

SIMULATOR SOCCER

REGLAS



¡EL FÚTBOL ESTÁ AQUÍ!

REGLAS

En Simulator Soccer tendrás 3 Reglamentos a tu disposición. Las reglas nunca cambiarán entre un reglamento y otro; se irán añadiendo, haciéndolo cada vez más completo en función de cuánto juegues.



REGLAMENTO BÁSICO

Comienza a jugar Simulator Soccer con el reglamento BÁSICO. Este modo te permitirá aprender rápidamente las principales dinámicas del juego.

Está diseñado para ayudarte a involucrar a amigos menos experimentados y también se recomienda para aquellos que juegan partidos ocasionales.

En el reglamento BÁSICO, la plantilla de 16 jugadores es la misma para todos. Encontrarás todas las dinámicas básicas y está simplificado por cuatro reglas que podrás descubrir más adelante después de algunos partidos, gracias al reglamento completo. A pesar de esto, el reglamento BÁSICO está diseñado para brindarte una experiencia de juego simulada, capaz de hacerte sentir todas las emociones de un partido de fútbol.



REGLAMENTO COMPLETO

Durante la lectura del reglamento BÁSICO, encontrarás 4 pegatinas negras que te mostrarán qué reglas puedes integrar para pasar del reglamento BÁSICO al reglamento COMPLETO.

Después de algunos partidos, habrás comprendido perfectamente la dinámica de los turnos y estarás listo para sumergirte en el reglamento COMPLETO, que hará el juego más impredecible y realista.

Aquí hay algunas de las cosas que puedes hacer con el reglamento completo:

- Duelos con dados (regate o entradas) • Presión • Habilidades avanzadas de los jugadores
- Crea tu equipo respetando un presupuesto.



REGLAMENTO DE TORNEO

Si organizas o participas en ligas o torneos, este reglamento te permitirá añadir elementos que no son esenciales en un solo partido, ¡pero son cruciales en una competición!

Las reglas del partido son siempre las del reglamento completo, y las variantes añadidas harán el juego más diverso tanto en la gestión de tu equipo como en el partido en sí.

Aquí hay algunas de las cosas que puedes hacer con el reglamento de torneo:

- Factor campo (local/visitante) • VAR • Severidad del árbitro • Clima • Lesiones
- Sanciones • Fatiga

SIMULATOR SOCCER

REGLAMENTO BÁSICO



¡EL FÚTBOL ESTÁ AQUÍ!

EQUIPOS Y CAMPO

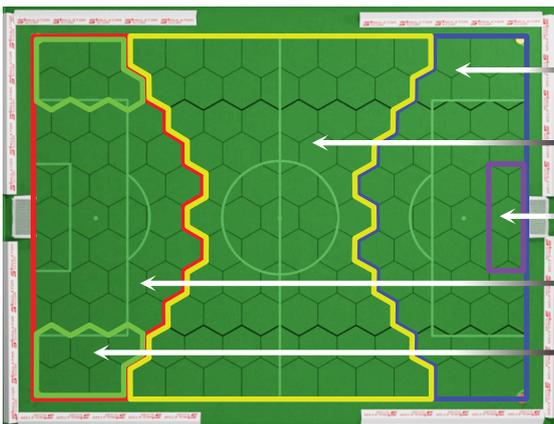
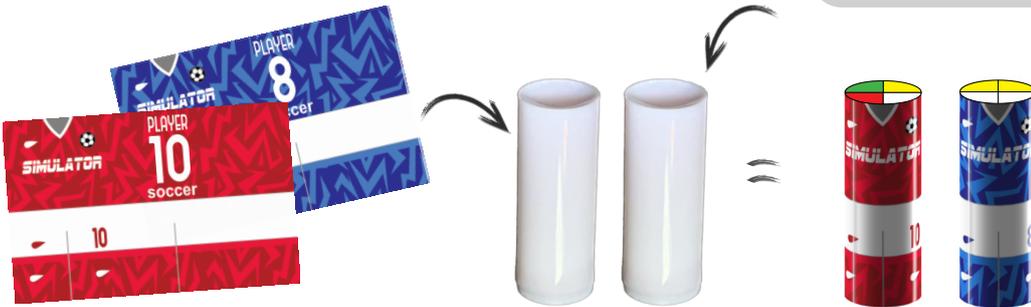
LOS EQUIPOS

Los equipos siempre están compuestos por una plantilla de 16 jugadores, 11 en el campo y 5 en el banquillo. Para armar un equipo completo, necesitas 16 fichas cilíndricas de plástico a las que se aplican 2 adhesivos:

- 16 adhesivos redondos en la parte superior del cilindro = TIPO DE JUGADOR
- 16 adhesivos rectangulares alrededor del cilindro = UNIFORME

