SIMULATOR SOCCER

JE MEHR MAN ES SPIELT,
DESTO MEHR ERLEBT MAN ES!

SPIELREGLEN

SIMULATOR SOCCER
DAS SPIEL

INHALT

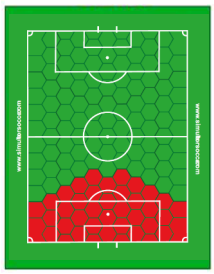
Simulator Soccer ist ein rundenbasiertes Spiel für 2 Spieler. Jede Spielrunde stellt eine Spielzeit dar, in der das Verhalten des Balls und der Kicker beider Mannschaften simuliert wird.
INHALT: 1 Spielanleitung, 1 spezielles Stoffspielfeld 100 x 79 cm (Foto 10), 2 Fussballtore mit Stoffnetzen (Foto 1), 2 Parier-Stangen (Foto 2), 8 Werbetafeln (Foto 9), 4 Eckfahnen (Foto 5), 10 Bälle (Foto 7), 1 Stoffbeutel (Foto 8), 2 6-seitige Würfel (Foto 4), 3 Schiedsrichter (Foto 6), 2 Mannschaften (Foto 3).

Anzahl der Spieler:	2
Spieldynamik:	rundenbasiert
Empfohlenes Alter:	14+
Spieldauer:	45-60 Minuten

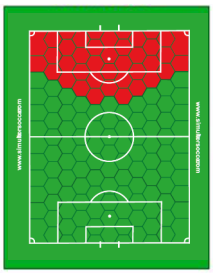
DAS FELD

Das Spielfeld von Simulator Soccer ist in ein sechseckiges Spielbrett geteilt. Jedes Sechseck wird Zelle genannt. Dickere Linien bestimmen die verschiedenen Bereiche:

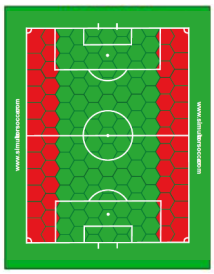
ABWEHRFELD



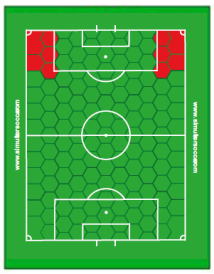
STURMFELD



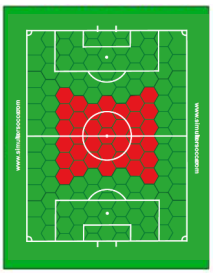
SEITENBANDEN



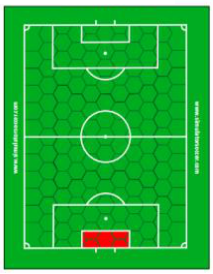
ECKBEREICH



MITTELFELD



TORRAUM



EDITOR

1. BESORGEN SIE SICH DIE UNIFORM

ERSTELLEN = Gehen Sie auf www.simulatorsoccer.com und laden Sie die kostenlose Vorlage.pdf herunter, die es Ihnen ermöglicht, mit jedem Grafikprogramm, die Teamuniform Ihrer Lieblingsmannschaft zu entwerfen: T-Shirts, Hosen, Stutzen, Wappen, Sponsoren und Namen.

FAN BASE = Teilen Sie die von Ihnen erstellten T-Shirts mit der Simulator Soccer Fanbase. Sie können auch die erstellten Fußballuniformen herunterladen, die von anderen Fans erstellt wurden. Sie finden Uniformen von italienischen Vereinsmannschaften, internationalen Mannschaften, Nationalmannschaften, klassischen Mannschaften, kleineren Ligen usw. Mit dem Editor sind Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt!

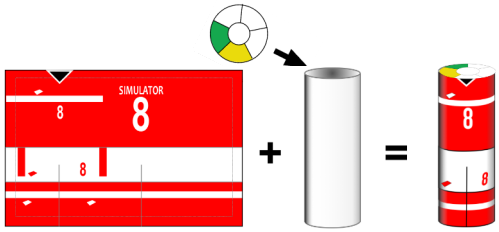
2. DO IT YOURSELF: AUSDRUCKEN, AUSSCHNEIDEN, AUFKLEBEN

Sobald Sie Ihre Anpassung abgeschlossen haben oder nachdem Sie eine kostenlose Teamuniform heruntergeladen haben, drucken Sie die PDF-Datei auf Klebepapier, schneiden die 16 Trikots aus und kleben sie um die Spielsteine herum. Sie können die PDF-Datei auch auf normalem Papier ausdrucken, die 16 Glieder ausschneiden und mit Kleber oder Klebeband aufkleben. Die Qualität des Drucks hängt von Drucker und Druckpapier ab.

DIE TEAMS

Simulator Soccer-Mannschaften haben immer ein Spielerkader von 16 Kickern, 11 auf dem Spielfeld und 5 auf der Bank.
Um ein komplettes Team zusammenzustellen, benötigen Sie:

- 16 ZYLINDERFÖRMIGE KUNSTSTOFFSPIELSTEINE, auf denen 2 Aufkleber angebracht werden müssen.
- 16 runde Aufkleber, die oben auf dem Spielstein angebracht werden = FÄHIGKEITEN
- 16 rechteckige Aufkleber, die um den Spielstein herum anzubringen sind = UNIFORM



SPIELSTEIN

In der Packung befinden sich 32 Plastikspielsteine, mit denen 2 Teams gebildet werden können.
Sie können zusätzliche Spielsteine kaufen, wenn Sie Ihrer Sammlung neue Teams hinzufügen möchten

FÄHIGKEITEN

Jeder Fußballer hat einen runden Fertigkeitsaufkleber auf dem Spielstein, der 1 oder mehrere Fertigkeiten (max. 5) enthält. Die Fertigkeiten werden durch die folgenden Farben dargestellt:

Gelb: gut im Aufbauspiel.
Noch besser, wenn man 2 oder 3 gelbe Kicker hat.

Grün: gut im Angriff über die Flanken.
Noch besser, wenn man 2 oder 3 Grüne hat.
.

Rot: gut im Torabschluss
Noch besser ist es, wenn man 2 oder 3 rote Kicker besitzt.

