

SIMULATOR SOCCER

REGELN



FUßBALL IST HIER!

REGELN

Im Simulator Soccer stehen dir 3 Regelwerke zur Verfügung. Die Regeln ändern sich nie von einem Regelwerk zum anderen; sie werden hinzugefügt und machen es immer vollständiger, je nachdem, wie viel du spielst.



GRUND REGELWERK

Beginne mit dem GRUNDREGELWERK, um Simulator Soccer zu spielen. Dieser Modus ermöglicht es dir, die Hauptdynamiken des Spiels schnell zu erlernen.

Er ist darauf ausgelegt, dir zu helfen, weniger erfahrene Freunde einzubeziehen, und wird auch für Gelegenheitsspieler empfohlen.

Im GRUNDREGELWERK ist die Mannschaft von 16 Spielern für alle gleich. Du findest alle grundlegenden Dynamiken und es ist durch vier Regeln erleichtert, die du später nach ein paar Spielen dank des vollständigen Regelwerks entdecken kannst. Trotzdem ist das GRUNDREGELWERK darauf ausgelegt, dir ein simuliertes Spielerlebnis zu bieten, das alle Emotionen eines Fußballspiels vermittelt!



VOLLSTÄNDIGES REGELWERK

Während der Lektüre des GRUNDREGELWERKS findest du 4 schwarze Aufkleber, die dir zeigen, welche Regeln du integrieren kannst, um vom GRUNDREGELWERK zum VOLLSTÄNDIGEN REGELWERK zu wechseln.

Nach ein paar Spielen hast du die Dynamik der Züge perfekt verstanden und bist bereit, dich in das VOLLSTÄNDIGE REGELWERK zu vertiefen, das das Spiel unvorhersehbarer und realistischer macht.

Hier sind einige der Dinge, die du mit dem vollständigen Regelwerk tun kannst:

- Würfelduelle (Dribbling oder Zweikämpfe) • Pressing • Fortgeschrittene Spielerfähigkeiten
- Erstelle dein Team unter Einhaltung eines Budgets.



TURNIER REGELWERK

Wenn du Ligen oder Turniere organisierst oder daran teilnimmst, ermöglicht dir dieses Regelwerk, Elemente hinzuzufügen, die in einem einzelnen Spiel nicht unbedingt erforderlich, aber in einem Wettbewerb von entscheidender Bedeutung sind!

Die Spielregeln sind immer die des vollständigen Regelwerks, und die hinzugefügten Varianten machen das Spiel sowohl in der Verwaltung deiner Mannschaft als auch im Spiel selbst abwechslungsreicher.

Hier sind einige der Dinge, die du mit dem Turnierregelwerk tun kannst:

- Heim-/Auswärtsspiel • VAR • Strenge des Schiedsrichters • Wetter • Verletzungen • Sperren • Ermüdung

SIMULATOR **SOCCER**

GRUNDREGELN



FUßBALL IST HIER!

MANNSCHAFTEN UND FELD

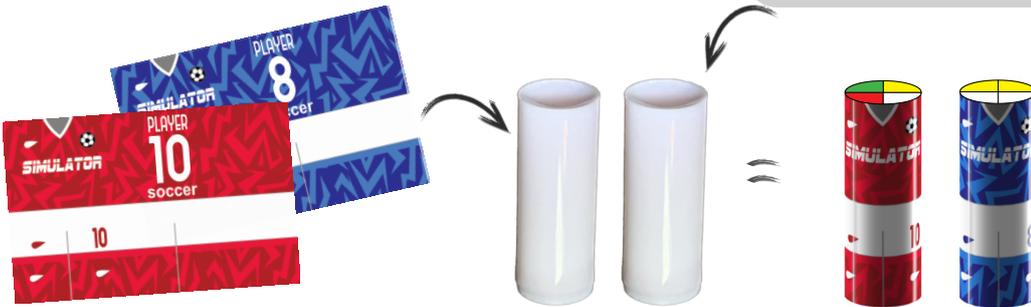
MANNSCHAFTEN

Die Mannschaften bestehen immer aus einem Kader von 16 Spielern, 11 auf dem Feld und 5 auf der Bank. Um eine vollständige Mannschaft zusammenzustellen, benötigt man 16 zylindrische Plastiksteine, auf die 2 Aufkleber aufgebracht werden:

- 16 runde Aufkleber oben auf dem Zylinder = SPIELERTYP
- 16 rechteckige Aufkleber um den Zylinder herum = TRIKOT

BRINGE DIE GRUND-AUFKLEBER

- Gelb: PASSFÄHIGKEIT
- Rot: SCHUSSFÄHIGKEIT
- Grün: FLANKENFÄHIGKEIT
- Blau: VERTEIDIGUNGSFÄHIGKEIT
- Lila: TORWART



VERTEIDIGUNGSZONE

MITTELFELDZONE

TORWARTZONE

SCHUSSZONE

FLANKENZEONE

DAS SPIELFELD

Das Spielfeld von Simulator Soccer ist durch ein hexagonales Gitter unterteilt. Jedes Sechseck wird als Zelle bezeichnet. Die dickeren Linien bestimmen die verschiedenen Zonen:

DAS SPIEL

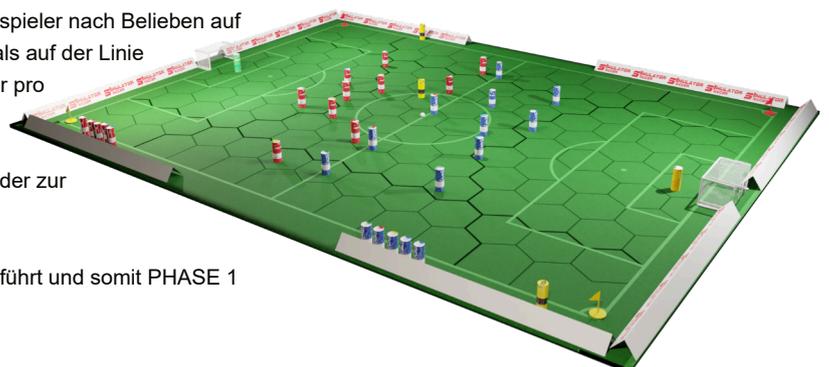
Simulator Soccer ist ein rundenbasiertes Spiel für 2 Spieler. Jede Runde ist in 3 PHASEN unterteilt. Innerhalb jeder Runde wird simuliert, was gleichzeitig in der Realität passiert: das Verhalten des Balls in PHASE 1, der Angreifer in PHASE 2 und der Verteidiger in PHASE 3.