APLICA LOS ADHESIVOS BÁSICOS

- ◊ Amarillo: Habilidad de PASE
- ◊ Rojo: Habilidad de TIRO
- ◊ Verde: Habilidad de CENTRO
- ◊ Azul: Habilidad de DEFENSA
- ◊ Morado: PORTERO



ZONA DE DEFENSA

ZONA DE MEDIOCAMPO

ZONA DE PORTERÍA

ZONA DE TIRO

ZONA DE CENTRO

EL CAMPO

El campo de Simulator Soccer está dividido por una cuadrícula hexagonal. Cada hexágono se llama casilla. Las líneas más gruesas determinan las distintas zonas:

EL PARTIDO

Simulator Soccer es un juego por turnos para 2 jugadores. Cada turno se divide en 3 FASES. Dentro de cada turno se simula lo que sucede simultáneamente en la realidad: el comportamiento del balón en la FASE 1, los atacantes en la FASE 2 y los defensores en la FASE 3.

ALINEACIÓN INICIAL Y SAQUE INICIAL

Ambos jugadores colocan a sus 11 jugadores titulares y 5 jugadores en el banquillo en el campo como deseen. Deben estar posicionados dentro de la casilla y nunca en la línea. Solo un jugador por equipo puede estar en cada casilla.

Coloca al árbitro n° 1 cerca del banderín de córner, quien se encargará de llevar el tiempo. (página 7)

Lanza una moneda para determinar quién realizará el saque inicial y así comenzar la FASE 1 del primer turno.



FASE I - PATEA EL BALÓN

El turno comienza con la FASE 1, que simula lo que le sucede al balón.

Patea el balón golpeándolo con la ficha. Cada vez que patees el balón, debes realizar el Cálculo de la Distancia (CdD) (ver página 5) para determinar qué jugador toma posesión de él. Solo puedes patear el balón una vez por turno, pero si tu compañero lo recibe y activa una de sus habilidades, puedes patearlo nuevamente. (ver habilidades básicas en la página 5)

Elige una de las 3 acciones de ataque:

1 - PASAR O AVANZAR CON EL BALÓN



Patea el balón "a ras de suelo" dirigiéndolo hacia el compañero al que deseas pasar el balón, o hacia el espacio donde deseas avanzar con el balón en los pies.

CdD: El jugador más cercano al balón (cuenta las casillas) se mueve y lo alcanza. En caso de empate, consulta CdD en la página 6.



2 - CENTRO Y CABEZAZO



Cuando estés en la zona de centro, puedes declarar un "centro". (ver foto 5)

Patea el balón "a ras de suelo" o "levantando la trayectoria", el primer jugador en el área de penalti que toque el balón, independientemente de dónde se detenga, lo cabeceará. Para hacerlo, recoge el balón y colócalo sobre la ficha. Con el cabezazo, puedes realizar un pase o declarar un disparo; en este último caso, antes de proceder, debes esperar el OK de tu oponente, quien primero posicionará al portero sin la varilla. Golpea el balón con el "cabezazo". Puedes declarar el centro una vez por turno.

CdD: Si después del centro nadie toca el balón, el jugador más cercano al balón (cuenta las casillas) se mueve y lo alcanza. En caso de empate, el balón va al oponente. El jugador que centró no puede moverse en el CdD.

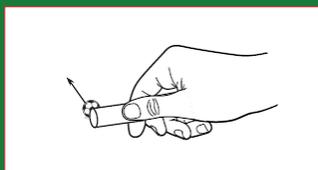
3 - DISPARO



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

Puedes declarar un disparo solo una vez por turno. Debes esperar el visto bueno de tu oponente antes de proceder, ya que debe prepararse con el portero, con la varilla si el disparo viene desde fuera del área de penalti y sin ella si viene desde dentro del área (ver portero en la página 8). Patea el balón "a ras de suelo" o "levantando la trayectoria." Si el portero contrario está fuera del área de penal, puedes declarar un disparo desde la zona del centro del campo. CdD: Si después del disparo el balón permanece en juego, el jugador más cercano al balón (cuenta las casillas) se mueve y lo alcanza. En caso de empate, el balón va al oponente. El jugador que disparó no puede moverse en el CdD.