Blau: gut im Verteidigen.
Noch besser, wenn man 2 oder 3 Blaue besitzt.

Schwarz: gut bei Kopfbällen.
Schwarz mit X: gut zum Parieren.

Grau: erreicht den Ball schnell.

Im Inneren des runden Aufklebers befinden sich auch die 4 Merkmale für die 2 Duelle **DRIBBLING und KONTER:**
- **Dribbling** *(dargestellt durch die rote Zahl)* **vs. Markieren** *(dargestellt durch die blaue Zahl).*
- **Konter** *(dargestellt durch die grüne Zahl)* **vs. Ballverteidigung** *(dargestellt durch die gelbe Zahl).*

UNIFORM

Im Inneren der Packung finden Sie die rechteckigen Aufkleber der Trikots der 2 Standardmannschaften: Rot gegen Blau.
Mit diesem System können Sie ganz einfach andere Uniformen verwenden, so dass Sie jedes Mal andere Spiele spielen können.
Dank des EDITORs und der DIY-Funktion können Sie Ihre eigenen Trikots erstellen oder die zahlreichen von Benutzern erstellten Trikots kostenlos herunterladen.

3. FERTIGKEITSAUSKLEBER ANBRINGEN

Jetzt müssen nur noch die 16 Fertigkeiten angewendet werden.
Laden Sie nach der gleichen Methode wie bei den Uniformen die 112 kostenlosen DIY-Fertigkeitsaufkleber herunter.
Wenn Sie die runden Aufkleber nicht selbst ausschneiden möchten, können Sie sie auch als fertige, professionell geschnittene und gedruckte Aufkleber kaufen.

FÄHIGKEITEN SPIELREGELN = Je nach der Art der Strategie, die Sie anwenden möchten, wählen Sie 16 der 112 Geschicklichkeitsaufkleber und kleben sie auf Ihre Spielfiguren. Jeder einzelne Aufkleber hat eine Anzahl von Fähigkeiten, die von 1 bis 5 reicht:

- Da 16 a 24 Schwaches Team
- Da 25 a 35 Durchnittliches Team
- 36 Turnier-Modus
- Da 37 a 43 Starkes Team
- Da 44 a 50 Sehr starkes Team *(Es ist ratsam,nicht über 50 zu gehen)*

SIMULATOR SOCCER
DAS MATCH

STARTAUFSTELLUNG UND ANPFIFF

Die beiden Spieler stellen die 11 Startkicker und die 5 Bankkicker nach Belieben auf dem Spielfeld auf. Sie müssen innerhalb der Zelle platziert werden und dürfen nicht auf der Linie liegen.
In jeder Zelle kann nur ein Kicker pro Team sein, also zwei, wenn sie von verschiedenen Teams sind.
Die Positionierung des Schiedsrichters Nr. 1 in der Nähe der Eckfahne dient der Zeitmessung. (S. 9)
Werfen Sie eine Münze, um zu bestimmen, wer den Anstoß ausführt und damit die PHASE1 der ersten Runde beginnt.

RUNDE DYNAMIK - SPIELZEIT

SPIELZEIT: Es handelt sich um eine vollständige Runde, die in 3 PHASEN abläuft.
Es wird simuliert, was gleichzeitig mit dem Ball (PHASE1), den angreifenden Kickern (PHASE2) und den verteidigenden Kickern (PHASE3) in einem bestimmten Zeitrahmen geschieht.

PHASE 1 – KICK THE BALL: Sie simulieren, was mit dem Ball passiert

- Wählen Sie eine der 3 Angriffsaktionen: **1)** PASS ODER BALLVORSTOSS **2)** FLANKE UND KOPFBALL **3)** TORSCHUSS (Seite 6).

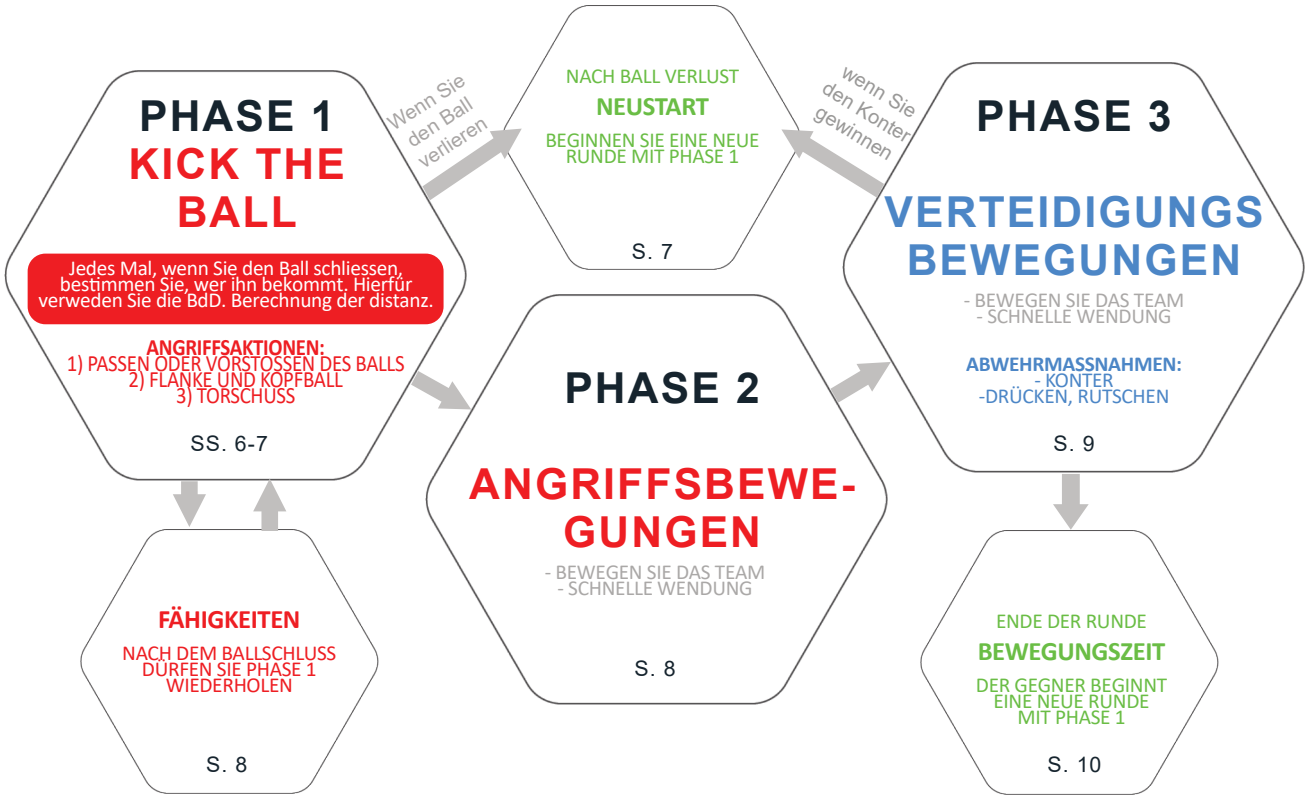
- Jedes Mal, wenn Sie den Ball schießen, müssen Sie mit Hilfe der BdD (Berechnung der Distanz) bestimmen, welcher Kicker in Ballbesitz kommt. (Seite 7)
- Der Kicker, der den Ball erhält, kann Ihnen durch seine FÄHIGKEIT erlauben, den Ball innerhalb der PHASE1 erneut zu schießen. (Seite 8)
Am Ende von PHASE1, wenn Sie in Ballbesitz sind, fahren Sie mit PHASE2 fort, (Seite 8) wenn Sie den Ball verloren haben, beginnt der Gegner sofort eine neue Runde: NEUSTART. (Seite 7)