STARTAUFSTELLUNG UND ANSTOSS

Beide Spieler platzieren ihre 11 Startspieler und 5 Ersatzspieler nach Belieben auf dem Spielfeld. Sie müssen innerhalb der Zelle und niemals auf der Linie positioniert werden. In jeder Zelle darf sich nur ein Spieler pro Team befinden.

Platziere Schiedsrichter Nr. 1 in der Nähe der Eckfahne, der zur Zeitmessung verwendet wird. (Seite 7)

Wirf eine Münze, um zu bestimmen, wer den Anstoß ausführt und somit PHASE 1 der ersten Runde beginnt.

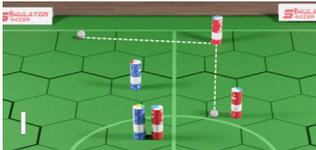


PHASE I - SCHIESSE DEN BALL

Die Runde beginnt mit PHASE 1, die simuliert, was mit dem Ball passiert.

Schieße den Ball, indem du ihn mit der Spielfigur triffst. Jedes Mal, wenn du den Ball schießt, musst du die Distanzberechnung (EsB) durchführen (siehe Seite 5), um festzustellen, welcher Spieler den Ballbesitz erlangt. Du kannst den Ball nur einmal pro Runde schießen, aber wenn dein Mitspieler ihn erhält und eine seiner Fähigkeiten aktiviert, kannst du ihn erneut schießen. (siehe Grundfähigkeiten auf Seite 5)
Wähle eine der 3 Angriffsaktionen:

I - PASSEN ODER MIT DEM BALL VORRÜCKEN



Schieße den Ball "flach" in Richtung des Mitspielers, zu dem du passen möchtest, oder in den Raum, in dem du mit dem Ball am Fuß vorwärts gehen möchtest.

EsB: Der Spieler, der dem Ball am nächsten ist (Zellen zählen), bewegt sich und erreicht ihn. Bei Gleichstand siehe EsB auf Seite 6.



2 - FLANKE UND KOPFBALL



Wenn du dich in der Flanken-Zone befindest, kannst du eine "Flanke" ansagen. (siehe Foto 5)

Schieße den Ball "flach" oder "in einer hohen Flugbahn", der erste Spieler im Strafraum, der den Ball berührt, unabhängig davon, wo er anhält, wird ihn mit dem Kopf treffen. Um dies zu tun, nimm den Ball auf und lege ihn auf die Spielfigur. Mit dem Kopfball kannst du entweder einen Pass spielen oder einen Schuss ansagen; in letzterem Fall musst du, bevor du fortfährst, auf das OK deines Gegners warten, der zuerst den Torwart ohne Stange positioniert. Schlage den Ball mit dem "Kopfball". Du kannst die Flanke einmal pro Runde ansagen. EsB: Wenn nach der Flanke niemand den Ball berührt, bewegt sich der Spieler, der dem Ball am nächsten ist (Zellen zählen), und erreicht ihn. Bei Gleichstand geht der Ball an den Gegner. Der Spieler, der geflankt hat, kann sich im EsB nicht bewegen.

3 - SCHUSS

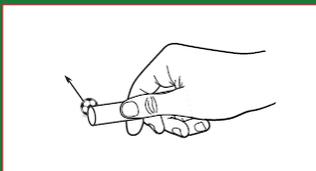


Wenn du dich in der Schusszone befindest, kannst du einen "Schuss" ansagen. (siehe Foto 6)

Du kannst den Schuss nur einmal pro Runde ansagen. Du musst auf das OK deines Gegners warten, bevor du fortfährst, da er sich mit dem Torwart vorbereiten muss, mit der Stange, wenn der Schuss von außerhalb des Strafraums kommt, und ohne, wenn er von innerhalb des Strafraums kommt (siehe Torwart auf Seite 8). Schieße den Ball "flach" oder "in einer hohen Flugbahn". Wenn der gegnerische Torwart sich außerhalb des Strafraums befindet, kannst du einen Schuss aus der Mittelfeldzone ansagen.

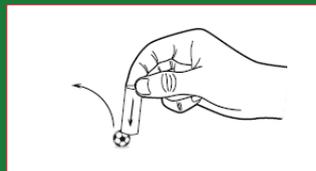
EsB: Wenn nach dem Schuss der Ball im Spiel bleibt, bewegt sich der Spieler, der dem Ball am nächsten ist (Zellen zählen), und erreicht ihn. Bei Gleichstand geht der Ball an den Gegner. Der Spieler, der geschossen hat, kann sich im EsB nicht bewegen.

