joueur l'ayant frappé n'était pas là ;
- Si, au moment d'effectuer une frappe rase ou haute, vous renversez l'adversaire avec le pion ou les mains, il y a faute ;
- Si, lors d'une tête, vous renversez un adversaire autre que le gardien, ou bien si le joueur roule jusqu'à la cellule adjacente, il y a faute.

RÉPÉTER LA PHASE 1
COMPÉTENCES DE BASE

JAUNE : construction du jeu
PASSE DIRECTE

Si un joueur avec une compétence jaune reçoit une passe dans sa cellule et touche le ballon, il peut rejouer la PHASE 1 avec une **passe** ou **avance balle au pied**. *Un même joueur ne peut effectuer qu'une seule passe par tour.*

VERT : bon sur les flancs
CENTRE DIRECT

Si un joueur avec une compétence verte atteint le ballon dans la zone de centre, celui-ci peut rejouer la PHASE 1 en annonçant un **centre**.
MAX. 1 FOIS PAR TOUR

ROUGE : bon pour concrétiser
TIR DIRECT

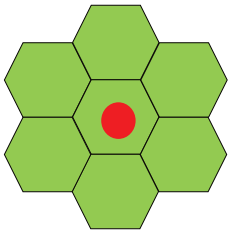
Si un joueur avec une compétence rouge atteint le ballon dans la zone de tir, celui-ci peut rejouer la PHASE 1 en annonçant un **tir**.
MAX. 1 FOIS PAR TOUR

BLEU : bon en défense
MARQUAGE

Si un joueur avec une compétence bleu marque l'adversaire *(c'est-à-dire qu'il se trouve dans la même cellule)*, toutes ses compétences de base sont annulées *(jaune, vert, rouge)*.

Obtenez une compétence
JOUEUR DÉMARQUÉ

Si un joueur qui reçoit le ballon n'a pas d'adversaire ni dans sa cellule, ni dans celles adjacentes, il obtient une compétence offensive au choix. *(jaune, vert, rouge)*



NOIR avec un X : bon en arrêts
GARDIEN

Quand l'adversaire annonce le tir, vous pourrez toujours préparer votre gardien, après quoi seulement le tir pourra être effectué:
A – ARRÊT: vous pouvez utiliser les hampes si le tir est effectué hors de la surface de réparation et que le gardien se trouve dans la surface de but ;
B – PLACEMENT: si le tir vient de la surface de réparation ou que le gardien se trouve hors de la surface de but, il ne peut qu'être positionné:

- déplacez-le de 1 cellule et positionnez-le soit debout, soit couché;
- déplacez-le de 2 cellules et positionnez-le couché.

Le gardien peut se déplacer de deux cellules pour entrer dans celle du ballon s'il vient de face. Il peut alors tacler. Après le tir, il peut se relever et participer au CdD. Au cours des PHASES 2 et 3, le gardien se comporte comme tous les autres joueurs. Lorsqu'il prend possession du ballon dans la surface de réparation, il peut le prendre avec les mains (s'il ne s'agit pas d'une passe en arrière).
Pour ce faire, posez le ballon sur le pion. Vous pouvez alors procéder normalement à la PHASE 2 en déplaçant le gardien avec le ballon dans les mains. Dans la PHASE 1 suivante, posez le ballon n'importe où dans la cellule et jouez au pied. Il ne peut pas subir de pressing avec le ballon dans les mains.

PHASE 2
MOUVEMENTS D'ATTAQUE

DÉPLACER LES JOUEURS:
Déplacez les joueurs sans ballon de 3 cellules max. dans la direction de votre choix. Vous pouvez tous les déplacer si vous le désirez.

TOUR RAPIDE:
Ne déplacez aucun joueur pour limiter la PHASE 3 de votre adversaire. Cela n'est possible que si aucun joueur n'a bougé dans la PHASE 1.
Dans la pratique, pour faire un tour rapide, il faut avoir réussi une passe précise dans la cellule d'un coéquipier en PHASE 1.

Chaque joueur ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour. Prenez le pion et positionnez-le dans la cellule désirée, mais pas sur le rebord. Une fois le pion lâché, vous ne pouvez plus revenir en arrière. Au maximum, deux joueurs d'équipes différentes peuvent se tenir dans une même cellule.

FIN DE LA PHASE 2
L'équipe adverse procède à la PHASE 3.

PHASE 3
MOUVEMENTS DE DÉFENSE

Si l'adversaire a déplacé ses joueurs en PHASE 2, vous pouvez déplacer les vôtres. S'il a fait un tour rapide, vous DEVEZ faire de même.