PHASE 2 - ANGRIFFSBEWEGUNGEN: Simulieren Sie das Verhalten aller Kicker ohne Ball.

- Mit Ausnahme des Kickers, der im Ballbesitz ist, dürfen Sie so viele Kicker in eine beliebige Richtung bewegen, wie Sie möchten, bis zu 3 Felder pro Kicker (Seite 8). Am Ende von STUFE 2 spielt der Gegner PHASE 3.

PHASE 3 BEWEGUNGEN IN DER VERTEIDIGUNG: Der Gegner simuliert das Verhalten aller Defensivspieler.

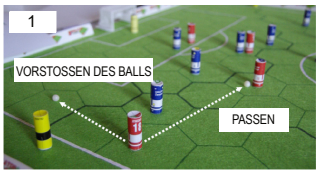
- Der Gegner darf alle seine Kicker bewegen. Der erste Kicker, der sich bewegt, darf die defensiven Aktionen durchführen: KONTER und/oder DRÜCKEN. (Seite 9) Wenn er während PHASE3 den Ball mit einem Konter erobert, beginnt er sofort eine neue Angriffsrunde mit PHASE1 (START), andernfalls endet er die PHASE3 und der Gegenspieler beginnt eine neue Runde mit PHASE1. Wenn die PHASE3 endet, bewegt sich die ZEIT (dargestellt durch den Linienrichter) (Seite 10)

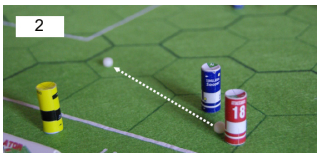


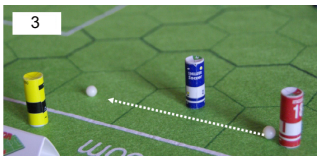
PHASE 1
KICK DEN BALL

ANGRIFFSAKTIONEN

PASSEN ODER VORSTOSSEN DES BALLS







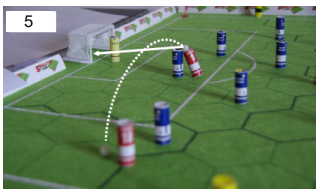
Kicken Sie den Ball „flach“, indem Sie ihn in Richtung des Mitspielers schießt, zu dem Sie ihn passen wollen, oder in den Raum, in den Sie gehen wollen, wenn Sie mit dem Ball vorstossen wollen. (Foto 1)
BdD: Der Kicker, der dem Ball am nächsten ist (Zellen werden gezählt), bewegt sich und erreicht ihn. Im Falle eines Unentschiedens, wenn der Ball bis zu 5 Felder entfernt ist, gehört sie Ihrem Mitspieler, wenn er mehr als 5 Felder entfernt ist, gehört sie Ihrem Gegner, der sofort PHASE1 einer neuen Runde beginnt: START.

DRIBBLING:

Wenn Sie mit dem Ball am Fuß vorstoßen wollen, sich aber ein Gegner in Ihrer Zelle (Foto 2) oder In der benachbarten Zelle zwischen Ihnen und der Richtung in die Sie gehen wollen (Foto 3) befindet, müssen Sie ein Dribbling gewinnen, um den Gegner vom BdD auszuschließen. Sagen Sie „Dribbling“ und schießen Sie den Ball. **Das DUELL beginnt:** Würfeln Sie und addieren den auf dem Plättchen rot markierten Dribbelwert zum Ergebnis, der Gegner würfelt* und addiert zum Ergebnis den auf dem Plättchen in blau angegebenen Verteidigungswert.
Wenn die Gesamtzahl des Angreifers höher ist als die des Verteidigers, ist das Dribbling erfolgreich
Der überholte Gegner im Dribbling nimmt nicht am BdD teil und legt sich hin; in der folgenden PHASE 3 kann er nur aufstehen. **Nur in der Angriffszone, wenn der Verteidiger eine 1 würfelt, begeht er ein Foul!*

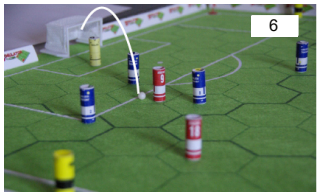
DRIBBLING AUF DEN HERAUSLAUFENDEN TORWART:
Wenn Sie den Ball in einem Zug erreichen, können Sie den Schuss mit der roten Fertigkeit ansagen, nachdem der Gegner den Torwart bewegt ha, und das Dribbling auf den Torwart erklären.
Das Dribbling auf den Torwart muss von außen zwischen Torwart und Einwurf erfolgen (Bild 4), sonst verlieren Sie das Duell, bevor Sie überhaupt gewürfelt haben. Indem er das Dribbling gegen den Torwart gewinnt, positioniert sich der Torwart in der Zelle, in der er sich befindet, und Sie können sofort schießen.