WIE MAN DEN BALL TRITT



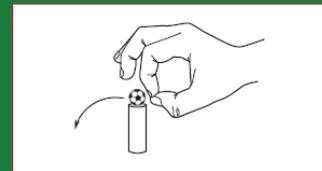
FLACHER SCHUSS

Schlage mit der Spielfigur den Ball, damit er rollt. (ideal für Pässe, Vorwärtsdribblings und flache Schüsse)



HEBE DIE TRAJEKTORIE

Kneife den Ball auf dem Spielfeld, damit er springt. (ideal für Schüsse, Lobs, Freistöße und Flanken)



KOPFBALL/BALL IN DER HAND

Platziere den Ball auf dem Kopf der Spielfigur und schlage ihn mit dem Finger. (Kopfball, Einwurf, Ball in den Händen des Torwarts)

IN ALLEN FÄLLEN

- Nach dem Schuss positioniere die verwendete Spielfigur wieder in der Zelle; du kannst sie überall innerhalb der Zelle platzieren.
- Wenn du den Ball spielst und er in der Zelle bleibt, fahre fort, als würdest du mit dem Ball am Fuß vorwärts gehen. Wenn es sich um einen Freistoß, Eckstoß oder Anstoß handelt, da du nicht zu dir selbst spielen kannst, kann ein Teamkollege oder ein Gegner (der nächste von beiden) in die Zelle eintreten, um den Ball zu erobern, als ob der Spieler, der ihn berührt hat, nicht dort wäre.
- Wenn du den Ball flach spielst oder die Flugbahn anhebst, ist es ein Foul, wenn du einen Gegner mit deinen Händen oder der Spielfigur umstößt.
- Beim Kopfball, wenn ein Gegner (außer dem Torwart) fällt oder wenn der Spieler über die angrenzende Zelle hinaus rollt, ist es ein Foul.

ENTFERNUNGSBERECHNUNG (EsB)

Jedes Mal, wenn du den Ball schießt, musst du immer feststellen, welcher Spieler ihn in Besitz nimmt, bevor du fortfährst. Zähle die Felder.

- **ES IST IMMER DER SPIELER, DER DEM BALL AM NÄCHSTEN IST** (foto 7)
- **IM FALLE EINES GLEICHSTANDS**

Wir konzentrieren uns auf die Spieler, die den Ball aus derselben Entfernung bestreiten. Sehen wir in der Reihenfolge, wessen Ball es ist:

- 1) Es gehört dem Spieler, der den Ball berührt hat (nicht geschossen hat).
- 2) Wenn niemand den Ball berührt hat:
 - Es gehört dem angreifenden Team, wenn du eine kurze Berührung von maximal 4 Feldern gemacht hast: **kurzer Pass** (Foto 9) oder **Vorstoß mit dem Ball am Fuß** (Foto 10).
 - In allen anderen Situationen gehört es dem verteidigenden Team: **langer Pass** (mehr als 4 Felder) (Foto 12) **Flanke** oder **Schuss**.



ENDE DER PHASE I

Sobald feststeht, welcher Spieler durch den CdD den Ball in Besitz genommen hat, endet Phase 1.

Es können vier Situationen eintreten, und du gehst entsprechend vor:

- Wenn du im Ballbesitz bist und eine Fähigkeit aktiviert hast, **SPIELE PHASE 1 ERNEUT** (siehe Fähigkeiten unten)
- Wenn du im Ballbesitz bist und keine Fähigkeit aktiviert hast, **GEHE ZUR PHASE 2** (siehe PHASE 2 auf Seite 7)
- Wenn du den Ballbesitz im CdD verloren hast, beginnt der Gegner sofort einen neuen Zug: **KONTERANGRIFF** (siehe Konterangriff unten)
- Wenn der geschossene Ball ins Aus geht, ins Tor geht oder nach einem Foul: **SPIEL GESTOPPT, SPIEL FORTSETZEN** (siehe Seite 8)

BALLVERLUST - KONTERANGRIFF

Wenn du den Ball verlierst, beginnt das Team, das den Ballbesitz erlangt, den **KONTERANGRIFF**, was bedeutet, dass sie sofort mit PHASE 1 eines neuen Zuges beginnen.

ACHTUNG!

Der erste Pass des Konterangriffs ist schwieriger als üblich, da im Falle eines Unentschiedens der Ball verloren geht, selbst wenn ein kurzer Pass gemacht wird.

GRUNDFERTIGKEITEN Wiederhole PHASE I

In PHASE 1 kannst du den Ball ein zweites, drittes oder viertes Mal spielen, bevor du mit PHASEN 2 und 3 fortfährst.

Du kannst dies tun, indem du eine der 3 Grundfertigkeiten (gelb, grün und rot) aktivierst. Du kannst dich verteidigen, indem du eine der 2 Grundfertigkeiten (blau und violett) verwendest. Lass uns sie im Detail entdecken:

ERSTER KONTAKTPASS

- Se riceve un passaggio nella propria cella può ri-giocare la FASE1 con un passaggio o con avanza palla al piede.

MAX 1 VOLTA PER TURNO per CALCIATORE

ERSTER KONTAKT FLANKE

- Wenn ein Spieler den Ball in der Flanken-Zone erreicht (mit oder ohne Bewegung), kann er PHASE 1 wiederholen, indem er die Flanke ansagt.

MAX 1 MAL PRO ZUG

ERSTER KONTAKT SCHUSS

- Wenn ein Spieler den Ball im Strafraum erreicht (mit oder ohne Bewegung), kann er PHASE 1 wiederholen, indem er den Schuss ansagt.

MAX 1 SCHUSS PRO ZUG

MARKIEREN

- Beim Markieren eines Gegners, also wenn er sich in dessen Zelle befindet, annulliert er die Fähigkeiten des ersten Kontakts Pass, Flanke und Schuss. (Gelb, Grün, Rot)

TORWART

- Wenn ein Gegner einen Schuss ansagt, kann er erst nach Ihrem OK fortfahren. Zuerst können Sie sich mit dem Torwart vorbereiten (siehe Seite 7, wie man hält).



PHASE 2 ANGRIFFSBEWEGUNGEN

Der Zug geht weiter mit PHASE 2, die simuliert, was alle angreifenden Spieler ohne den Ball tun.

BEWEGE DAS TEAM

Bewege die Spieler ohne Ball in jede Richtung, bis zu maximal 3 Zellen pro Spieler. Du kannst alle bewegen.

ENDE DER PHASE 2

- Wenn du in PHASE 1 und PHASE 2 auch nur einen Spieler bewegt hast: **BEWEGE DIE ZEIT UM 1 ZELLE** (siehe Zeit auf Seite 8). Der Gegner wird das Team in PHASE 3 bewegen.