DÉPLACER LES JOUEURS

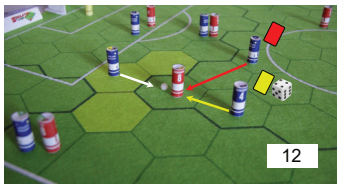
Le nombre maximum de cellules que chaque joueur peut parcourir dépend du nombre parcouru par l'adversaire en offensive en PHASES 1 et 2 :

- *S'il n'a déplacé aucun joueur en PHASES 1 et 2 (tour rapide) : Déplacez seulement 1 joueur de 1 cellule + le gardien de 1 cellule ;*
- *S'il déplace au moins un joueur de 1 cellule en PHASES 1 et 2 : Déplacez toute l'équipe de 1 cellule ;*
- *S'il déplace au moins un joueur de 2 cellules en PHASES 1 et 2 : Déplacez toute l'équipe de 2 cellules;*
- *S'il déplace au moins un joueur de 3 cellules en PHASES 1 et 2 : Déplacez toute l'équipe de 3 cellules.*

Pour déplacer un joueur, prenez le pion et positionnez-le dans la cellule désirée, mais pas sur le rebord. Une fois le pion lâché, vous ne pouvez plus revenir en arrière. Au maximum, deux joueurs d'équipes différentes peuvent se tenir dans une même cellule.

ENTRER DANS LA CELLULE DU BALLON

En déplaçant un joueur, vous pouvez entrer **dans la cellule du ballon** (celle où se trouve l'adversaire avec le ballon) pour faire un **tacle** ou un **pressing** :



- Si vous vous trouvez dans l'une des *3 cellules adjacentes devant* l'adversaire (par rapport à la ligne arrière du camp adverse), il y a jeu . *(photo 12)*
- Si vous vous trouvez dans l'une des *3 cellules adjacentes derrière* l'adversaire, attention ! Lancez un dé : 1-2-3 = il y a faute et vous recevez un carton jaune ; 4-5-6 = **il y a jeu.** *(photo 12)*
- Si vous entrez en avançant de 2 ou 3 cellules, vous commettez une faute violente et êtes expulsé !

Une fois à l'intérieur, tenez-vous toujours à une distance de 1,2 cm du ballon, soit le diamètre du pion.

ACTIONS DÉFENSIVES

TACLE ET RELANCE

Seul le 1°" joueur que vous déplacez en PHASE 3 peut effectuer un **tacle** pour tenter de subtiliser le ballon et d'effectuer une relance.
Si vous entrez ou êtes déjà **dans la cellule du ballon** (là où se trouve l'adversaire avec le ballon), annoncez « tacle ».
Commence alors le DUEL: lancez un dé* et ajoutez le résultat à la valeur de tacle inscrite en **vert** sur le pion ;
l'adversaire lance un dé et ajoute le résultat à la valeur de conservation du ballon inscrite en **jaune** sur le pion.
Si la somme totale du défenseur est supérieure, le tacle est réussi et la PHASE 1 d'un nouveau tour commence immédiatement : RELANCE (Pag.7)

- Si votre tacle échoue, vous pouvez conclure la PHASE 3 en déplaçant le reste de l'équipe si vous en avez le droit. Si le joueur qui a effectué le tacle subit un dribble au tour suivant, il le perdra automatiquement, sans même utiliser les dés.

** Si le duel a lieu en zone de défense et que le défenseur fait 1 avec le dé, il commet une faute.*

PRESSING

Dans la zone de milieu de terrain uniquement, si vous vous trouvez ou entrez **dans la cellule du ballon**, vous effectuez un **pressing**. Il n'est pas nécessaire de l'annoncer, il suffit simplement de se trouver dans la même cellule que l'adversaire avec le ballon.
Lorsque vous effectuez un pressing, vous augmentez considérablement vos chances de récupérer le ballon : en effet, lorsque l'adversaire voudra faire une passe en PHASE 1, en cas d'égalité lors du CdD, le ballon reviendra au joueur de votre équipe !

INTERCEPTION

Quand un joueur qui répète la PHASE 1 grâce à ses compétences annonce un centre direct ou un tir direct, vous pouvez vous ÿ opposer en essayant d'intercepter le ballon. Vous pouvez vous déplacer à l'intérieur de la cellule où vous vous trouvez et rester debout, ou bien vous déplacer d'autant de cases que l'adversaire pour rejoindre le ballon et vous positionner couché {le joueur couché pourra se relever lors du mouvement suivant).