FLANKE UND KOPFSCHUSS



Wenn Sie sich in dem Eckbereich befinden, können Sie „Flanke“ sagen. (Foto 5). Wenn der Ball „flach“ oder „mit erhöhter Flugkurve“ geschossen wird, erzielt der erste Kicker im Strafraum, der den Ball berührt, einen Kopfball, unabhängig davon, wo der Ball liegen bleibt. Heben Sie dazu den Ball auf und legen ihn auf den Spielstein. Mit dem Kopfball können Sie entweder einen Pass spielen oder einen Schuss abgeben. Im letzteren Fall, müssen Sie das OK des Gegners abwarten, der den Torwart zunächst ohne Stange aufstellt. Treffen Sie den Ball mit dem “Kopfball“. Sie können Flanke einmal pro Runde erklären.
BdD: Wenn nach der Flanke niemand den Ball berührt, bewegt sich der Kicker, der dem Ball am nächsten ist (Zellen werden gezählt) und erreicht ihn. Im Falle eines Unentschiedens ist es der des Gegners. *Der Kicker, der die Grenze überschritten hat, darf nicht in den BdD eintreten.*

TORSCHUSS



Wenn Sie sich in der Schusszone befinden, können Sie den “Torschuss“ erklären. (Foto 6). Sie dürfen den Torschuss nur einmal pro Runde erklären. Nachdem Ihr Gegner mit dem Torwart vorbereitet hat und Ihnen das OK zum Weiterspielen gegeben hat (siehe Torwart), schießt man den Ball “flach“ oder “mit erhöhter Flugkurve“. **BdD: Wenn nach der Flanke niemand den Ball berührt, bewegt sich der Kicker, der dem Ball am nächsten ist (Zellen werden gezählt) und erreicht ihn. Im Falle eines Unentschiedens ist es der des Gegners.** *Der Kicker, der die Grenze überschritten hat, darf nicht in den BdD.*

WICHTIG!
BdD= BERECHNUNG DER DISTANZ
Wenn man den Ball schießt, muss man, um das Spiel fortsetzen zu können, feststellen, welcher Kicker im Ballbesitz ist.

BALL AUF DER LINIE

Wenn der Ball auf der Linie eines Sechsecks landet, müssen Sie bestimmen, in welcher der 2/3 Zellen er sich befindet. Wir betrachten die 2/3-Zellen als eine große Zelle und verfahren mit dem BdD. Der Kicker, der den Ball an sich nimmt, wählt aus, in welcher der 2/3 Zellen er sich positionieren möchte, und Sie kehren zur normalen Situation zurück. Der Ball wird als auf der Linie betrachtet, wenn die Linie von oben betrachtet durch das Vorhandensein des Balls unterbrochen wird.

LANGER BALL

Wenn der Ball in einer Zelle endet, die von keinem Kicker mit einer Standardbewegung von 3 Zellen erreicht warden kann, fährt man so fort:

1 – Der Kicker, der die BdD gewinnt, bewegt sich 4-5 Zellen, bis er den Ball erreicht. Der Kicker kann auch einen Ballvorstoss durchführen.

2 – In PHASE2 und 3 dürfen sich die Kicker die gleiche Anzahl von Zellen bewegen, wie die vom Kicker, der den Ball erreicht hat.

BERECHNUNG DER DISTANZ (BDD)

Wenn Sie den Ball schießen, müssen Sie immer feststellen, welcher Kicker den Ball hat, bevor Sie fortfahren.

1 - ES IST IMMER DER FUSSBALLKICKER, DER DEM BALL AM NACHSTER IST, in diesem Fall zählen Sie die Zellen.

2 - IM FALLE EINES UNENTSCHIEDENS IST DER ANGREIFENDE SPIELER AN DER REIHE WENN: *(fotos 7 und 8)*

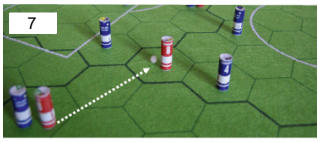
- der Ball sich nach einem **Pass** oder **Ballvorstoß** nur 5 Felder bewegt (kurzpass) *(fotos 9 e 10)*

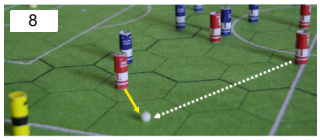
BEI EINEM UNENTSCHIEDEN IST DER VERTEIDIGENDE KICKER AN DER REIHE WENN:

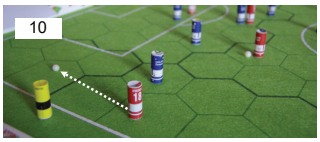
- der Ball sich nach einem **Ballvorstoß** oder einem **Pass** über 5 Felder hinaus bewegt (langer Pass) *(fotos 12)*
- Bei **Pressing** (wenn der Gegner sich in der Mittelfeldzone in der Zelle des ballführenden Kickers befindet) *(fotos 11)*
- Nach dem ersten Pass nach einem Ballverlust (**Wiederanpfiff**)
- Nach einer **Flanke** oder einem **Schuss.**

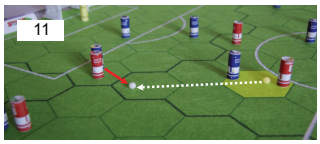
BEI EINEM UNENTSCHIEDEN BERÜHRT DER KICKER DEN BALL, WENN:

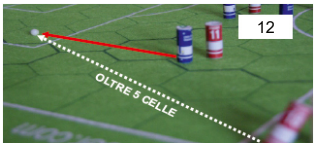
- einer der Kicker, die den Ball anfechten, ihn zuletzt berührt. In allen oben beschriebenen Fällen ist es auch seiner.











BALLVERLUST- WIEDERANPFIFF

Der Ballbesitz kann infolge eines Fehlers des Gegners in PHASE1 oder nach einem Konter während PHASE3erlangt werden. Wenn dies geschieht, beginnt sofort PHASE1 einer neuen Runde.