PHASE 3 VERTEIDIGUNGSBEWEGUNGEN

In Phase 3 simulieren wir, was die Verteidiger tun.

BEWEGE DIE MANNSCHAFT

Wenn der Gegner zwischen Phase 1 und Phase 2 auch nur einen Spieler um 1, 2 oder 3 Felder bewegt hat, kannst du die gesamte Mannschaft um 1, 2 oder 3 Felder bewegen. Wenn sie niemanden bewegen, kannst du den Torwart und 1 Spieler um 1 Feld bewegen. Wenn du einen Spieler in ein Feld stellst, in dem sich ein Teamkollege befindet, kann dieser in ein benachbartes leeres Feld ziehen.

DAS BETRETEN DER BALLZELLE (foto 13)

Nur mit dem ersten Spieler, den du bewegst, kannst du die Zelle betreten, in der sich der Gegner mit dem Ball befindet:

- Befindet er sich in einer der 3 angrenzenden Frontzellen, betrittst du sie normal.
- Befindet er sich in einer der 3 angrenzenden Rückzellen, musst du einen Würfel werfen:
1-2-3 = Foul und gelbe Karte  4-5-6 = normal betreten
- Befindet er sich in einer nicht angrenzenden Zelle, musst du einen Würfel werfen:
1-2-3 = Foul und rote Karte  4-5-6 = Foul und gelbe Karte 

Einmal in der Zelle, musst du immer einen Abstand von 1,2 cm (entsprechend dem Durchmesser des Tokens) zum Ball einhalten und du kannst den Ball stehlen, wenn du eine 5 oder 6 mit dem Würfel erzielst.



ENDE DER PHASE 3

- Wenn Sie mindestens einen Spieler bewegt haben: **BEWEGEN SIE DIE ZEIT UM 1 ZELLE** (Seite 8). Der Gegner beginnt PHASE 1 einer neuen Runde.
- Wenn Sie einen Zweikampf gewonnen und den Ballbesitz erlangt haben: **BEWEGEN SIE NICHT DIE ZEIT** und starten Sie sofort einen **GEGENANGRIFF**.

WIE MAN DIE SPIELER BEWEGT



Jeder Spieler kann sich pro Zug nur einmal bewegen. Um zu bewegen, nehmen Sie den Spielstein und platzieren ihn in der Zelle, zu der Sie gehen möchten; Sie können ihn nicht auf die Linie stellen. Sobald Sie den Spielstein losgelassen haben, können Sie Ihren Zug nicht mehr rückgängig machen. In einer Zelle können maximal zwei Spieler verschiedener Teams stehen.

Mit Ausnahme des Spielers, der den Ball besitzt, müssen alle Spieler immer mindestens 1,2 cm vom Ball entfernt bleiben (1,2 cm entspricht dem Durchmesser des Spielsteins).

WIE MAN MIT DEM TORHÜTER PARIERT

Wenn ein Gegner einen Schuss ansagt, kann er erst nach deinem OK fortfahren. Vorher kannst du dich immer mit dem Torhüter vorbereiten:

A - PARIEREN: Wenn der Schuss von außerhalb des Strafraums kommt und der Torhüter sich im Torraum befindet, kann er mit dem Stab parieren (nach dem Schuss musst du den Stab entfernen).

B - POSITIONIEREN: Wenn der Schuss aus dem Strafraum kommt oder wenn der Torhüter sich außerhalb des Torraums befindet.

Du kannst dich stehend oder liegend positionieren und darfst den Stab nicht benutzen. So geht's:

- Nur liegend, wenn er sich um 2 Felder bewegt oder 1 Feld zurückzieht.
- Stehend oder liegend, wenn er sich in seinem eigenen Feld neu positioniert oder 1 Feld vorwärts bewegt.

Nach dem Schuss kann der Torhüter immer aufstehen und am Spiel teilnehmen.

WÄHREND DES SPIELS: Während PHASE 2 und PHASE 3 verhält sich der Torhüter wie alle anderen Spieler.

SCHIEDSRICHTER

ZEIT - SPIELDAUER

Zu Beginn des Spiels platzieren Sie Schiedsrichter 1 in der Nähe der Eckfahne, um die Zeit zu simulieren.

Bewegen Sie den Schiedsrichter um 1 Feld entlang der Seitenlinie jedes Mal, wenn Sie PHASE 2 und jedes Mal, wenn Sie PHASE 3 beenden, aber nur, wenn sich während dieser Phase mindestens ein Spieler bewegt hat. Andernfalls bleibt die Zeit stehen.

Wenn Schiedsrichter 1 die gesamte Seitenlinie (11 Felder) durchlaufen hat, ist die 15. Minute erreicht. Benutzen Sie Schiedsrichter 2 und gehen Sie zurück, um die 30. Minute zu erreichen. Benutzen Sie Schiedsrichter 3, um dies ein drittes Mal zu tun, um die 45. Minute zu erreichen. Den Schiedsrichter jedes Mal zu wechseln, wenn wir zurückgehen, hilft uns zu erinnern, an welchem Punkt des Spiels wir uns befinden. Der Pfeil auf dem Schiedsrichter erinnert uns daran, in welche Richtung wir uns bewegen.



Nachspielzeit

In der 45. Minute wird die Halbzeit nur abgepfiffen, wenn sich der Ball außerhalb der Angriffszone befindet; andernfalls wird das Spiel fortgesetzt, wobei die Züge weitergehen, bis der Ball aus dem Spielfeld oder aus der Angriffszone ist. Im Falle eines Freistoßes, Elfmeters, Eckballs oder Einwurfs aus der Angriffszone wird der Schiedsrichter immer weiterspielen lassen.