CÓMO GOLPEAR EL BALÓN



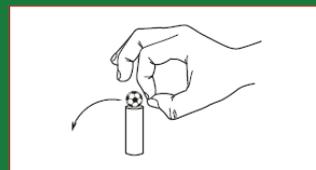
TIRO RASO

Con la pieza, golpea el balón para hacerlo rodar. (ideal para pases, avanzar con el balón y tiros rasos)



LEVANTAR LA TRAYECTORIA

Pellizca el balón en el campo para hacerlo saltar. (ideal para tiros, globos, tiros libres y centros)



CABEZAZO/BALÓN EN MANO

Coloca el balón en la cabeza de la pieza y golpéalo con el dedo. (cabezazo, saque de banda, balón en las manos del portero)

EN TODOS LOS CASOS

- Después de patear, reposiciona la pieza utilizada en la casilla; puedes colocarla en cualquier lugar dentro de la casilla.
- Cuando juegues el balón, si permanece en la casilla, procede como si avanzaras con el balón en los pies. Si es un tiro libre, un saque de esquina o un saque inicial, debido a que no puedes jugar para ti mismo, un compañero o un oponente (el más cercano de los dos) puede entrar en la casilla para tomar posesión del balón como si el jugador que lo tocó no estuviera allí.
- Cuando golpeas el balón a ras de suelo o elevando la trayectoria, si derribas a un oponente con las manos o con la pieza, es falta.
- En el cabezazo, si un oponente (excepto el portero) cae o si el jugador rueda más allá de la casilla adyacente, es falta.

CÁLCULO DE LA DISTANCIA (CdD)

Cada vez que pateas el balón, siempre debes determinar qué jugador toma posesión de él antes de proceder. Cuenta las casillas.

- **SIEMPRE ES EL JUGADOR MÁS CERCANO AL BALÓN** (foto 7)
- **EN CASO DE EMPATE**

Nos centramos en los jugadores que disputan el balón desde la misma distancia. Veamos en orden de quién es el balón:

1) Pertenece al jugador que tocó (no pateó) el balón.

2) Si nadie ha tocado el balón:

- Pertenece al equipo atacante si has hecho un toque corto de un máximo de 4 casillas: **pase corto** (foto 9) o **avanzando con el balón en los pies** (foto 10).

- En todas las demás situaciones, pertenece al equipo defensor: **pase largo** (más de 4 casillas) (foto 12) **centro** o **tiro**.



FIN DE LA FASE I

Una vez que se determina qué jugador ha tomado posesión del balón a través del CdD, la Fase 1 termina.

Pueden ocurrir cuatro situaciones, y se procede en consecuencia:

- Si estás en posesión del balón y has activado una habilidad, REPITE LA FASE 1 (ver Habilidades abajo)
- Si estás en posesión del balón y no has activado ninguna habilidad, VE A LA FASE 2 (ver FASE 2 en la página 7)
- Si has perdido la posesión en el CdD, el oponente comienza inmediatamente un nuevo turno: CONTRAATAQUE (ver Contraataque abajo)
- Si el balón pateado sale del campo, entra en la portería o después de una falta: JUEGO DETENIDO, REANUDAR EL JUEGO (página 8)

BALÓN PERDIDO - CONTRAATAQUE

Cuando pierdes el balón, el equipo que lo recupera comienza el CONTRAATAQUE, lo que significa que inmediatamente comienza la FASE 1 de un nuevo turno.

¡ATENCIÓN!

El primer pase del contraataque es más difícil de lo habitual porque, en caso de empate, el balón se pierde incluso si se realiza un pase corto.

HABILIDADES BÁSICAS Repetir la FASE I

En la FASE 1, puedes jugar la pelota una segunda, tercera o cuarta vez antes de proceder con las FASES 2 y 3.

Puedes hacerlo activando una de las 3 habilidades básicas (amarillo, verde y rojo).

Puedes defenderte utilizando una de las 2 habilidades básicas (azul y violeta). Descubrámoslas en detalle:

PASE DE PRIMER TOQUE

- Si un jugador recibe un pase en su propia casilla, puede repetir la FASE 1 con un pase o avanzando con el balón en los pies.

MAXIMO 1 VEZ POR TURNO por JUGADOR

CRUCE DE PRIMER TOQUE

- Cuando un jugador llega al balón en la zona de cruce (con o sin movimiento), puede repetir la FASE 1 declarando el cruce.

MAXIMO 1 VEZ POR TURNO

TIRO DE PRIMER TOQUE

- Cuando un jugador llega al balón en el área de penalti (con o sin movimiento), puede repetir la FASE 1 declarando el tiro.

MAXIMO 1 TIRO POR TURNO

MARCAJE

- Cuando marca a un oponente, es decir, cuando se posiciona en su casilla, cancela las habilidades de pase, cruce y tiro de primer toque. (Amarillo, Verde, Rojo)

PORTERO

- Cuando un oponente declara un tiro, solo puede proceder después de to visto bueno Primero, puedes prepararte con el portero (ver cómo parar en la página 7).



FASE 2 MOVIMIENTOS DE ATAQUE

El turno continúa con la FASE 2, que simula lo que hacen todos los jugadores atacantes sin el balón.

MUEVE EL EQUIPO

Mueve a los jugadores sin balón en cualquier dirección, hasta un máximo de 3 casillas cada uno. Puedes moverlos a todos.