FIN DE LA PHASE 3

- Lorsque la PHASE 3 s'achève, si l'adversaire est encore en possession du ballon, faites avancer l'arbitre de touche d'une cellule le long du terrain pour faire progresser le temps ; *{voir Temps p. 10)*
- Si votre tacle a réussi, vous entrez en possession du ballon et pouvez immédiatement commencer la PHASE 1 (Relance).

ARBITRE
TEMPS – REPRISE DU MATCH

TEMPS
Durée de la partie

CHRONOMÉTRAGE

Au début du match, placez l'arbitre n° 1 hors du terrain, près du poteau de corner. À chaque FIN DE PHASE 3 ou REPOSITIONNEMENT, l'arbitre se déplace de 1 cellule le long de la ligne de touche. Cette procédure simule l'écoulement du temps. Une fois que l'arbitre a parcouru toute la bande latérale (11 cellules), vous en serez à la 15e minute. Répétez l'opération une deuxième fois pour arriver à la 30e minute, puis une troisième fois pour arriver à la 45e. Vous pouvez utiliser les arbitres n° 2 et 3 pour vous aider à vous rappeler dans quelle direction vous déplacer et où vous en êtes dans le match.

FIN DE LA MI-TEMPS

Arrivé à la 45e minute, la fin de la mi-temps n'est sifflée que si le ballon se trouve hors zone d'attaque. Dans le cas contraire, le jeu continue jusqu'à ce que le ballon sorte du terrain ou de la zone d'attaque. En cas de coup franc ou de penalty, l'arbitre laissera toujours frapper ; en cas de corner ou de touche, non.

ARRÊTS DE JEU

À la fin de chaque mi-temps, un temps de jeu supplémentaire de 5 minutes maximum (5 cellules) par mi-temps sera ajouté, à raison de 1 minute / cellule par but marqué et par remplacement. Les remplacements effectués entre deux mi-temps ne génèrent pas de temps supplémentaire.

JOUER LA MONTRE

Pour éviter que votre adversaire ne joue la montre, s'il joue un tour rapide lors de la PHASE 2, vous pouvez choisir de ne déplacer aucun joueur : dans ce cas, le temps ne s'écoule pas.

REPRISE DU JEU
Interruptions du jeu

RENTRÉE DE TOUCHE

1 – Placez le ballon à l'endroit où celui-ci est sorti ;
2 – L'équipe devant effectuer la touche déplace un joueur jusqu'à l'endroit désigné et procède à la PHASE 2, puis l'adversaire à la PHASE 3;
3 – Commencez la PHASE 1 avec une remise en jeu avec les mains, en positionnant le ballon sur la tête du pion. *(voir p. 7)*
Aucun autre joueur ne peut se placer dans la cellule de celui qui remet le ballon en jeu.

COUPS FRANC, PÉNALTY, CORNER, SORTIE DE BUT, BUT

Dans ces cas-ci, le jeu reprend toujours avec un REPOSITIONNEMENT.

REPOSITIONNEMENT

1- L'équipe devant frapper (l'équipe en attaque) positionne 6 ou 7 joueurs au choix là où elle le désire sur le terrain ;
2- L'équipe de l'adversaire (l'équipe en défense) positionne tous ses joueurs là où elle le désire sur le terrain ;
3- Enfin, l'équipe en attaque positionne « en défense » (derrière la ligne de milieu de terrain) ses 3 ou 4 joueurs restants ;
4- Reprenez le jeu avec la PHASE 1.

• Lors des penaltys, le gardien peut toujours être utilisé avec les hampes. Au moment du tir, le pion doit se trouver sur la ligne de but.
• Lors des coups francs, la distance par rapport au ballon doit être de 9,6 cm, soit la longueur de 3 pions. Si le coup franc est frappé en zone d'attaque, un mur peut être disposé (uniquement hors surface de but) : dans ce cas, jusqu'à 3 joueurs peuvent être disposés dans une même cellule. Lors des PHASES 2 ou 3 suivantes, au moment de déplacer les joueurs, ceux-ci devront être à nouveau disposés de manière à ne plus avoir qu'un seul joueur par cellule.

AUTRES SITUATIONS

VAR

Lors d'une faute involontaire causée par un lancer de dé et entraînant un penalty, on peut avoir recours à l'assistance vidéo ! L'équipe en défense lance le dé : si elle obtient 6, le penalty est annulé par l'arbitrage vidéo et le jeu reprend avec un dégagement. Dans le cas contraire, l'arbitre confirme la décision.