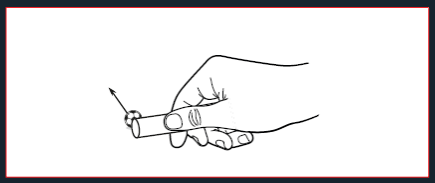
Wenn Sie den Ball zum ersten Mal spielen, müssen Sie vorsichtig sein, denn im Falle eines Unentschiedens während des BdD, gehört der Ball immer dem Gegner!

ENDE DER PHASE 1

Nachdem festgestellt wurde, welcher Kicker den Ballbesitz hat, endet Phase 1. Sie gehen wie folgt vor:

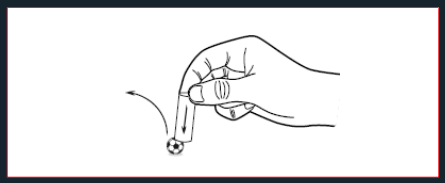
- **GEHEN SIE ZU PHASE1** Wenn Sie eine der Fertigkeiten Ihrer Kicker aktivieren (siehe Fertigkeiten);
- **GEHEN SIE ZU PHASE2** Wenn Sie in Ballbesitz geblieben sind und keine Fähigkeiten aktiviert haben;
- **WIEDERAUFNAHME** Wenn Sie den Ball im BdD verloren haben, beginnt der Gegner sofort eine neue Runde.
- **WIEDERAUFNAHME DES SPIELS** Wenn der geschossene Ball im Aus landet.

WIE KICKT MAN DEN BALL?



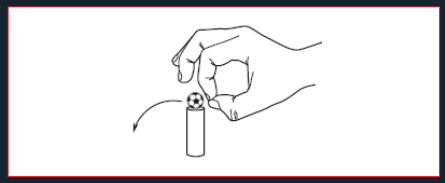
FLACHBALL

Treffen Sie den Ball mit dem Spielstein, indem Sie ihn anstoßen. *(Ideal für Pässe, Ballvorstöße und präzise Flachbälle).*



MIT ERHÖHTER FLUGKURVE

Drücken Sie den Ball an der Seite nach unten und lassen Sie ihn abspringen. *(ideal für Schüsse, Lupfer, Freistöße und Flanken)*



KOPFBALL/BALL IN DER HAND

Setzen Sie den Ball auf den Kopf der Spielfigur undschnipsen Sie ihn mit dem Finger weg. *(Kopfball, Einwurf, Ball in den Händen des Torwarts)*

IN ALLEN FÄLLEN

- Nach dem Kicken positionieren Sie den verwendeten Spielstein an der gewünschten Stelle in derselben Zelle, in der er sich befand (nicht auf der Linie).
- Wenn Sie den Ball spielen und er in der Zelle bleibt, gehen Sie so vor, als ob Sie den Ball vorwärts spielen würden, egal ob es sich um einen Freistoß, Eckstoß oder da Sie den Anstoß nicht selbst ausführen können, darf ein Mitspieler oder ein Gegner (je nachdem, welcher näher dran ist) die Zelle betreten, um den Ball in Besitz zu nehmen, als ob der Kicker, der ihn berührt hat, nicht da wäre.
- Wenn Sie den Ball flach oder mit erhöhter Flugbahn schießen, ist es ein Foul, wenn Sie den Gegner mit den Händen oder dem Spielstein zu Boden werfen.
- Wenn Sie den Ball mit dem Kopf treffen, wenn Sie einen Gegner (außer dem Torwart) zu Boden werfen oder wenn der Kicker über das Nachbarfeld rollt, ist das ein Foul.

SCHRITT 1 WIEDERHOLEN
GRUNDFÄHIGKEITEN

GELB: Gut im Aufbauspiel
ERSTER PASS

Wenn ein Kicker mit der gelben Fähigkeit einen Pass in seiner eigenen Zelle erhält und den Ball berührt, kann er PHASE1 **mit einem Pass wiederholen** oder er rückt mit dem Ball vor.
Ein und derselbe Kicker darf nur einen Pass pro Runde machen.

GRÜN: Gut an den Banden
ERSTER FLANKE

Wenn ein Kicker mit grüner Fertigkeit mit einer Bewegung den Ball im Eckbereich erreicht, kann er PHASE 1 wiederholen, indem er **die Flanke** erklärt.
MAX 1 PRO RUNDE

ROT: Gut im Abschluss
ERSTER SCHUSS

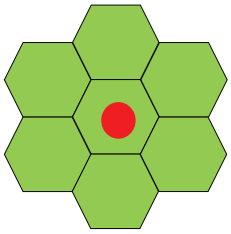
Erreicht ein Kicker mit roter Fertigkeit mit einer Bewegung den Ball in der Torschusszone, kann er die PHASE1 wiederholen, indem er den **Torschuss** erklärt
MAX 1 PRO RUNDE

BLAU: Gut im Verteidigen
MARKIERUNG

Wenn er den Gegner markiert,
(d. h., wenn er sich in seiner Zelle positioniert)
hebt er alle seine Grundfähigkeiten auf
(Gelb, Grün, Rot)

Erwerben Sie eine Fähigkeit
FREIER KICKER

Wenn ein Kicker, der den Ball erhält, keine Gegner in seinem eigenen Feld oder in benachbarten Feldern hat, erwirbt er eine von drei offensiven Fähigkeiten seiner Wahl.
(Gelb, Grün, Rot)



Schwarz mit X: Gut im Parieren
TORWART

Wenn ein Gegner einen Torschuss erklärt, können Sie sich immer mit dem Torwart vorbereiten, erst nach Ihrem OK kann er den Schuss ausführen:
A - PARIEREN: Sie können mit der Stange parieren, wenn der Schuss von außerhalb des Torraums kommt und der Torwart sich im kleinen Bereich befindet. Nach dem Schuss müssen Sie die Stange entfernen.
B - POSITIONIEREN: Wenn der Ball aus dem Torraum kommt oder der Torwart sich außerhalb des Torraums befindet, können Sie sich nur positionieren:

- Sie können ihn bis zu 1 Zelle verschieben und ihn entweder stehend oder liegend positionieren.
- Sie können ihn bis zu 2 Zellen verschieben und ihn nur liegend platzieren.