FIN DE LA FASE 2

- Si en la FASE 1 y la FASE 2 moviste siquiera a un solo jugador: MUEVE EL TIEMPO 1 casilla (ver tiempo en la página 8). El oponente moverá el equipo en la FASE 3.

FASE 3 MOVIMIENTOS DEFENSIVOS

En la Fase 3 simulamos lo que hacen los defensores.

MUEVE EL EQUIPO

Incluso si el oponente ha movido un solo jugador 1, 2 o 3 casillas entre la Fase 1 y la Fase 2, puedes mover todo el equipo 1, 2 o 3 casillas.

Si no mueve a nadie, puedes mover al portero y un jugador 1 casilla. Si colocas un jugador en una casilla donde está un compañero, este último puede moverse a una casilla adyacente vacía.

ENTRAR EN LA CASILLA DEL BALÓN (foto 13)

Solo con el primer jugador que muevas puedes entrar en la casilla donde está el oponente con el balón:

- Si están en una de las 3 casillas frontales adyacentes, entras **normalmente**.
- Si están en una de las 3 casillas traseras adyacentes, debes lanzar un dado:
1-2-3 = falta y tarjeta amarilla  4-5-6 = entrar **normalmente**
- Si están en una casilla no adyacente, debes lanzar un dado:
1-2-3 = falta y tarjeta roja  4-5-6 = falta y tarjeta amarilla 

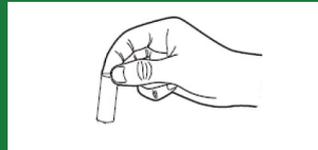
Una vez dentro de la casilla, siempre debes mantener una distancia de 1,2 cm (igual al diámetro de la ficha) del balón y puedes robar el balón con una entrada si sacas un 5 o 6 en el dado.



FIN DE LA FASE 3

- Si has movido al menos a un jugador: MUEVE EL TIEMPO EN 1 CASILLA (página 8). El adversario comienza la FASE 1 de un nuevo turno.
- Si has ganado un duelo y obtenido la posesión del balón: NO MUEVAS EL TIEMPO e inicia inmediatamente un CONTRAATAQUE.

CÓMO MOVER A LOS JUGADORES



Cada jugador puede moverse solo una vez por turno. Para moverlo, toma la ficha y colócala en la casilla a la que quieras ir; no puedes colocarla en la línea. Una vez que hayas soltado la ficha, no puedes deshacer tu movimiento. Un máximo de dos jugadores de equipos diferentes puede ocupar una sola casilla.

Excepto el jugador en posesión del balón, todos los jugadores deben mantenerse a al menos 1,2 cm del balón (1,2 cm es el diámetro de la ficha).

COMO PARAR CON EL PORTERO

Cuando un adversario declara un disparo, solo puede proceder después de tu OK. Antes de eso, siempre puedes prepararte con el portero:

- A - PARAR: Si el disparo viene desde fuera del área y el portero se encuentra en el área pequeña, puede parar usando la varilla (después del disparo, debes retirar la varilla).
- B - POSICIONARTE: Si el disparo viene desde dentro del área o si el portero está fuera del área pequeña. Puedes posicionarte de pie o acostado y no puedes usar la varilla. Así es como:
- Solo acostado si se mueve 2 casillas o si se mueve hacia atrás 1 casilla.
 - De pie o acostado si se reposiciona en su propia casilla o se mueve hacia adelante 1 casilla.

Después del disparo, el portero siempre puede levantarse y participar en el juego.

DURANTE EL PARTIDO: Durante la FASE 2 y la FASE 3, el portero se comporta como todos los demás jugadores.

ÁRBITRO

TIEMPO - DURACIÓN DEL PARTIDO

Al comienzo del partido, coloca al árbitro 1 cerca del banderín de esquina, simulando el paso del tiempo.

Mueve al árbitro 1 casilla a lo largo de la línea de banda cada vez que termines la FASE 2 y cada vez que termines la FASE 3, pero solo si al menos un jugador se ha movido durante esa fase. De lo contrario, el tiempo permanece detenido.

Cuando el árbitro 1 haya recorrido toda la línea de banda (11 casillas), será el minuto 15.

Usa al árbitro 2 y retrocede para llegar al minuto 30.

Usa al árbitro 3 para hacer esto una tercera vez para llegar al minuto 45.

Cambiar al árbitro cada vez que retrocedemos nos ayudará a recordar en qué punto del partido nos encontramos. La flecha en el árbitro nos recordará en qué dirección nos estamos moviendo.



Tiempo de Descuento

Al llegar al minuto 45, el tiempo solo se pita si el balón está fuera de la zona de ataque; de lo contrario, el juego continúa, alternando turnos hasta que el balón salga del campo o de la zona de ataque. En caso de tiro libre, penalti, saque de esquina o saque de banda desde la zona de ataque, el árbitro siempre permitirá que se ejecute la jugada.