SOSTITUZIONI

Lors d'un REPOSITIONNEMENT, vous pouvez remplacer jusqu'à 5 joueurs maximum. Il vous suffira de retirer le joueur sortant et de placer son remplaçant. Si vous annoncez un remplacement pendant une touche, le match reprend avec un repositionnement.
Il y a obligation de remplacer 2 joueurs à la 60e min et 1 autre à la 75e !
REMPLACEMENT GARDIEN: si le gardien est expulsé, vous pouvez faire entrer le gardien de remplacement à la place d'un joueur de champ. Utilisez le même pion, avec comme compétences : noir-4-4-4-4.

HORS-JEU

Si vous passez le ballon à un joueur au-delà de la ligne de défense adverse, il y a hors-jeu (règle du football). On ne prend pas en compte les cellules, mais la position du joueur par rapport au dernier adversaire.
Hors-jeu passif : pour considérer qu'il y a hors-jeu passif, le ballon ne doit pas passer par la cellule du joueur hors-jeu, et ce dernier ne doit pas prendre part au CdD. Dans le cas contraire, on siffle la faute.
Fair-play : afin d'éviter des situations difficiles à résoudre, il est conseillé à l'équipe en défense, avant de décider comment se positionner, de déterminer avec son adversaire si les joueurs en position limite sont hors-jeu ou non.

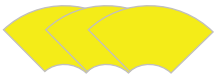
RÈGLES PRO
À INSTAURER PROGRESSIVEMENT

COMPÉTENCES PRO

ASSIST
En passant le ballon à un coéquipier muni d'une compétence verte ou rouge, cela annule la compétence bleue du joueur qui le marque.

SUR LE FIL DU HORS-JEU
Lorsque le joueur qui reçoit une passe est hors-jeu, il recule d'une cellule pour se remettre en position réglementaire.

ZONE DE CENTRE ÉTENDUE
Vous pouvez annoncer « centre » depuis les cellules adjacentes à la zone de centre.



PASSE EN PROFONDEUR
Une passe longue (plus de 5 cellules) est considérée comme une passe normale : lors du CdD, en cas d'égalité, le ballon revient au coéquipier si personne ne l'a touché.

TORPILLEUR
1. Quand un tir est annoncé dans la surface de réparation, le gardien ne peut pas se tenir debout hors de la surface de but. **2.** Vous pouvez annoncer un tir à tout moment dans le tour.

CENTRE MILLIMÉTRÉ
Lors d'un centre, celui-ci est considéré comme réussi si le ballon ne touche pas le coéquipier mais passe par sa cellule.
Le ballon ne doit toucher aucun autre joueur.

RÉCUPÉRATION
Si vous entrez dans la cellule de l'adversaire qui a le ballon en passant par l'une des 3 cellules devant lui, il n'y a faute que si vous faites 1 avec le dé.

TÊTE
Lorsqu'un centre est annoncé, tous les joueurs (démarqués ou non) possédant cette compétence peuvent se déplacer de 1 cellule pour le conclure au sein de la surface de réparation. L'équipe en attaque commence, suivie par celle qui est en défense.
Les joueurs déplacés de la sorte ne sont pas pris en compte dans le CdD si le centre échoue.

REMPART
Lorsque vous tentez d'intercepter un tir ou centre direct, vous pouvez vous positionner debout si vous vous déplacez seulement vers l'avant *(par rapport au but adverse)*.

VITESSE
En cas de balle perdue (ballon situé dans une cellule vide entourée de cellules vides), le joueur ayant cette compétence, s'il est démarqué, avance de 1 cellule avant le calcul de distance (CdD).

TOUR RAPIDE DE DÉFENSE PRO

Si l'adversaire ne déplace aucun joueur au cours des PHASES 1 et 2, vous pourrez en PHASE 3, outre déplacer le gardien, choisir entre:

1 DE 1: Déplacez 1 joueur de 1 cellule (mouvement standard).
REMONTÉE: Déplacez 1 joueur de 1 cellule : si un coéquipier s'y trouve déjà, celui-ci peut se déplacer vers une cellule vide adjacente.
SYNCHRO: Déplacez jusqu'à 4 joueurs, mais uniquement à l'intérieur des cellules où ils se trouvent déjà.

www.simulatorsoccer.com

ATTENTION!

Ceci n’est pas un jouet. Utilisation déconseillée aux moins de 14 ans.

Contient de petites pièces pouvant être ingérées accidentellement.

Copyright © 2012-2022 Vincenzo Guida Tous droits réservés. Simulator Soccer® est une marque déposée.