SPIELUNTERBRECHUNG - WIEDERAUFNAHME DES SPIELS

EINWURF

1 - Platzieren Sie den Ball an der Stelle, an der er das Spielfeld verlassen hat (Einwurfpunkt). 2 - Die Mannschaft, die den Einwurf ausführt, bewegt einen Spieler bis zu 3 Felder, um den Einwurfpunkt zu erreichen. Wenn der Ball (Einwurfpunkt) weiter als 3 Felder entfernt ist, wird das Spiel mit der Aufstellung fortgesetzt. 3 - Fahren Sie normal mit PHASE 2 und PHASE 3 fort und bewegen Sie die Mannschaften. 4 - Beginnen Sie PHASE 1 mit dem Einwurf, der mit den Händen ausgeführt wird, indem der Ball auf den Kopf des Spielsteins gelegt wird (siehe Seite 7). Kein anderer Spieler darf sich im Feld des Einwurfpunkts befinden.

AUSWECHSLUNGEN Während des Spiels können Sie bis zu 5 Spieler austauschen. Dazu entfernen Sie während der Aufstellung einfach den auszuwechselnden Spieler und setzen den Ersatzspieler ein. Wenn Sie während eines Einwurfs eine Auswechslung anfordern, wird das Spiel mit der Aufstellung fortgesetzt.

ABSEITS Wenn Sie den Ball zu einem Spieler passen, der sich jenseits der Linie der gegnerischen Verteidiger befindet, ist es Abseits (Fußballregel). Die Felder werden nicht berücksichtigt, nur die Position des Spielers im Verhältnis zum letzten gegnerischen Spieler. Das Abseits wird nach dem Pass berechnet.

FREISTÖSSE, ELFMETER, ECKEN, ABSTÖSSE, TORE

In all diesen Fällen wird das Spiel mit der AUFSTELLUNG fortgesetzt.

AUFSTELLUNG

- 1 - Die Mannschaft, die den Schuss ausführt (angreifende Mannschaft), platziert alle ihre Spieler nach Belieben auf dem Spielfeld.
- 2 - Die gegnerische Mannschaft (verteidigende Mannschaft) platziert alle ihre Spieler nach Belieben auf dem Spielfeld.
- 3 - Beginnen Sie mit PHASE 1. Sie können nicht mit dem Ball am Fuß vorrücken. Bei Eckstößen und Freistößen beträgt der Abstand zum Ball 9,6 cm, was der Höhe von 3 Spielfiguren entspricht.

Freistöße: Wenn es einen Freistoß aus der Angriffszone gibt, kann eine Mauer aufgestellt werden (nur außerhalb des kleinen Bereichs). In diesem Fall können bis zu 3 Spieler derselben Mannschaft in derselben Zelle platziert werden. Wenn sich die Teams bewegen, müssen sie wieder eine Zelle pro Spieler besetzen.

Elfmeter: Der Torwart kann mit der Stange verwendet werden; beim Schuss muss die Spielfigur auf der Torlinie stehen.

SELTENE FÄLLE ZU LÖSEN

BALL AUF DER LINIE

Wenn der Ball auf der Linie eines Hexagons landet, müssen wir feststellen, in welcher der 2/3 Zellen er sich befindet. Wir betrachten die 2/3 betroffenen Zellen als eine einzige große Zelle und fahren mit dem EsB fort. Der Spieler, der den Ball erobert, wählt, in welcher der 2/3 Zellen er sich positioniert, und das normale Spiel wird fortgesetzt. Der Ball wird als auf der Linie betrachtet, wenn die Linie von oben gesehen durch die Anwesenheit des Balls unterbrochen wird.

WEITER BALL

Wenn der Ball in einer Zelle landet, die mehr als 3 Zellen von jedem Spieler entfernt ist, verfahren Sie wie folgt:

- 1 - Der Spieler, der den EsB gewinnt, bewegt sich, um den Ball zu erreichen.
- 2 - In PHASE 2 und PHASE 3 können sich alle Spieler um die gleiche Anzahl von Zellen bewegen, die der Spieler benötigt hat, um den Ball zu erreichen.

SIMULATOR **SOCCER**

VOLLE REGELN

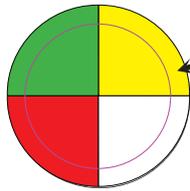


FUßBALL IST HIER!

PERSONALISIERE DEIN TEAM



Auf jedem Spielfigur kannst du den runden Aufkleber anbringen, der die Fähigkeiten des Spielers enthält:



Fähigkeiten

-  Gelb: PASSFÄHIGKEIT
Noch besser, wenn er 2 oder 3 Gelbe hat.
-  Rot: SCHUSS-FÄHIGKEIT
Noch besser, wenn er 2 oder 3 Rote hat.
-  Grün: FLANKEN-FÄHIGKEIT
Noch besser, wenn er 2 oder 3 Grüne hat.
-  Blau: VERTEIDIGUNGS-FÄHIGKEIT
Noch besser, wenn er 2 oder 3 Blaue hat.
-  Grau: GESCHWINDIGKEIT
-  Schwarz: KOPFBALL
-  Lila: TORWART

Wert

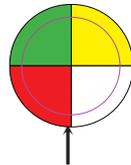
Der Wert wird durch die Anzahl der farbigen Abschnitte bestimmt: mindestens 1 und höchstens 4.

WIE MAN DIE AUFSTELLUNG MACHT

Je nach Strategie, die du anwenden möchtest, wähle 16 der 112 Spieleraufkleber aus und klebe sie auf deine Spielfiguren. Jeder einzelne Aufkleber hat einen Wert von 1 bis 4, zähle die farbigen Abschnitte. Der Gesamtwert der 16 Spieler muss 34 betragen.



112 DIFFERENT PLAYERS



VALUE FROM 1 TO 4

CHOOSE 16 PLAYERS



APPLY THE 16 STICKERS

TOTAL BUDGET 34

SPIELER ERSTELLEN

Angepasste Teams sind gemäß dieser Tabelle erlaubt.

Kein Spieler darf dupliziert werden, jeder Spieler muss in der Mannschaft von 16 einzigartig sein. Die Gesamtkredite müssen 34 betragen.

PLAYER TYPE	PLAYER VALUE	NUMBER OF SKILLS
WEAK	1	1
MEDIUM	2	2
STRONG	3	3
TOP PLAYER	4	4

WÜRFELDUELL



DRIBBLING

Falls du mit dem Ball vorankommen möchtest, aber sich ein Gegner in deiner Zelle (Foto 2) oder in der angrenzenden Zelle zwischen dir und der Richtung, in die du gehen möchtest, befindet (Foto 3), musst du ein Dribbling-Duell gewinnen, um dies zu tun. Erkläre "Dribbling" und führe es physisch aus, indem du den Ball vor Beginn des DUELLS trittst.

DRIBBLING:

Wirf einen Würfel und addiere 2 für jede Fertigkeit dazwischen  Maximum von 6. Das Gesamtergebnis beträgt mindestens 1 und maximal 12 (6 vom Würfel und 6 von den Fähigkeiten). Dies ist dein Dribbling-Wert.

1VS1 VERTEIDIGUNG:

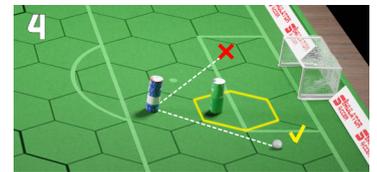
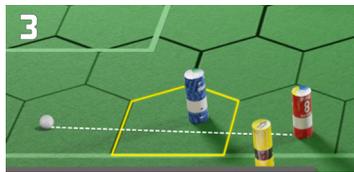
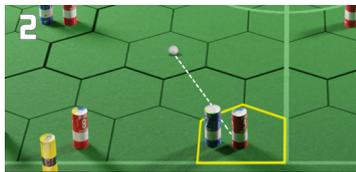
Würfle und addiere 2 für jede vorhandene Fähigkeit bis zu einem  Maximum von 6. Das Gesamtergebnis beträgt mindestens 1 und maximal 12 (6 vom Würfel und 6 von den Fähigkeiten). Dies ist sein 1vs1-Verteidigungswert.

Wenn der Dribbling-Wert höher ist, gewinnst du das Duell.

- Wenn der Verteidiger eine 1 würfelt, begeht er ein unfreiwilliges Foul und wird nicht verwart.
- Nach dem Würfeln kann der Verteidiger ein freiwilliges Foul begehen und wird, falls er dies tut, verwart. (Der Punkt, an dem das Foul geschieht, ist dort, wo sich der Verteidiger befindet).
- Der Gegner, der das Dribbling-Duell verliert, legt sich hin (nimmt nicht am CdD teil) und kann sich nur in FASE3 wieder aufrichten.

DRIBBLING GEGEN DEN TORWART BEI EINEM ALLEINGANG:

Wenn du dank der roten Fähigkeit (siehe Fähigkeiten Seite 8) einen Torschuss aus der ersten Ballberührung ankündigst, nachdem der Gegner den Torwart bewegt hat, kannst du anstelle eines Schusses ein Dribbling gegen den Torwart ankündigen. Das Dribbling gegen den Torwart muss außerhalb zwischen dem Torwart und dem nächstgelegenen Seitenaus durchgeführt werden (Foto 4), andernfalls verlierst du das Duell, bevor du den Würfel wirfst. Wenn du das Dribbling gegen den Torwart gewinnst, legt sich der Torwart in der Zelle hin, in der er sich befindet, und du kannst sofort nach seinem Okay schießen. Der Torwart hat keine blauen Abschnitte, zähle, wie oft die Farbe sich wiederholt.  Das Ergebnis kann zwischen 1 und 10 liegen.



ZWEIKAMPF

Nur mit dem ersten Spieler, den du in der Verteidigung bewegst, kannst du, wenn du dich in der Zelle befindest oder in die Zelle eintrittst, in der sich der Gegner mit dem Ball befindet, einen Zweikampf erklären und das DUELL beginnen:

ZWEIKAMPF:

Würfle einen Würfel, addiere 2, wenn du eine blaue oder gelbe Fähigkeit hast (4, wenn du beide hast),  und 2, wenn du dich im Mittelfeld befindest. Das Gesamtergebnis kann mindestens 1 und maximal 12 betragen (6 vom Würfel, 4 Fähigkeiten, 2 Position). Dies ist dein Zweikampfwert.

BALLVERTEIDIGUNG:

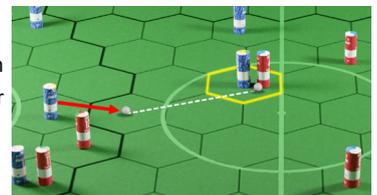
Würfle einen Würfel und addiere 2 für jede vorhandene Fähigkeit  bis zu einem Maximum von 6. Das Gesamtergebnis kann mindestens 1 und maximal 12 betragen (6 vom Würfel und 6 von den Fähigkeiten). Dies ist sein Ballverteidigungswert.

Wenn der Zweikampfwert höher ist, gewinnst du das Duell.

- Wenn du im Zweikampf eine 1 würfelst, begeht du ein unfreiwilliges Foul und wirst nicht verwart. (Der Punkt, an dem das Foul geschieht, ist dort, wo sich der Verteidiger befindet).
- Wenn du den Zweikampf gewinnst, kannst du sofort einen Konterangriff starten.
- Wenn du den Zweikampf verlierst, kannst du den Rest der Mannschaft bewegen (falls vorgesehen).

PRESSING

Nur im Mittelfeld, wenn du dich in der Zelle befindest oder in die Zelle eintrittst, in der sich der Gegner mit dem Ball befindet, übe Pressing aus. Wenn dein Gegner einen kurzen Pass (4 Zellen) mit dem gepressten Spieler macht, wird der Ball bei Gleichstand im EsB verloren gehen. Du kannst einen Konterangriff starten.



ALLE FÄHIGKEITEN



ERSTER-BALLKONTAKT PASS

• Wenn ein Spieler einen Pass in seiner eigenen Zelle erhält, kann er PHASE1 mit einem Pass oder dem Vorstoßen des Balls am Fuß wiederholen.

MAXIMAL 1 MAL PRO ZUG PRO SPIELER

• Für ihn ist ein kurzer Pass 5 Zellen.



+ ASSIST

• Sein Pass zu einem Mitspieler mit grüner oder roter Fähigkeit annulliert die blaue Basisfähigkeit des Spielers, der ihn markiert.



+ LANGER PASS

• Wenn er einen langen Pass (über 4 Zellen) ausführt, wird er als normaler Pass betrachtet.



SCHUSS AUS ERSTER KONTAKT

• Wenn er den Ball im Strafraum erreicht (mit oder ohne Bewegung), kann er PHASE1 wiederholen, indem er den Schuss deklariert.

MAXIMAL 1 MAL PRO ZUG



+ TORSCHÜTZE

• Wenn er den Schuss aus dem Strafraum deklariert, kann der Torwart sich nicht außerhalb des Torraums aufstellen.



+ ABSEITSKANTE

• Wenn er im Abseits wäre, bevor er den Pass erhält, bewegt er sich kostenlos in die Zelle hinter sich, um in eine reguläre Position zu kommen.



FLANKE AUS ERSTER KONTAKT

• Wenn er den Ball in der Flanken-Zone erreicht (mit oder ohne Bewegung), kann er PHASE1 wiederholen, indem er eine Flanke deklariert.

MAXIMAL 1 MAL PRO ZUG

• Wenn das Team in PHASE2 um 3 Felder zieht, zieht er 4, wenn er dies entlang der Seitenlinie tut und nur durch leere Felder geht.



+ ERWEITERTE FLANKENZONE

• Er kann "Flanke" auch aus den angrenzenden Feldern der Flanken-Zone deklariieren.



+ PRÄZISE FLANKE

• Die Flanke ist erfolgreich, auch wenn der Ball den Mitspieler nicht berührt, sondern in seinem Feld landet. Der Ball darf keinen gegnerischen Spieler berühren, sonst wird dieser den Ball weggöpfen.



MARKIERUNG

• Wenn er einen Gegner markiert, positioniert er sich in dessen Zelle und verhindert Pässe, Schüsse oder Flanken aus dem Stand. (Gelb, Grün, Rot)

• Bei einem Torschuss oder einer Flanke des Gegners kann er eine Grätsche machen: Er bewegt sich um die gleiche Anzahl an Zellen wie der Gegner, um den Ball zu erreichen, und legt sich hin. (In PHASE 3 kann er nur aufstehen)



+ RÜCKGEWINNUNG

• Wenn er in die Zelle des Gegners mit dem Ball eintritt, indem er durch die 3 hinteren Zellen geht, begeht er nur ein Foul, wenn er eine 1 würfelt.



+ BLOCKADE

• Wenn er grätscht, um einen Schuss oder eine Flanke aus dem Stand zu blockieren, kann er, wenn er sich nur nach vorne bewegt (relativ zum gegnerischen Tor), aufrecht stehen bleiben.



PARADE

• Wenn ein Gegner einen Schuss ankündigt, kann er sich immer mit dem Torwart vorbereiten.



+ REFLEXE

• Wenn der Gegner die Fähigkeit "Bomber" benutzt, würfelt er. Wenn das Ergebnis 4-5-6 ist, annulliert er die Fähigkeit des Gegners.



WEITER PASS

• Wenn er einen weiten Pass macht (mehr als 4 Zellen), wird dies als normaler Pass gewertet. Bei einem Gleichstand im Duell geht der Ball an seinen Mitspieler, wenn niemand ihn berührt.



SCHUSS VON AUSSERHALB DES STRAUFRAUMS

• Wenn er durch Bewegung den Ball in der Angriffszone erreicht, auch außerhalb des Strafraums, kann er PHASE1 erneut spielen, indem er den Schuss deklariert.

MAX 1 MAL PRO RUNDE.



KOPFBALLA

• Wenn ein Flanke deklariert wird, können sich alle Spieler mit dieser Fähigkeit (frei oder markiert) um eine Zelle bewegen, solange die Bewegung im Strafraum endet. Zuerst bewegen sich die Angreifer, gefolgt von den Verteidigern. Spieler, die dies tun, gelten nicht als Abseits und nehmen nicht am Duell teil, wenn die Flanke nicht erfolgreich ist.



VELOCITA'

• Geschwindigkeit erlaubt es, sich vor dem Duell um eine Zelle kostenlos zu bewegen und aktiviert sich bei einem losen Ball: ein Ball, der in einer leeren Zelle endet, mit angrenzenden leeren Zellen.

- Alle freien Spieler mit Geschwindigkeit können in eine der 3 Zellen vor ihnen vorwärts bewegen.
- Wenn ein Spieler auch eine blaue Fähigkeit hat, kann er sich auch rückwärts bewegen, in eine der 3 freien Zellen hinter ihm.

SIMULATOR SOCCER

TURNIERREGELN



FUßBALL IST HIER!

EINLEITUNG

Diese Regelungen dienen zur Regelung der offiziellen Wettkämpfe von Simulator Soccer. In den folgenden Seiten finden Sie realistische Ergänzungen für längere Wettkämpfe (Verletzungen und Disqualifikationen), Variationen, die das Spiel beeinflussen könnten, Wetter- und Schiedsrichterbedingungen sowie Trainerstrategien. Sie finden auch die notwendigen Informationen zur Organisation eines Turniers und zur Leitung desselben.

SPIELE

Die anzuwendenden Regeln entsprechen den Regeln von Simulator Soccer. Jedes Spiel besteht aus zwei Hälften mit jeweils 17 vollen Zügen (mit Mannschaftsbewegungen) für insgesamt 34 Züge. Jeder Zug muss in etwa 60 Sekunden erfolgen (40 Sekunden für PHASE1 und PHASE2 und 20 Sekunden für PHASE3). Die geschätzte Spielzeit beträgt etwa eine Stunde. Wenn ein Spieler zu lange braucht, um seinen Zug zu beenden, muss der Schiedsrichter gerufen werden.

MANNSCHAFTEN

SPIELER

Während des gesamten Turniers muss der Kader von 16 Spielern gleich bleiben. Es sind keine Wechsel während des Spiels erlaubt. Individuell angepasste Teams sind gemäß dieser Tabelle erlaubt. In Bezug auf Fähigkeiten (farbige Segmente) darf kein Spieler dupliziert werden; jeder Spieler muss einzigartig im Kader von 16 sein. Die Gesamtskills müssen sich auf 34 belaufen.

PLAYER TYPE	PLAYER VALUE	NUMBER OF SKILLS
WEAK	1	1
MEDIUM	2	2
STRONG	3	3
TOP PLAYER	4	4

TRIKOT

Jeder Spieler muss mindestens 2 optisch unterschiedliche Trikots (eines dunkel und eines hell) haben, um sich immer vom Gegner unterscheiden zu können. Beide Teams müssen identische Kader haben.

REGOLE TORNEO

HEIMVORTEIL

In einigen Turnierstrukturen oder Ligen kann es einen Heimvorteil geben. Das Heimteam wählt zuerst seine Uniform, und das Auswärtsteam passt sich entsprechend an. Das Heimteam kann während des Spiels 3 Mal eine 2 zum Würfelergebnis in einem Duell hinzufügen, vorausgesetzt, dies wird vor dem Wurf erklärt.



ART DES SCHIEDSRICHTERS

Zu Beginn des Spiels muss festgelegt werden, welche Art von Schiedsrichter das Spiel leiten wird. Würfeln Sie:

- Bei einem Ergebnis von 3-4-5-6 = Normaler Schiedsrichter: Das Spiel wird nach den Standardregeln fortgesetzt.
- Bei einem Ergebnis von 1-2 = Strenger Schiedsrichter. Es gibt eine Variation der Standardregeln: Während Würfelduellen wird ein Foul bei einem Ergebnis von 1-2 gepfiffen und nicht nur bei 1.



VAR (Video Assistant Referee)

Während eines Würfelduells, bei dem ein Foul zu einem Elfmeter führt, wird der VAR herangezogen!

- Die verteidigende Mannschaft würfelt, und bei einer 6 wird der Elfmeter durch den VAR aufgehoben. Das Spiel wird entweder mit einem Abstoß fortgesetzt oder der Elfmeter wird bestätigt.



VERLETZUNGEN

Jedes Mal, wenn ein Foul stattfindet, würfelt der gefoulte Spieler, um seinen Zustand zu überprüfen.

- Bei einem Ergebnis von 1 liegt eine Verletzung vor: Ab diesem Zeitpunkt kann der Spieler nur noch 1 Fähigkeit nutzen (die erste im Uhrzeigersinn beginnend vom Wert).
- Wenn ein Spieler in derselben Partie 2 Verletzungen erleidet, handelt es sich um eine schwere Verletzung: Ab diesem Zeitpunkt kann er sich maximal um 1 Feld bewegen und wird das nächste Spiel aussetzen (4 Spieler gehen auf die Bank).



DISZIPLINARE MASSNAHMEN

Ein Spieler, der entweder direkt mit Rot oder aufgrund einer Summe von Gelben Karten vom Platz gestellt wird, wird das nächste Spiel aussetzen (4 Spieler gehen auf die Bank).



WETTER

Zu Beginn des Spiels muss das Wetter bestimmt werden. Würfeln Sie:

- Bei einem Ergebnis von 3-4-5-6 = Klare Witterung: Das Spiel wird nach den Standardregeln fortgesetzt.
- Bei einem Ergebnis von 1-2 = Schlechtes Wetter. Es gibt eine Variation der Standardregeln: Schwierigkeiten bei Pässen: Kurze Pässe sind innerhalb von 3 Feldern erlaubt, ab dem 4. Feld gilt es als langer Pass. Erhöhte Verletzungsgefahr: Eine Verletzung tritt auf, wenn beim Würfeln nach einem Foul ein Ergebnis von 1-2 erzielt wird.



MANNSCHAFTLICHE ERMÜDUNG

Ab der 60. Minute beginnen alle Spieler auf dem Spielfeld,

Ermüdung zu spüren, und ab diesem Zeitpunkt können sie nur noch 1 Fähigkeit nutzen: die erste im Uhrzeigersinn nach dem leeren Feld.

(Für den Spieler mit einem Wert von 4 und ohne leere Felder verwenden

Sie die Fähigkeit über dem Kragen des Trikots)

Bei 1 Auswechslung dürfen die ersten 2 Fähigkeiten im Uhrzeigersinn genutzt werden.

Bei 2 Auswechslungen dürfen die ersten 3 Fähigkeiten im Uhrzeigersinn genutzt werden.

Bei 3 Auswechslungen dürfen alle 4 Fähigkeiten genutzt werden.



AUSWECHSLUNGEN

Während der Aufstellung können bis zu 5 Spieler ausgewechselt werden. Der ausgewechselte Spieler wird einfach durch den Ersatzspieler ersetzt. Wenn während eines Einwurfs ein Spieler ausgewechselt wird, wird das Spiel mit der Aufstellung fortgesetzt. Es besteht keine Verpflichtung zur Auswechslung.

Torhüterwechsel: Wenn der Torhüter vom Platz gestellt wird und Sie einen Wechsel vornehmen möchten, kann der Ersatztorhüter für einen Spieler eingewechselt werden. Da es keine eigene Figur gibt, verwenden Sie die gleiche und seine Fähigkeiten sind: Schwarz-1-1-1-1.





ACHTUNG!

Dies ist kein Spielzeug und daher nicht für Personen unter 14 Jahren empfohlen.
Enthält kleine Teile, die verschluckt werden könnten.

Copyright © 2024 Vincenzo Guida Alle Rechte vorbehalten.
Simulator Soccer ® ist eine eingetragene Marke.