JUEGO DETENIDO - REANUDACIÓN DEL JUEGO

SAQUE DE BANDA

- 1 - Coloca el balón en el punto donde salió (punto de saque).
- 2 - El equipo que debe ejecutar el saque mueve un jugador hasta 3 casillas para llegar al punto de saque. Si el balón (punto de saque) está a más de 3 casillas, el juego se reanuda con el despliegue.
- 3 - Procede normalmente con FASE 2 y FASE 3, moviendo a los equipos.
- 4 - Comienza la FASE 1 con el saque de banda, que se realiza con las manos, colocando el balón sobre la cabeza de la ficha (ver página 7). Ningún otro jugador puede estar en la casilla del punto de saque.

SUSTITUCIONES

Durante el partido, puedes sustituir hasta 5 jugadores. Para hacerlo, durante el despliegue, simplemente retira al jugador que sale y coloca al sustituto. Si solicitas una sustitución durante un saque de banda, el juego se reanuda con el despliegue.

FUERA DE JUEGO

Si pasas el balón a un jugador más allá de la línea de los defensores adversarios, es fuera de juego (regla de fútbol). No se consideran las casillas, solo la posición del jugador con respecto al último hombre adversario. El fuera de juego se calcula después del pase.

TIROS LIBRES, PENALES, TIROS DE ESQUINA, SAQUES DE META, GOLES

En todos estos casos, el juego se reanuda con el DESPLIEGUE.

DESPLIEGUE

- 1- El equipo que debe ejecutar el tiro (equipo atacante) coloca a todos sus jugadores en el campo a su gusto.
- 2 - El equipo contrario (equipo defensor) coloca a todos sus jugadores en el campo a su gusto.
- 3- Comienza la FASE 1. No puedes avanzar con el balón en los pies. Para los tiros de esquina y los tiros libres, la distancia del balón es de 9,6 cm, que es la altura de 3 fichas.

Tiros Libres: Cuando hay un tiro libre desde la zona de ataque, se puede colocar una barrera (solo fuera del área chica). En este caso, se pueden colocar hasta 3 jugadores del mismo equipo en la misma casilla. Cuando los equipos se mueven, deben volver a ocupar una casilla por jugador.

Penaltis: El portero puede ser usado con la varilla. en el momento del tiro, la ficha debe estar en la línea de gol.

CASOS RAROS PARA RESOLVER

BALÓN EN LA LÍNEA

Si el balón termina en la línea de una casilla, debemos determinar en cuál de las 2/3 casillas se encuentra. Consideramos las 2/3 casillas involucradas como una sola gran casilla y procedemos con el CdD. El jugador que se apodera del balón elegirá en cuál de las 2/3 casillas posicionarse, y el juego normal se reanuda. El balón se considera en la línea si, al observar la situación desde arriba, la línea está interrumpida por la presencia del balón.

BALÓN LARGO

Si el balón termina en una casilla a más de 3 casillas de cualquier jugador, procede de la siguiente manera:

- 1 - El jugador que gana el CdD se mueve para alcanzar el balón.
- 2 - En la FASE 2 y la FASE 3, todos los jugadores pueden moverse el mismo número de casillas que tomó al jugador alcanzar el balón.

SIMULATOR SOCCER

REGLAMENTO COMPLETO

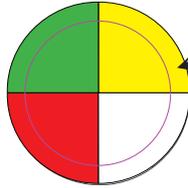


¡EL FÚTBOL ESTÁ AQUÍ!

PERSONALIZA TU EQUIPO



En la parte superior de cada ficha puedes pegar la etiqueta redonda que contiene las habilidades del jugador:



valor

El valor está determinado por cuántas secciones coloreadas hay: mínimo 1 y máximo 4.

Habilidades

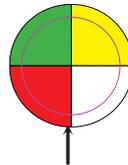
-  Amarillo: Habilidad de PASE
Aún mejor si tiene 2 o 3 amarillos.
-  Rojo: Habilidad de TIRO
Aún mejor si tiene 2 o 3 rojos.
-  Verde: Habilidad de CENTRO
Aún mejor si tiene 2 o 3 verdes.
-  Azul: Habilidad de DEFENSA
Aún mejor si tiene 2 o 3 azules.
-  Gris: VELOCIDAD
-  Negro: CABEZAZO
-  Morado: PORTERO

CÓMO HACER LA ALINEACIÓN

Dependiendo del tipo de estrategia que quieras aplicar, selecciona 16 de las 112 etiquetas de jugadores y pégalas a tus fichas. Cada etiqueta tendrá un valor de 1 a 4, cuenta las secciones coloreadas. El valor total de los 16 jugadores debe ser 34.



**112 JUGADORES
DIFERENTES**



**VALOR
DE 1 A 4**

**ELIGE 16
JUGADORES**



**APLICA
16 ADHESIVOS**

PRESUPUESTO TOTAL 34

CREA JUGADORES

Se permiten equipos personalizados siguiendo esta tabla.