Wenn der Torwart das Ballfeld betritt, indem er sich 2 Felder bewegt, ist es in Ordnung, wenn er sich von den vorderen Feldern aus bewegt. Er kann kontern. Nach dem Schuss kann er aufstehen und an der BdD teilnehmen. In PHASE2 und PHASE3 verhält sich der Torwart wie alle anderen Spieler. Wenn er im Strafraum in Ballbesitz kommt, kann er den Ball mit den Händen fangen (wenn es sich nicht um einen Rückpass handelt): *Heben Sie dazu den Ball auf und legen Sie ihn auf den Spielstein. Wenn Sie den Ball in den Händen halten, können Sie mit PHASE2 fortfahren, indem Sie den Torwart mit dem Ball in den Händen ebenfalls bewegen. Dann in der PHASE1 legen Sie den Ball an einer beliebigen Stelle in der Zelle ab und spielen ihn mit den Füßen. wenn Sie den Ball in der Hand haben, können Sie nicht bedrängt werden.*

PHASE 2
AKTIONSMASSNAHMEN

BEWEGEN SIE DAS TEAM:
Bewegen Sie die Spieler ohne Ball in eine beliebige Richtung, bis zu einem Maximum von 3 Zellen. Sie können sie auch alle verschieben.

QUICK TURN:
Wenn Sie keine Kicker bewegen, schränken Sie die PHASE3 des Gegners ein. Wird nur durchgeführt, wenn Sie auch in PHASE1 keine Kicker bewegen haben.
Um einen Quick Turn zu machen, müssen Sie in PHASE1 einen präzisen Pass in die Zelle eines Mitspielers gemacht haben.

Jeder Kicker kann sich in einem Zug nur einmal bewegen. Dazu nehmen Sie den Spielstein und legen ihn auf die Zelle, zu dem Sie gehen wollen, nicht auf die Linie. Sobald Sie Ihre Finger von dem Spielstein nehmen, können Sie Ihren Zug nicht mehr rückgängig machen. In einer Zelle dürfen maximal zwei Spieler aus verschiedenen Teams sein.

ENDE PHASE 2
Die gegnerische Mannschaft fährt mit PHASE 3 fort.

PHASE 3
VERTEIDIGUNGSBEWEGUNGEN

Wenn der Gegner in PHASE2 das Team bewegt hat, dürfen Sie das Team bewegen, wenn er einen schnellen Zug gemacht hat, MÜSSEN Sie einen schnellen Zug machen.

DAS TEAM BEWEGEN

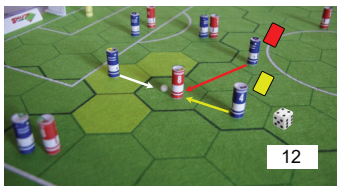
Die maximale Anzahl der Felder, die jeder Spieler bewegen kann, hängt davon ab, wie viel der Gegner zwischen PHASE1 und PHASE2 im Angriff bewegt hat:

- *Wenn sich kein Kicker zwischen PHASE1 und PHASE2 bewegt (schneller Zug):* *Bewegen Sie nur 1 Kicker um 1 Feld + den Torwart um 1 Feld.*
- *Wenn man zwischen PHASE1 und PHASE2 nur 1 Kicker um 1 Zelle bewegt:* *Bewegen Sie das gesamte Team um 1 Zelle.*
- *Wenn zwischen PHASE1 und PHASE2 auch nur ein Kicker um 2 Felder verschoben wird:* *Verschieben Sie die gesamte Mannschaft um 2 Felder.*
- *Wenn zwischen PHASE1 und PHASE2 auch nur ein Kicker um 3 Felder verschoben wird:* *Verschieben Sie das gesamte Team um 3 Felder.*

Um einen Kicker zu verschieben, nehmen Sie den Spielstein und legen Sie ihn in das Feld, in das Sie gehen wollen, nicht auf die Linie. Sobald Sie Ihre Finger von der Spielfigur gelöst haben, können Sie wieder auf die Beine. In einer Zelle dürfen maximal zwei Kicker aus verschiedenen Teams stehen.

BETRETEN DER BALLZELLE

Mit einer Bewegung können Sie in die Ballzelle (die Zelle, in der der Gegner mit dem Ball steht) eindringen, um einen Konter oder einen Druck zu machen:



- Wenn Sie sich in einem *der 3 angrenzenden Felder* vor dem Gegner befinden (in Bezug auf die hintere Linie des Gegners), gehen Sie **regulär** in das Feld. (Foto 12)
- Wenn Sie sich in einer der 3 hinteren Nachbarzellen befinden, riskieren Sie! Würfeln Sie: 1-2-3= **Sie begehen ein Foul** und werden **verwarnt**, , 4-5-6 = Sie treten regulär ein.
- Wenn Sie eintreten, indem Sie um 2 oder 3 Zellen verschieben, begehen Sie **ein gewalttätiges Foul und werden rausgeworfen!**

Im Inneren müssen Sie immer einen Abstand von 1,2 cm zum Ball einhalten, was dem Durchmesser des pielstein enspricht.

ABWEHRMASSNAHMEN

KONTER UND NEUSTART

Nur mit dem 1. Kicker, den Sie in PHASE3 bewegen, können Sie einen Gegenangriff starten, um zu versuchen, den Ball zu stehlen und einen Neustart zu machen. Wenn Sie stehen oder die Ballzelle betreten (die Zelle, in der der Gegner mit dem Ball steht), rufen Sie “Konter”.

Das Duell beginnt: Würfeln Sie einen Würfel* und addieren Sie zu dem Ergebnis den auf der Marke in **Grün** angegebenen Konterwert, der Gegner würfelt und zu dem Ergebnis addieren Sie den Verteidigungswert des auf dem Spielstein **gelb** markierten Balls.

Wenn die Gesamtzahl des Konters höher ist als die des Gegners, ist der Konter erfolgreich und Sie beginnen sofort die PHASE1 einer neuen Runde; START (Seite 7)

- Wenn Sie den Gegenangriff verlieren, können Sie PHASE3 beenden, indem Sie den Rest des Teams bewegen, wenn Sie das Recht dazu haben; der Kicker, der den Gegenangriff ausgeführt hat, verliert ihn automatisch, wenn er in der nächsten Runde dribbelt, ohne den Würfel zu benutzen.

*Findet der Zweikampf in der Verteidigungszone statt und der Verteidiger würfelt eine 1, begeht er ein Foul.

PRESSING

Nur im Mittelfeld, wenn Sie den Ball haben oder die Ballzelle betreten, machen Sie das Pressing. Sie müssen es nicht erklären, Sie machen einfach Pressing, indem Sie sich mit dem Ball im gleichen Feld wie Ihr Gegner befinden.

Wenn Sie Pressing machen, erhöhen Sie ihre Chancen, den Ball zurückzubekommen, erheblich. Wenn der bedrängte Spieler einen Pass während seiner PHASE1 der BdD gehört der Ball im Falle eines Unentschiedens dem Kicker der eigenen Mannschaft!

RUTSCHEN

Wenn ein Kicker, der die PHASE1 dank seiner Fähigkeiten wiederholt, die erste Flanke oder den ersten Schuss ausführt, können Sie sich dagegen wehren und versuchen den Ball wieder zu kriegen. Sie können sich innerhalb der Zelle, in der Sie sich befinden, bewegen und stehen, oder Sie können die gleiche Anzahl von Zellen bewegen wie der Gegner, der den Ball erreicht, und sich hinlegen. *(Der Spieler, der beim nächsten Zug am Boden liegt, kann nur aufstehen).*

ENDE PHASE 3

- Wenn Sie PHASE3 beenden und der Gegner noch im Ballbesitz ist, erhöhen Sie das Zeitlimit, indem Sie den Linienrichter um ein Feld entlang der Seitenlinie bewegen. (siehe Zeit auf Seite 10)
- Wenn Sie den Konter gewonnen haben, kommen Sie in Ballbesitz und können Sie sofort PHASE1 (Neustart) eginnen.

SCHIEDSRICHTER
ZEIT- WIEDERAUFNAHME DES SPIELS

ZEIT
Dauer des Spiels

BEWEGUNGSZEIT

Stellen Sie zu Beginn des Spiels den Schiedsrichter Nr. 1 außerhalb des Spielfelds auf, in der Nähe der Eckfahne. Wann immer PHASE3 ENDET oder es ein SCREENING gibt, bewegt sich der Schiedsrichter 1 Feld entlang der Seitenlinie. Dieses Verfahren simuliert den Ablauf der Zeit. Wenn der Schiedsrichter sich über die gesamte Seitenlinie bewegt (11 Zellen) sind wir bei 15min. Wiederholen Sie den Vorgang ein 2. Mal, um auf 30 Minuten zu kommen und ein 3. Mal, um auf 45 Minuten zu kommen. Wir können die Schiedsrichter Nr. 2 und Nr. 3 benutzen, um uns zu erinnern, in welche Richtung wir uns bewegen und an welchem Punkt des Spiels wir uns befinden

ENDE DER ZEIT

In der 45. Minute wird das Ende der Halbzeit nur dann angepfiffen, wenn der Ball außerhalb der Angriffszone ist, ansonsten wird abwechselnd weitergespielt, bis der Ball das Spielfeld oder die Angriffszone verlässt. Bei einem Freistoss oder einem Strafstoss muss der Schiedsrichter immer den Abstoß ausführen. Im Falle eines Eckstoßes oder eines Einwurfs nicht

ERHOLUNGSMINUTEN

Am Ende einer jeden Halbzeit wird die Nachspielzeit ermittelt- maximal 5 Minuten pro Halbzeit (5 Zellen) und wird mit jedem erzielten Tor generiert (1 min/Zelle pro Goal) und jede Substitution (1 min/Zelle pro Substitution). Auswechslungen zwischen den Halbzeiten führen nicht zu einer Verlängerung der ErholungsminuteN.

GEKICKE

Um mögliches Gekicke zu vermeiden, wenn ein Spieler in PHASE2 einen schnellen Zug macht, können Sie sich in PHASE3 dafür entscheiden, niemanden zu bewegen. In diesem Fall läuft die Uhr nicht weiter.

WIEDERAUFNAHME DES SPIELS
Angehaltenes Spiel

EINWURF

1 - Platzieren Sie den Ball an der Stelle, an der er herausgeflogen ist (Seitenlinie)
2 - Die zu schlagende Mannschaft bewegt einen Kicker zum Punkt der Seitenlinie und fährt mit PHASE2 fort. Der Gegner fährt mit PHASE3 fort.
3 - Die Mannschaft beginnt PHASE1 mit dem Einwurf, der mit den Händen ausgeführt wird, wofür Sie den Ball auf den Kopf des Spielsteins legen. *(siehe Seite 7) Kein anderer Kicker darf in der Anstoßzelle stehen.*

ELFMETER, FREISTÖSSE, ECKEN, TORSCHÜSSE, TORE

In diesen Fällen wird das Spiel immer mit einer aufstellung fortgesetzt.

AUFSTELLUNG

1- Die Mannschaft, die es zu schlagen gilt (angreifende Mannschaft), platziert auf dem Spielfeld 6 oder 7 Spieler ihrer Wahl.
2-Die gegnerische Mannschaft (verteidigende Mannschaft) stellt alle ihre Spieler nach Belieben auf.
3- Schließlich stellt die angreifende Mannschaft die letzten 3 oder 4 v Verbleibenden Kicker „in Verteidigung“ auf (nicht weiter als die Zelle neben der Mittellinie). Setzen Sie das Spiel fort, indem Sie bei PHASE 1 beginnen.

• Bei Elfmeterschießen kann der Torwart immer mit der Stange eingesetzt werden, er muss auf der Torlinie stehen, wenn der Ball geschossen wird.
• Bei Freistößen beträgt der Abstand zum Ball 9,6 cm, d. h. die Länge von 3 Spielsteinen. Bei Freistößen aus der Angriffszone dürfen Sie den Block (nur außerhalb des kleinen Bereichs) stellen und Sie können auch in diesem Fall bis zu 3 Kicker in der gleichen Zelle benutzen. In der anschließenden PHASE2 oder PHASE3, wenn Sie das Team verschieben, müssen Sie die Kicker zurückstellen, damit sie eine Zelle pro Kicker besetzen.