Ningún jugador puede estar duplicado, cada jugador debe ser único en el equipo de 16.

El total de créditos debe ser 34.

TIPO DE JUGADOR	VALOR DEL JUGADOR	NÚMERO DE HABILIDAD
DÉBIL	1	1
MEDIO	2	2
FUERTE	3	3
MUY FUERTE	4	4

DUELO CON DADOS

AÑADIR

REGATE

REGLAMENTO
COMPLETO
PAG.8

REGATE

Si quieres avanzar con el balón pero hay un oponente en tu casilla (foto 2) o en la casilla adyacente entre tú y la dirección en la que quieres ir (foto 3), debes ganar un regate para hacerlo. Declara "regate" y ejecútalo físicamente pateando el balón antes de comenzar el DUELO.

REGATE:

Tira un dado y suma 2 por cada habilidad presente  hasta un máximo de 6.

El resultado total será mínimo 1 y máximo 12 (6 del dado y 6 de las habilidades). Este es tu valor de regate.

DEFENSA 1 CONTRA 1:

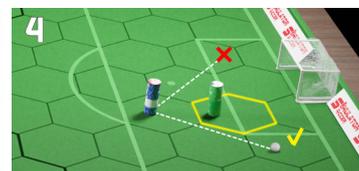
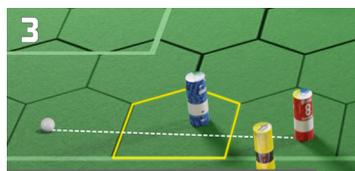
Tira un dado y suma 2 por cada habilidad presente  hasta un máximo de 6. El resultado total será mínimo 1 y máximo 12 (6 del dado y 6 de las habilidades). Este es su valor de defensa 1 contra 1.

Si el valor del regate es más alto, ganas el duelo.

- Si el defensor saca 1 con el dado, comete una falta involuntaria y no es amonestado.
- Después de lanzar los dados, el defensor puede cometer una falta voluntaria y si lo hace, es amonestado. (El punto donde ocurre la falta es donde se encuentra el defensor que la comete).
- El oponente que pierde el regate se posiciona acostado (no participa en el CdD) y en la FASE3 solo puede levantarse.

REGATE AL PORTERO EN UNA SALIDA:

Si declaras el tiro de primera gracias a la habilidad roja (ver habilidades en la página 8), después de que el oponente mueve al portero, puedes declarar el regate al portero en lugar de tirar. El regate al portero se debe realizar externamente entre el portero y el saque de banda más cercano (Foto 4), de lo contrario pierdes el duelo antes de lanzar el dado. Si ganas el regate al portero, el mismo se posiciona acostado en la casilla donde se encuentra y puedes tirar inmediatamente después de su OK. El portero no tiene secciones azules, cuenta cuántas veces se repite el color  El resultado puede ser de 1 a 10.



AÑADIR

**ENTRADA Y
PRESIÓN**

REGLAMENTO
COMPLETO
PAG.8

ENTRADA

Solo con el primer jugador que mueves en defensa, cuando te encuentras o entras en la casilla donde está el oponente con el balón, puedes declarar una entrada y comenzar el DUELO:

ENTRADA:

Tira un dado, suma 2 si tienes una habilidad azul o amarilla (4 si tienes ambas) , y 2 si estás en la zona de mediocampo. El resultado total puede ser mínimo 1 y máximo 12 (6 del dado, 4 habilidades, 2 posición). Este es tu valor de entrada.

DEFENSA DEL BALÓN:

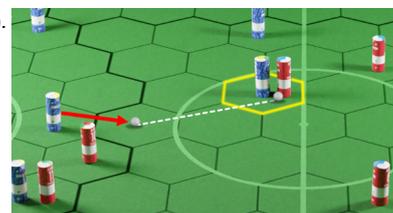
Tira un dado y suma 2 por cada habilidad presente  hasta un máximo de 6. El resultado total puede ser mínimo 1 y máximo 12 (6 del dado y 6 de las habilidades). Este es su valor de defensa del balón.

Si el valor de la entrada es más alto, ganas el duelo.

- Si al hacer una entrada sacas 1 con el dado, cometes una falta involuntaria y no eres amonestado. (El punto donde ocurre la falta es donde se encuentra el defensor que la comete).
- Si ganas la entrada, puedes iniciar inmediatamente un contraataque.
- Si pierdes la entrada, puedes mover al resto del equipo (si está previsto).

PRESIÓN

Solo en la zona de mediocampo, si te encuentras o entras en la casilla donde está el oponente con el balón, haz presión. Cuando tu oponente haga un pase corto (4 casillas) usando al jugador presionado, en caso de empate en el CdD, el balón se perderá. Podrás iniciar un contraataque.



TODAS LAS HABILIDADES



PASE DE PRIMERA

- Si un jugador recibe un pase en su propia casilla, puede volver a jugar la FASE1 con un pase o avanzar con el balón al pie.
- MÁXIMO 1 VEZ POR TURNO POR JUGADOR
- Para él, un pase corto es de 5 casillas.



+ ASISTENCIA

- Su pase a un compañero con habilidad verde o roja anula la habilidad base azul del jugador que lo está marcando.



+ PASE LARGO

- Cuando realiza un pase largo (más de 4 casillas), se considera un pase normal.



TIRO DE PRIMERA

- Cuando alcanza el balón en el área de penalti (con o sin movimiento), puede volver a jugar la FASE1 declarando el tiro.
- MÁXIMO 1 VEZ POR TURNO



+ GOLEADOR

- Al declarar el tiro desde dentro del área de penalti, el portero no puede colocarse de pie fuera del área pequeña.



+ LÍMITE DEL FUERA DE JUEGO

- Cuando estaría en fuera de juego, antes de recibir el pase, se mueve gratis a la casilla detrás de él para ponerse en posición correcta.



CENTRO DE PRIMERA

- Cuando alcanza el balón en la zona de centro (con o sin movimiento), puede volver a jugar la FASE1 declarando un centro.
- MÁXIMO 1 VEZ POR TURNO
- Si el equipo se mueve 3 casillas en la FASE2, él se mueve 4 si lo hace por la banda y solo pasa por casillas vacías.



+ ZONA DE CENTRO AMPLIADA

- Puede declarar "centro" desde las casillas adyacentes a la zona de centro.



+ CENTRO PRECISO

- El centro tiene éxito incluso si el balón no toca al compañero, pero cae en su casilla. El balón no debe tocar a ningún jugador contrario, de lo contrario, ellos lo despejarán de cabeza.



MARCACIÓN

- Cuando marca a un oponente, se posiciona en su casilla, impidiendo el juego de primera de cruce, tiro o pase. (Amarillo, Verde, Rojo)
- En el primer tiro o cruce del oponente, puede hacer una barrida: mover el mismo número de casillas movidas por el oponente para alcanzar la pelota y acostarse. (en la FASE 3, solo puede levantarse)



+ RECUPERACIÓN

- Si entra en la casilla donde está el oponente con el balón, pasando por las 3 casillas traseras, solo comete falta si obtiene un 1 con el dado.



+ BLOQUEO

- Cuando hace una barrida para bloquear un tiro o cruce de primera, si se mueve solo hacia adelante (en relación con la portería del oponente), puede ponerse de pie.



PARADA

- Cuando un oponente declara el tiro, siempre puede prepararse con el portero.



+ REFLEJOS

- Cuando el oponente usa la habilidad "goleador", tira un dado. Si el resultado es 4-5-6, anula su habilidad.



PASE LARGO

- Cuando hace un pase largo (más de 4 casillas), se considera un pase normal. En caso de empate en el duelo, si nadie toca la pelota, es para su compañero.



DISPARO DESDE FUERA DEL ÁREA

- Si al moverse alcanza el balón en la zona de ataque, incluso fuera del área de penalti, puede volver a jugar la FASE 1 declarando el disparo.
- MÁXIMO 1 VEZ POR TURNO.



REMATE DE CABEZA

- Cuando se declara un centro, todos los jugadores con esta habilidad (libres o marcados) pueden moverse una casilla siempre que el movimiento termine en el área de penalti. Primero se mueven los que están en ataque, seguidos por los que están en defensa. Los jugadores que lo hacen no se consideran fuera de juego y no participan en el duelo si el centro no tiene éxito.



VELOCIDAD

- La velocidad permite moverse una casilla gratis antes del duelo y se activa en caso de balón suelto: un balón que termina en una casilla vacía con casillas adyacentes vacías.
- Todos los jugadores libres con velocidad pueden avanzar a una de las 3 casillas frente a ellos.
- Si un jugador también tiene una habilidad azul, entonces puede moverse también hacia atrás, en una de las 3 casillas libres detrás de él.

SIMULATOR SOCCER

REGLAMENTO DEL TORNEO



¡EL FÚTBOL ESTÁ AQUÍ!

INTRODUCCIÓN

Este Reglamento tiene por objeto regular las competiciones oficiales de Simulator Soccer. En las páginas siguientes, encontrarás adiciones realistas para competiciones más largas (lesiones y descalificaciones), variaciones que podrían afectar el juego, condiciones meteorológicas y arbitrales, así como estrategias de los entrenadores. También encontrarás la información necesaria para organizar un torneo y cómo dirigirlo.