ANDERE SITUATIONEN

AUSWECHSELUNGEN Sie können während der Aufstellung Auswechslungen vornehmen, maximal 5 Spieler. Entfernen Sie einfach den abgehenden Kicker und setzen Sie den Ersatz ein. Wenn Sie eine Auswechslung während eines Lineouts vornehmen, wird das Spiel mit der Aufstellung fortgesetzt.
Sie sind verpflichtet, in der 60. Minute 2 Spieler und in der 75. Minute 1 Spieler auszuwechseln!
AUSWECHSEL DES TORHÜTERS: Wenn er verwiesen wird und Sie ihn auswechseln wollen, dürfen Sie den Ersagzglrwart anstelle eines Spielers einsetzen. Da es keinen Spielstein gibt, benutzt er den gleichen und seine Fähigkeiten sind: schwarz -4-4-4.

ABSEITS Wenn Sie den Ball zu einem Kicker jenseits der Linie der gegnerischen Verteidiger spielen, ist das Abseits (Fußballregel). Man schaut nicht auf die Zellen, sondern auf die Position des Kickers im Verhältnis zum letzten Mann des Gegners. Passives Abseits: Um als passives Abseits zu gelten, darf der Ball nicht durch die Zelle des im Abseits stehenden Kickers gespielt werden, und während der BdD darf der Kicker nicht teilnehmen. Andernfalls wird das Vergehen abgepfiffen.
Fairplay: Um zu vermeiden, dass komplizierte Situationen gelöst werden müssen, sollte die verteidigende Mannschaft, bevor sie entscheidet, wie sie sich positionieren will, mit seinem Gegenspieler entscheiden, ob die Spieler in einer verdächtigen Position im Abseits stehen oder nicht.

VIDEOBEWEIS Bei einem unbeabsichtigten Foul durch einen Würfelwurf das zu einem Strafstoß führt, kommt der Videobeweis zum Einsatz! Das verteidigende Team würfelt und wenn es 6 Punkte erzielt, wird der Strafstoß vom Videobeweis annulliert und das Spiel wird fortgesetzt mit einem Abstoß, ansonsten wird die Entscheidung des Schiedsrichters bestätigt.

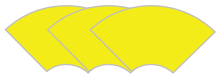
PRO REGELN
SCHRITTWEISE EINZUFÜHREN

PRO REGELN

UNTERSTÜTZUNG
Wenn man den Ball zu einem Mitspieler mit grüner oder roter Fertigkeit passt, hebt man die blaue Fertigkeit des Kickers auf, der ihn markiert.

ABEITSLINIE
Wenn man im Abseits steht, bevor man den Pass von seinem Mitspieler erhält, bewegt man sich 1 Feld zurück, um eine normale Position einzunehmen.

VERGRÖSSERTE ECKBEREICH
Man kann auch von den an den Eckbereich angrenzenden Zellen aus „Flanke" erklären.



WEITSCHUSS
Ein langer Pass (über 5 Felder) wird als normaler Pass betrachtet. Wenn bei der BdD im Falle eines Unentschiedens niemand den Ball berührt, gehört er dem Mitspieler.

BOMBER
1. Bei der Schussabgabe innerhalb des Strafraums darf der Torhüter nicht außerhalb des kleinen Strafraums stehen. **2.** Er darf den Schuss immer abgeben. auch wenn schon geschossen wurde.

GEGENVORBEHALT
Wenn man eine Flanke erklärt und ausführt, ist sie erfolgreich, auch wenn der Ball den Mitspieler nicht berührt, sondern durch seine Zelle geht. *Der Ball darf keinen anderen Spieler berühren.*

RÜCKGEWINNUNG
Betritt man das Feld, in dem sich der Gegner mit dem Ball befindet, indem man die 3 hinteren Felder durchquert, muss man dafür mit dem Würfel eine 1 erhalten.

KOPFBALL
Wenn die Flanke erklärt wird, dürfen sich alle Kicker mit dieser Fähigkeit (egal ob frei oder markiert) um 1 Feld bewegen, sofern die Bewegung im Torraum endet. Die angreifenden Spieler beginnen und die verteidigenden Spieler folgen. Spieler, die dies tun, nehmen nicht an der BdD teil, wenn die Flanke nicht erfolgreich ist.

MURO
Wenn Sie eine Grätsche machen, um einen Schuss oder eine Flanke abzuwehren, können Sie ufstehen, wenn Sie sich nur nach vorne bewegen.
(in Bezug auf das gegnerische Tor).

GESCHWINDIGKEIT
Im Falle eines verlorenen Balls (Ball in einer leeren Zelle mit leeren angrenzenden Zellen) bewegt sich der Kicker mit dieser Fähigkeit, wenn er frei von der Entfernungsberechnung ist, (BdD) in 1 leeren Zelle frei.

QUICK-TURN-VERTEIDIGUNGSPROFI

Wenn der Gegner zwischen PHASE1 und PHASE2 keinen Kicker bewegt, spielt man in PHASE3 die schnelle Drehung, um zusätzlich den Torwart einzusetzen:

1DI1: 1 Kicker um 1 Feld verschieben (Standardzug)

SKALIERUNG: Bewegen Sie 1 Kicker um 1 Feld und stellen Sie ihn in das Feld, in dem sich ein Partner befindet, der dann in ein benachbartes leeres Feld ziehen kann.

SYNCHRO: Sie 1 Kicker um 1 Feld und stellen Sie ihn in das Feld, in dem sich ein Partner befindet, der dann in ein benachbartes leeres Feld ziehen kann.

www.simulatorsoccer.com

WARNUNG!

Es handelt sich nicht um Spielzeug und ist nicht für Personen unter 14 Jahren geeignet.
Es enthält Kleinteile, die verschluckt werden können.

Copyright © 2012-2022 Vincenzo Guida Alle Rechte vorbehalten. Simulator Soccer® ist eine eingetragene Marke.