PARTIDOS

Se aplican las reglas del reglamento de Simulator Soccer. Cada partido consta de dos tiempos de 17 turnos completos (con movimientos de equipo) para un total de 34 turnos. Cada turno debe realizarse en aproximadamente 60 segundos (40 segundos para la FASE1 y FASE2, y 20 segundos para la FASE3). El tiempo estimado para un partido es de aproximadamente una hora. Si un jugador tarda demasiado en completar su turno, se debe llamar al árbitro.

EQUIPOS

JUGADORES

Durante todo el torneo, el equipo de 16 jugadores debe permanecer igual. No se permiten sustituciones durante el juego. Se permiten equipos personalizados siguiendo esta tabla. En cuanto a las habilidades (segmentos de color), ningún jugador puede estar duplicado; cada jugador debe ser único dentro del equipo de 16. El total de créditos debe sumar 34.

TIPO DE JUGADOR	VALOR DEL JUGADOR	NÚMERO DE HABILIDAD
DÉBIL	1	1
MEDIO	2	2
FUERTE	3	3
MUY FUERTE	4	4

UNIFORME

Cada jugador debe tener al menos 2 uniformes visualmente distintos (uno oscuro y uno claro) para distinguirse siempre del oponente. Ambos equipos deben tener plantillas idénticas.

REGLAMENTO DEL TORNEO

FACTOR DE CAMPO

En algunas estructuras de torneo o en campeonatos puede haber un factor de campo. (local y visitante)

El equipo local elige primero el uniforme, y el equipo visitante se adapta en consecuencia.

El equipo local puede agregar 2 al lanzar el dado hasta 3 veces durante el partido, siempre que se declare antes del lanzamiento.



TIPO DE ÁRBITRO

Al inicio del partido se debe determinar qué tipo de árbitro dirigirá el juego. Tira un dado:

• Si el resultado es 3-4-5-6 = Árbitro normal: se sigue el reglamento estándar.

• Si el resultado es 1-2 = Árbitro estricto. Hay una variación en el reglamento estándar:

Durante los duelos con dado, señalará falta si el resultado es 1-2 y no solo 1.



VAR

Durante un duelo con dado, si hay falta que resulta en penalti, ¿se recurre al VAR!

• El equipo defensor tira un dado y si saca 6, se anula el penalti según el VAR.

El juego se reanuda con un saque de meta o se confirma el penalti.



LESIONES

Cada vez que hay una falta, el jugador afectado tira un dado para verificar su estado físico.

• Si el resultado es 1, hay una lesión: a partir de ese momento solo podrá utilizar 1 habilidad.

(la primera en sentido horario comenzando desde el valor)

• Si un jugador sufre 2 lesiones en el mismo partido, es una lesión grave: a partir de ese momento solo podrá moverse un máximo de 1 casilla y se perderá el próximo partido. (se utilizarán 4 jugadores del banquillo).



SUSPENSIONES

Cuando un jugador es expulsado, ya sea por tarjeta roja directa o por acumulación de amarillas, se perderá el próximo partido. (se utilizarán 4 jugadores del banquillo).



METEOROLOGÍA

Al inicio del partido se debe determinar qué condiciones meteorológicas hay. Tira un dado:

• Si el resultado es 3-4-5-6 = Despejado: se sigue el reglamento estándar.

• Si el resultado es 1-2 = Mal tiempo. Hay una variación en el reglamento estándar:

Dificultades en los pases: Los pases cortos serán dentro de las 3 casillas; a partir de la cuarta, se considera pase largo.

Mayor probabilidad de lesiones: Se sufre una lesión sacando 1-2 con el dado después de una falta.



CANSANCIO DEL EQUIPO

A partir del minuto 60, todos los jugadores en el campo comienzan a sentir fatiga y, a partir de ese momento, solo podrán usar 1 habilidad: la primera en sentido horario después del espacio en blanco. (Para el jugador con un valor de 4 y sin espacios en blanco, use la habilidad encima del cuello de la camiseta)

Si realizas 1 sustitución, podrás utilizar las primeras 2 habilidades en sentido horario.

Si realizas 2 sustituciones, podrás utilizar las primeras 3 habilidades en sentido horario.

Si realizas 3 sustituciones, podrás utilizar las 4 habilidades.



SUSTITUCIONES

Durante la FORMACIÓN, puedes hacer sustituciones, máximo 5 jugadores. Simplemente retira al jugador que sale y coloca al sustituto. Si realizas una sustitución durante un saque lateral, el juego se reanudará con la formación. No tienes obligación de hacer sustituciones.

Sustitución del portero: Si el portero es expulsado y deseas hacer una sustitución, puedes ingresar al portero suplente en lugar de un jugador. Como no hay ficha, utiliza la misma y sus habilidades son: negro-1-1-1-1.





¡ATENCIÓN!

No es un juguete y, por lo tanto, no se recomienda su uso a personas menores de 14 años.

Contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas.