

SIMULATOR SOCCER

RÈGLES



LE FOOTBALL EST LÀ!

RÈGLES

Dans Simulator Soccer, vous aurez à votre disposition 3 Règlements. Les règles ne changeront jamais d'un règlement à l'autre; elles seront ajoutées, le rendant de plus en plus complet en fonction de votre temps de jeu.



RÈGLES DE BASE

Commencez à jouer à Simulator Soccer avec le règlement de BASE. Ce mode vous permettra d'apprendre rapidement les principales dynamiques du jeu.

Il est conçu pour vous aider à impliquer des amis moins expérimentés et est également recommandé pour ceux qui jouent des matchs occasionnels.

Dans le règlement de BASE, l'équipe de 16 joueurs est la même pour tout le monde. Vous y trouverez toutes les dynamiques de base et il est simplifié par quatre règles que vous pourrez découvrir plus tard après quelques matchs, grâce au règlement complet. Malgré cela, le règlement de BASE est conçu pour vous offrir une expérience de jeu simulée, capable de vous faire ressentir toutes les émotions d'un match de football !



RÈGLES COMPLET

Lors de la lecture du règlement de BASE, vous trouverez 4 autocollants noirs qui vous montreront quelles règles vous pouvez intégrer pour passer du règlement de BASE au règlement COMPLET.

Après quelques matchs, vous aurez parfaitement compris la dynamique des tours et serez prêt à vous immerger dans le règlement COMPLET, qui rendra le jeu plus imprévisible et réaliste.

Voici quelques-unes des choses que vous pouvez faire avec le règlement complet :

- Duels avec les dés (dribbles ou tacles) • Pressing • Compétences avancées des joueurs • Créez votre équipe en respectant un budget.



RÈGLES DE TOURNOI

Si vous organisez ou participez à des championnats ou des tournois, ce règlement vous permettra d'ajouter des éléments qui ne sont pas indispensables dans un match unique mais sont essentiels dans une compétition !

Les règles du match sont toujours celles du règlement complet, et les variantes ajoutées rendront le jeu plus diversifié, tant dans la gestion de votre équipe que dans le match lui-même.

Voici quelques-unes des choses que vous pouvez faire avec le règlement de tournoi :

- Avantage domicile/extérieur • VAR • Sévérité de l'arbitre • Météo
- Blessures • Suspensions • Fatigue

SIMULATOR SOCCER

RÈGLES DE BASE



LE FOOTBALL EST LÀ!

ÉQUIPES ET TERRAIN

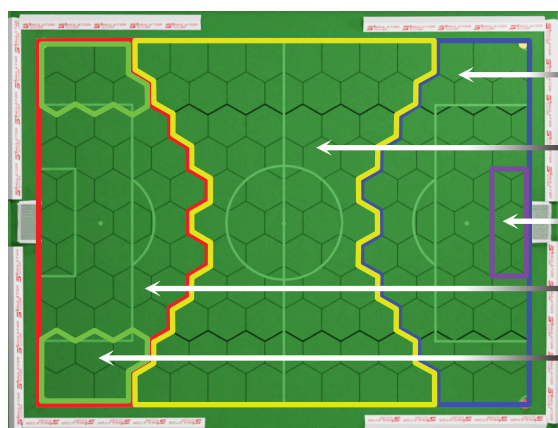
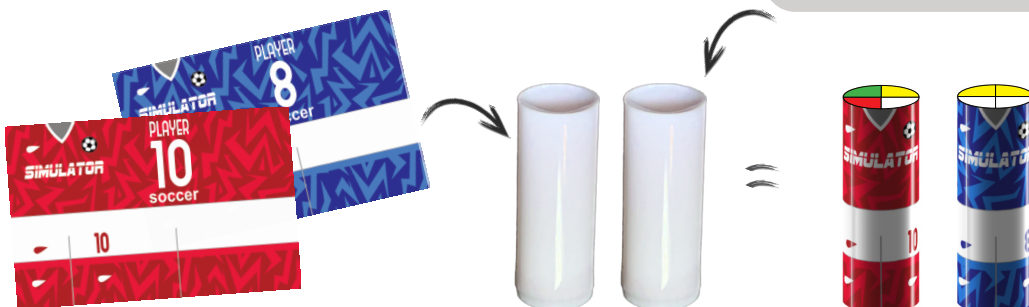
LES ÉQUIPES

Les équipes sont toujours composées d'un effectif de 16 joueurs, 11 sur le terrain et 5 sur le banc. Pour assembler une équipe complète, il faut 16 pions en plastique en forme de cylindre sur lesquels sont appliqués 2 autocollants :

- 16 autocollants ronds sur le dessus du cylindre = TYPE DE JOUEUR
- 16 autocollants rectangulaires autour du cylindre = UNIFORME

APPLIQUEZ LES AUTOCOLLANTS DE BASE

- Jaune: Capacité de PASSE
- Rouge: Capacité de TIR
- Vert: Capacité de CENTRE
- Bleu: Capacité de DÉFENSE
- Violet: GARDIEN



ZONE DE DÉFENSE

ZONE DE MILIEU DE TERRAIN

ZONE DE GARDIEN

ZONE DE TIR

ZONE DE CENTRE

LE TERRAIN

Le terrain de Simulator Soccer est divisé par une grille hexagonale. Chaque hexagone est appelé cellule. Les lignes plus épaisses déterminent les différentes zones :

LE MATCH

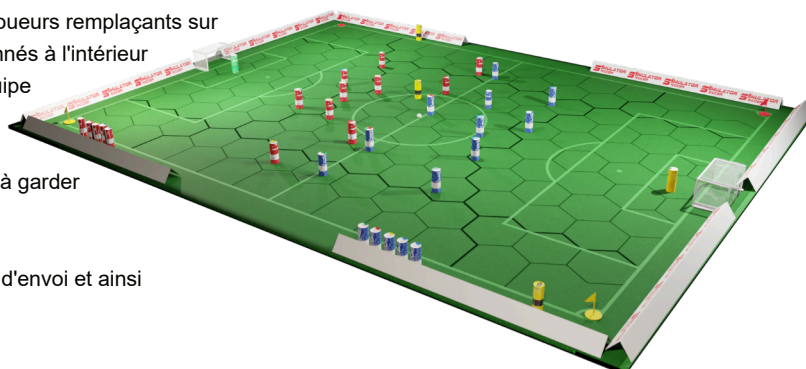
Simulator Soccer est un jeu au tour par tour pour 2 joueurs. Chaque tour est divisé en 3 PHASES. À chaque tour, ce qui se passe simultanément dans la réalité est simulé : le comportement du ballon dans la PHASE 1, les attaquants dans la PHASE 2 et les défenseurs dans la PHASE 3.

FORMATION INITIALE ET COUP D'ENVOI

Les deux joueurs placent leurs 11 joueurs titulaires et 5 joueurs remplaçants sur le terrain comme ils le souhaitent. Ils doivent être positionnés à l'intérieur de la cellule et jamais sur la ligne. Un seul joueur par équipe peut être dans chaque cellule.

Placez l'arbitre n° 1 près du drapeau de corner, il servira à garder le temps. (page 7)

Lancez une pièce pour déterminer qui effectuera le coup d'envoi et ainsi commencer la PHASE 1 du premier tour.



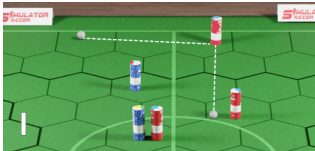
PHASE I - FRAPPER LE BALLON

Le tour commence avec la PHASE 1, qui simule ce qui arrive au ballon.

Frappes le ballon en le touchant avec le pion. Chaque fois que vous frappez le ballon, vous devez effectuer le Calcul de la Distance (CdD) (voir page 5) pour déterminer quel joueur en prend possession. Vous ne pouvez frapper le ballon qu'une seule fois par tour, mais si votre coéquipier le reçoit et active l'une de ses capacités, vous pouvez le frapper à nouveau. (voir capacités de base à la page 5)

Choisissez l'une des 3 actions d'attaque :

I - PASSER OU AVANCER AVEC LE BALLON



Frappes le ballon "à ras de terre" en le dirigeant vers le coéquipier auquel vous souhaitez faire la passe, ou dans l'espace où vous souhaitez avancer avec le ballon au pied.

CdD : Le joueur le plus proche du ballon (comptez les cellules) bouge et l'atteint. En cas d'égalité, consultez CdD à la page 6.



2 - CENTRE ET COUP DE TÊTE



Lorsque vous êtes dans la zone de centre, vous pouvez déclarer un "centre". (voir photo 5)

Frappes le ballon "à ras de terre" ou "en levant la trajectoire", le premier joueur dans la surface de réparation qui touche le ballon, indépendamment de l'endroit où il s'arrête, le frappera de la tête. Pour ce faire, ramassez le ballon et placez-le sur le pion. Avec le coup de tête, vous pouvez faire une passe ou déclarer un tir; dans ce dernier cas, avant de procéder, vous devez attendre l'OK de votre adversaire, qui positionnera d'abord le gardien sans la tige. Frappes le ballon avec le "coup de tête". Vous pouvez déclarer le centre une fois par tour. CdD : Si après le centre, personne ne touche le ballon, le joueur le plus proche du ballon (comptez les cellules) bouge et l'atteint. En cas d'égalité, le ballon va à l'adversaire. Le joueur qui a centré ne peut pas bouger dans le CdD.

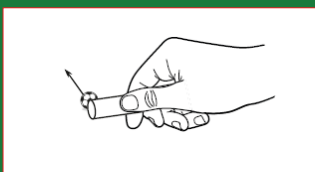
3 - TIR



Lorsque vous êtes dans la zone de tir, vous pouvez déclarer un "tir". (voir photo 6)

Vous pouvez déclarer un tir une seule fois par tour. Vous devez attendre l'OK de votre adversaire avant de procéder, car il doit se préparer avec le gardien, avec la tige si le tir vient de l'extérieur de la surface de réparation et sans si cela vient de l'intérieur de la surface (voir gardien à la page 8). Frappes le ballon "à ras de terre" ou "en levant la trajectoire". Si le gardien adverse est en dehors de la surface de réparation, vous pouvez déclarer un tir depuis la zone de milieu de terrain. CdD : Si après le tir, le ballon reste en jeu, le joueur le plus proche du ballon (comptez les cellules) bouge et l'atteint. En cas d'égalité, le ballon va à l'adversaire. Le joueur qui a tiré ne peut pas bouger dans le CdD.

COMMENT FRAPPER LE BALLON



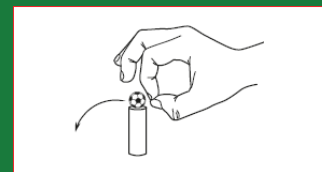
TIR RASANT

À l'aide de la pièce, frappez le ballon pour le faire rouler. (idéal pour les passes, l'avancement avec le ballon et les tirs rasants)



ÉLEVER LA TRAJECTOIRE

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



COUP DE TÊTE/BALLON EN MAIN

Placez le ballon sur la tête de la pièce et frappez-le avec votre doigt. (coup de tête, remise en touche, ballon dans les mains du gardien)

DANS TOUS LES CAS

- Après avoir frappé, repositionnez la pièce utilisée dans la cellule; vous pouvez la placer n'importe où à l'intérieur de la cellule.
- Lorsque vous jouez le ballon, s'il reste dans la cellule, procédez comme si vous aviez avancé avec le ballon au pied. S'il s'agit d'un coup franc, d'un corner ou d'un coup d'envoi, comme vous ne pouvez pas jouer pour vous-même, un coéquipier ou un adversaire (le plus proche des deux) peut entrer dans la cellule pour prendre possession du ballon comme si le joueur qui l'a touché n'était pas là.
- Lorsque vous frappez le ballon à ras de terre ou en levant la trajectoire, si vous renversez un adversaire avec vos mains ou la pièce, c'est une faute.
- Lors d'un coup de tête, si un adversaire (sauf le gardien) tombe ou si le joueur roule au-delà de la cellule adjacente, c'est une faute.

CALCUL DE LA DISTANCE (CdD)

Chaque fois que vous frappez le ballon, vous devez toujours déterminer quel joueur en prend possession avant de continuer. Comptez les cases.

- **C'EST TOUJOURS LE JOUEUR LE PLUS PROCHE DU BALLON** (photo 7)
- **EN CAS D'ÉGALITÉ**

Nous nous concentrons sur les joueurs contestant le ballon à la même distance. Voyons dans l'ordre à qui appartient le ballon:

1) C'est au joueur qui a touché (pas frappé) le ballon.

2) Si personne n'a touché le ballon :

- Il appartient à l'équipe attaquante si vous avez fait une touche courte d'un maximum de 4 cases : **passé courte** (photo 9) ou **avance avec le ballon au pied** (photo 10).

- Dans toutes les autres situations, il appartient à l'équipe défensive : **passé longue** (plus de 4 cases) (photo 12) **centre** ou **tir**.



FIN DE LA PHASE 1

Une fois qu'il est déterminé quel joueur a pris possession du ballon grâce au CdD, la phase 1 se termine. Quatre situations peuvent se produire, et vous procédez en conséquence:

- Si vous êtes en possession du ballon et avez activé une capacité, **REJOUER LA PHASE 1** (voir Capacités ci-dessous)
- Si vous êtes en possession du ballon et n'avez activé aucune capacité, **PASSEZ À LA PHASE 2** (voir PHASE 2 à la page 7)
- Si vous avez perdu la possession dans le CdD, l'adversaire commence immédiatement un nouveau tour:
CONTRE-ATTAQUE (voir Contre-attaque ci-dessous)
- Si le ballon frappé sort des limites du terrain, dans le but, ou après une faute: **JEU ARRÊTÉ, REPRISE DU JEU** (voir page 8)

BALLON PERDU - CONTRE-ATTAQUE

Lorsque vous perdez le ballon, l'équipe qui en prend possession commence la **CONTRE-ATTAQUE**, c'est-à-dire qu'elle commence immédiatement la PHASE 1 d'un nouveau tour.

ATTENTION !

La première passe de la contre-attaque est plus difficile que d'habitude car, en cas d'égalité, le ballon est perdu même si vous effectuez une passe courte.

COMPÉTENCES DE BASE Rejouer la PHASE 1

Dans la PHASE 1, vous pouvez jouer le ballon une deuxième, troisième ou quatrième fois avant de passer aux PHASES 2 et 3.

Vous pouvez le faire en activant l'une des 3 compétences de base (jaune, verte et rouge). Vous pouvez vous défendre en utilisant l'une des 2 compétences de base (bleue et violette). Découvrons-les en détail :

PAS DE PREMIER CONTACT

- Si un joueur reçoit une passe dans sa propre cellule, il peut rejouer la PHASE 1 avec une passe ou en avançant avec le ballon au pied.
MAX 1 FOIS PAR TOUR par JOUEUR

CROIX DE PREMIER CONTACT

- Lorsque le joueur atteint le ballon dans la zone de croisement (avec ou sans mouvement), il peut rejouer la PHASE 1 en déclarant le centre.
MAX 1 FOIS PAR TOUR

TIR DE PREMIER CONTACT

- Lorsqu'un joueur atteint le ballon dans la surface de réparation (avec ou sans mouvement), il peut rejouer la PHASE 1 en déclarant le tir.
MAX 1 TIR PAR TOUR

MARQUAGE

- Lorsqu'il marque un adversaire, c'est-à-dire lorsqu'il se positionne dans sa cellule, il annule les capacités de passe, de centre et de tir de premier contact. (Jaune, Vert, Rouge)

GARDIEN DE BUT

- Lorsqu'un adversaire déclare un tir, il ne peut procéder qu'après votre OK. D'abord, vous pouvez vous préparer avec le gardien de but (voir comment arrêter un tir à la page 7).



PHASE 2 MOUVEMENTS D'ATTAQUE

Le tour continue avec la PHASE 2 qui simule ce que font tous les joueurs attaquants sans le ballon.

DÉPLACEZ L'ÉQUIPE

Déplacez les joueurs sans ballon dans n'importe quelle direction, jusqu'à un maximum de 3 cellules chacun. Vous pouvez les déplacer tous.

FIN DE LA PHASE 2

- Si en PHASE 1 et PHASE 2 vous avez déplacé ne serait-ce qu'un seul joueur : DÉPLACEZ LE TEMPS D'1 CELLULE (voir temps à la page 8). L'adversaire déplacera l'équipe en PHASE 3.

PHASE 3 MOUVEMENTS DÉFENSIFS




Dans la Phase 3, nous simulons ce que font les défenseurs.

DÉPLACEZ L'ÉQUIPE

Si l'adversaire a déplacé ne serait-ce qu'un seul joueur de 1, 2 ou 3 cases entre la Phase 1 et la Phase 2, vous pouvez déplacer toute l'équipe de 1, 2 ou 3 cases. S'il ne déplace personne, vous pouvez déplacer le gardien et 1 joueur de 1 case. Si vous positionnez un joueur dans une case où se trouve un coéquipier, ce dernier peut se déplacer vers une case adjacente vide.

ENTRER DANS LA CASE DU BALLON (photo 13)

Seul le premier joueur que vous déplacez peut entrer dans la case où se trouve l'adversaire avec le ballon :

- S'il se trouve dans l'une des 3 cases adjacentes frontales, vous **entrez normalement**.
- S'il se trouve dans l'une des 3 cases adjacentes arrière, vous devez lancer un dé :
1-2-3 = faute et carton jaune  4-5-6 = **entrez normalement**
- S'il se trouve dans une case non adjacente, vous devez lancer un dé :
1-2-3 = faute et carton rouge  4-5-6 = faute et carton jaune 

Une fois dans la case, vous devez toujours maintenir une distance de 1,2 cm (équivalent au diamètre du jeton) par rapport au ballon et vous pouvez voler le ballon avec un tackle si vous obtenez 5 ou 6 avec le dé.



FIN DE LA PHASE 3

- Si vous avez déplacé au moins un joueur : DÉPLACEZ LE TEMPS D'UNE CASE (page 8). L'adversaire commence la PHASE 1 d'un nouveau tour.
- Si vous avez remporté un duel et obtenu la possession du ballon : NE DÉPLACEZ PAS LE TEMPS et initiez immédiatement une CONTRE-ATTAQUE.

COMMENT DÉPLACER LES JOUEURS



Chaque joueur peut se déplacer une seule fois par tour. Pour le déplacer, prenez le pion et placez-le dans la case où vous voulez aller ; vous ne pouvez pas le placer sur la ligne. Une fois que vous avez lâché le pion, vous ne pouvez pas revenir en arrière. Un maximum de deux joueurs d'équipes différentes peut occuper une seule case. À l'exception du joueur en possession du ballon, tous les joueurs doivent rester à au moins 1,2 cm du ballon (1,2 cm correspond au diamètre du pion).

COMMENT FAIRE UN ARRÊT AVEC LE GARDIEN DE BUT

Quand un adversaire déclare un tir, il ne peut procéder qu'après votre OK. Avant vous pouvez :

A - ARRÊTER : Si le tir vient de l'extérieur de la surface de réparation et que le gardien se trouve dans la petite surface, il peut arrêter en utilisant la tige (après le tir, vous devez enlever la tige).

B - VOUS POSITIONNER : Si le tir vient de l'intérieur de la surface de réparation ou si le gardien se trouve en dehors de la petite surface. Vous pouvez vous positionner debout ou allongé et ne pouvez pas utiliser la tige. Voici comment :

- Seulement allongé s'il se déplace de 2 cases ou recule de 1 case.
- Debout ou allongé s'il se repositionne dans sa propre case ou avance de 1 case.

Après le tir, le gardien peut toujours se relever et participer au jeu.

PENDANT LE MATCH : Pendant la PHASE 2 et la PHASE 3, le gardien se comporte comme tous les autres joueurs.

ARBITRE

TEMPS - DURÉE DU MATCH

Au début du match, placez l'arbitre 1 près du drapeau de coin, simulant le passage du temps.

Déplacez l'arbitre d'une case le long de la ligne de touche chaque fois que vous terminez la PHASE 2 et chaque fois que vous terminez la PHASE 3, mais seulement si au moins un joueur s'est déplacé pendant cette phase. Sinon, le temps reste immobile.

Lorsque l'arbitre 1 a parcouru toute la ligne de touche (11 cases), il sera à la 15e minute.

Utilisez l'arbitre 2 et revenez en arrière pour atteindre la 30e minute.

Utilisez l'arbitre 3 pour faire cela une troisième fois pour atteindre la 45e minute.

Changer d'arbitre chaque fois que nous revenons en arrière nous aidera à nous rappeler

à quel point nous en sommes dans le match. La flèche sur l'arbitre nous rappellera dans quelle direction nous nous déplaçons.



Temps Additionnel

À la 45e minute, le temps est sifflé seulement si le ballon se trouve en dehors de la zone d'attaque; sinon, le jeu continue, en jouant des tours jusqu'à ce que le ballon sorte du terrain ou de la zone d'attaque. En cas de coup franc, penalty, corner ou touche depuis la zone d'attaque, l'arbitre laissera toujours jouer.

ARRÊT DU JEU - REPRISE DU JEU

TOUCHE

- 1 - Placez le ballon à l'endroit où il est sorti (point de remise en jeu).
- 2 - L'équipe qui doit effectuer la remise en jeu déplace un joueur de maximum 3 cases pour atteindre le point de remise en jeu. Si le ballon (point de remise en jeu) est à plus de 3 cases, le jeu reprend avec le placement.
- 3 - Procédez normalement avec PHASE 2 et PHASE 3, en déplaçant les équipes.
- 4 - Commencez la PHASE 1 avec la touche, qui se fait à la main, en plaçant le ballon sur la tête du pion (voir page 7). Aucun autre joueur ne peut se trouver dans la case du point de remise en jeu.

REPLACEMENTS

Pendant le match, vous pouvez remplacer jusqu'à 5 joueurs. Pour ce faire, pendant le placement, retirez simplement le joueur sortant et placez le remplaçant. Si vous demandez un remplacement pendant une touche, le jeu reprendra avec le placement.

HORS-JEU

Si vous passez le ballon à un joueur au-delà de la ligne des défenseurs adverses, il y a hors-jeu (règle de football). Les cases ne sont pas prises en compte, seulement la position du joueur par rapport au dernier joueur adverse. Le hors-jeu est calculé après la passe.

COUPS FRANCS, PENALTIES, CORNERS, DÉGAGEMENTS, BUTS

Dans tous ces cas, le jeu reprend avec le POSITIONNEMENT.

POSITIONNEMENT

- 1 - L'équipe qui doit tirer (équipe attaquante) place tous ses joueurs sur le terrain comme elle le souhaite.
- 2 - L'équipe adverse (équipe défensive) place tous ses joueurs sur le terrain comme elle le souhaite.
- 3 - Commencez la PHASE 1. Vous ne pouvez pas avancer balle au pied. Pour les corners et les coups francs, la distance du ballon est de 9,6 cm, soit la hauteur de 3 pions.

Coups Francs: Lorsqu'il y a un coup franc depuis la zone d'attaque, un mur peut être placé (seulement en dehors de la petite surface). Dans ce cas, jusqu'à 3 joueurs de la même équipe peuvent être placés dans la même case. Lorsque les équipes se déplacent, elles doivent revenir à occuper une case par joueur.

Penalties: Le gardien peut être utilisé avec la tige; au moment du tir, le pion doit être sur la ligne de but.

CAS RARES À RÉSOUDRE

BALLON SUR LA LIGNE

Si le ballon se retrouve sur la ligne d'un hexagone, nous devons déterminer dans laquelle des 2/3 cases il se trouve. Nous considérons les 2/3 cases impliquées comme une grande case unique et procédons avec le CdD. Le joueur qui prend possession du ballon choisira dans laquelle des 2/3 cases se positionner, et le jeu normal reprend. Le ballon est considéré sur la ligne si, vu de dessus, la ligne est interrompue par la présence de la balle.

BALLON LONG

Si le ballon se retrouve dans une case à plus de 3 cases de tout joueur, procédez comme suit:

- 1 - Le joueur qui gagne le CdD se déplace pour atteindre le ballon.
- 2 - Dans la PHASE 2 et la PHASE 3, tous les joueurs peuvent se déplacer du même nombre de cases qu'il a fallu au joueur pour atteindre le ballon.

SIMULATOR SOCCER

RÈGLES COMPLET

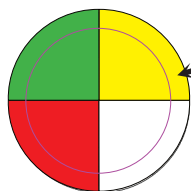


LE FOOTBALL EST LÀ!

PERSONNALISEZ VOTRE ÉQUIPE










Sur chaque pion, vous pouvez coller l'autocollant rond qui contient les compétences du joueur :



valeur

La valeur est déterminée par le nombre de sections colorées présentes : minimum 1 et maximum 4.

Compétences

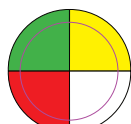
-  Jaune: Compétence de PASSE
Encore meilleur s'il possède 2 ou 3 jaunes.
-  Rouge: Compétence de TIR
Encore meilleur s'il possède 2 ou 3 rouges.
-  Vert: Compétence de CENTRE
Encore meilleur s'il possède 2 ou 3 verts.
-  Bleu: Compétence de DÉFENSE
Encore meilleur s'il possède 2 ou 3 bleus.
-  Gris: VITESSE
-  Noir: JEU DE TÊTE
-  Violet: GARDIENA

COMMENT CRÉER VOTRE FORMATION

En fonction du type de stratégie que vous souhaitez appliquer, sélectionnez 16 des 112 autocollants de joueurs et collez-les sur vos pions. Chaque autocollant aura une valeur allant de 1 à 4, comptez les sections colorées. La valeur totale des 16 joueurs doit être de 34.



112 DIFFERENT PLAYERS



VALUE FROM 1 TO 4

CHOOSE 16 PLAYERS



APPLY THE 16 STICKERS

TOTAL BUDGET 34

CRÉER DES JOUEURS

Les équipes personnalisées sont autorisées en suivant ce tableau.

Aucun joueur ne peut être dupliqué, chaque joueur doit être unique dans l'équipe de 16.

Les crédits totaux doivent être de 34.

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

DUEL AVEC DÉS

AJOUTER

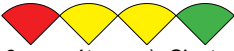
DRIBBLE

RÈGLEMENT
COMPLET
PAGE 8


DRIBBLING

Si vous souhaitez avancer ballon au pied mais qu'il y a un adversaire dans votre cellule (photo 2) ou dans la cellule adjacente entre vous et la direction dans laquelle vous voulez aller (photo 3), vous devez gagner un duel de dribble pour le faire. Déclarez "dribble" et exécutez-le physiquement en frappant le ballon avant de commencer le DUEL.

DRIBBLE:

Lancez un dé et ajoutez 2 pour chaque compétence présente entre  pour un maximum de 6. Le résultat total sera un minimum de 1 et un maximum de 12 (6 dé, 6 compétences). C'est votre **valeur de dribble**.


DÉFENSE 1VS1:

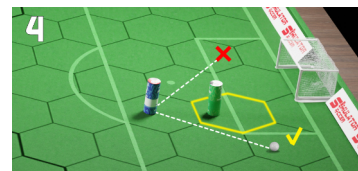
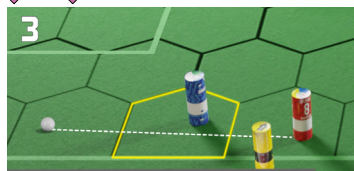
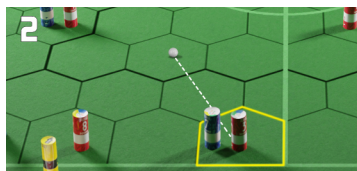
Lancez un dé et ajoutez 2 pour chaque compétence présente entre  pour un maximum de 6. Le résultat total sera un minimum de 1 et un maximum de 12 (6 dé, 6 compétences). C'est sa **valeur de défense 1vs1**.

Si la valeur du dribble est plus élevée, vous gagnez le duel.

- Si le défenseur fait 1 avec le dé, il commet une faute involontaire et n'est pas averti. Après le lancer de dé, le défenseur peut commettre une faute volontaire et s'il le fait, il est averti. (Le point où la faute se produit est celui où se trouve le défenseur qui la commet).
- L'adversaire qui perd le dribble est positionné allongé (ne participe pas au CdD) et dans la PHASE 3, il ne peut que se relever.

DRIBBLER LE GARDIEN:

Si vous déclarez le tir en première intention grâce à la compétence rouge (voir compétences page 8), après que l'adversaire a déplacé le gardien, vous pouvez déclarer le dribble sur le gardien au lieu de tirer. Le dribble sur le gardien doit être effectué extérieurement entre le gardien et la ligne de touche la plus proche (Photo 4), sinon vous perdez le duel avant même de lancer le dé. En gagnant le dribble sur le gardien, le gardien se couche dans la cellule où il se trouve et vous pouvez tirer immédiatement après son OK. Le gardien n'a pas de sections bleues, comptez combien de fois la couleur  se répète. Le résultat peut être de 1 à 10.



AJOUTER


DUEL ET

RÈGLEMENT
COMPLET
PAGE 8


TACLE

Seulement avec le premier joueur que vous déplacez en défense, lorsque vous êtes ou entrez dans la cellule où se trouve l'adversaire avec le ballon, vous pouvez déclarer un tacle et commencer le DUEL:

TACLE:

Lancez un dé, ajoutez 2 si vous avez une compétence bleue ou jaune (4 si vous avez les deux),  et 2 si vous êtes dans la zone du milieu de terrain. Le résultat total peut être un minimum de 1 et un maximum de 12 (6 dé, 4 compétences, 2 position). C'est votre **valeur de tacle**.

DÉFENSE DU BALLON:

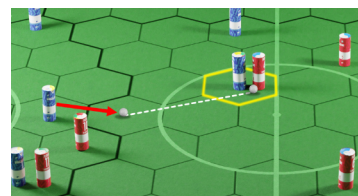
Lancez un dé et ajoutez 2 pour chaque compétence présente entre  pour un maximum de 6. Le résultat total peut être un minimum de 1 et un maximum de 12 (6 dé et 6 compétences). C'est sa **valeur de défense du ballon**.

Si la valeur du tacle est plus élevée, vous gagnez le duel.

- Si vous faites 1 avec le dé pendant le tacle, vous commettez une faute involontaire et n'êtes pas averti. (Le point où la faute se produit est celui où se trouve le défenseur qui la commet).
- Si vous gagnez le tacle, vous pouvez immédiatement commencer une contre-attaque.
- Si vous perdez le tacle, vous pouvez déplacer le reste de l'équipe (si autorisé).

PRESSING

Seulement dans la zone du milieu de terrain, si vous êtes ou entrez dans la cellule où se trouve l'adversaire avec le ballon, vous faites du pressing. Lorsque votre adversaire effectue une passe courte (4 cellules) en utilisant le joueur pressé, en cas d'égalité dans le CdD, le ballon sera perdu. Vous pouvez commencer une contre-attaque.

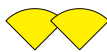


TOUTES LES COMPÉTENCES



PASSAGE EN UNE TOUCHE

- Si un joueur reçoit une passe dans sa propre case, il peut rejouer la PHASE1 avec une passe ou avancer balle au pied.
- MAX 1 FOIS PAR TOUR PAR JOUEUR
- Pour lui, une passe courte est de 5 cases.



+ ASSIST

- Sa passe à un coéquipier avec une compétence verte ou rouge annule la compétence de base bleue du joueur qui le marque.



+ LONGUE PASSE

- Lorsqu'il effectue une longue passe (plus de 4 cases), elle est considérée comme une passe normale.



TIR EN UNE TOUCHE

- Lorsqu'un joueur atteint le ballon dans la surface de réparation (avec ou sans mouvement), il peut rejouer la PHASE1 en déclarant le tir.
- MAX 1 FOIS PAR TOUR



+ BOMBER

- Lorsqu'il déclare le tir depuis l'intérieur de la surface de réparation, le gardien ne peut pas se positionner debout en dehors de la petite surface.



+ BORD DE HORS-JEU

- Lorsqu'il est sur le point d'être hors-jeu, avant de recevoir le ballon, il se déplace gratuitement vers la case derrière lui pour se mettre en position régulière.



CENTRE EN UNE TOUCHE

- Lorsqu'un joueur atteint le ballon dans la zone de centre (avec ou sans mouvement), il peut rejouer la PHASE1 en déclarant un centre.
- MAX 1 FOIS PAR TOUR
- Si l'équipe se déplace de 3 cases lors de la PHASE2, il se déplace de 4 s'il le fait le long de la ligne de touche et ne traverse que des cases vides.



+ ZONE DE CENTRE AUGMENTÉE

- Il peut déclarer "centre" même des cases adjacentes à la zone de centre.



+ CENTRE PRÉCIS

- Le centre est réussi même si le ballon ne touche pas le coéquipier, mais atterrit dans sa case. Le ballon ne doit toucher aucun joueur adverse, sinon ce sera lui qui dégagera de la tête.



MARQUAGE

- Lorsqu'il marque un adversaire, il se positionne dans sa cellule, empêchant les passes, tirs ou centres en une touche. (Jaune, Vert, Rouge)
- Sur un tir ou un centre en une touche de l'adversaire, il peut effectuer un tacle glissé : se déplacer du même nombre de cellules que l'adversaire pour atteindre le ballon et se coucher. (dans la PHASE 3, il ne pourra que se relever)



+ RÉCUPÉRATION

- S'il entre dans la cellule où se trouve l'adversaire avec le ballon en passant par les 3 cellules arrière, il ne commet une faute que s'il obtient un 1 avec le dé.



+ MUR

- Lorsqu'il effectue un tacle glissé pour s'opposer à un tir ou à un centre en une touche, s'il se déplace uniquement vers l'avant (par rapport au but adverse), il peut se mettre debout.



ARRÊT

- Lorsqu'un adversaire déclare un tir, il peut toujours se préparer avec le gardien.



+ RÉFLEXES

- Lorsque l'adversaire utilise l'aptitude "bomber", il lance un dé. Si le résultat est 4-5-6, il annule l'aptitude de l'adversaire.



LONGUE PASSE

- Lorsqu'il effectue une longue passe (plus de 4 cellules), elle est considérée comme une passe normale. En cas d'égalité dans le duel, si personne ne touche le ballon, il revient à son coéquipier.



TIR DEHORS DE LA SURFACE

- Si en se déplaçant, il atteint le ballon dans la zone d'attaque, même en dehors de la surface de réparation, il peut rejouer la PHASE 1 en déclarant le tir.
- MAX 1 FOIS PAR TOUR.



COUP DE TÊTE

- Lorsqu'un centre est déclaré, tous les joueurs avec cette capacité (libres ou marqués) peuvent se déplacer d'une cellule tant que le mouvement se termine dans la surface de réparation. Ceux en attaque se déplacent en premier, suivis de ceux en défense. Les joueurs qui le font ne sont pas considérés hors-jeu et ne participent pas au duel si le centre échoue.



VITESSE

- La vitesse permet de se déplacer d'une cellule gratuitement avant le duel et s'active en cas de ballon libre : un ballon qui finit dans une cellule vide avec des cellules adjacentes vides.
 - Tous les joueurs libres avec vitesse peuvent avancer dans l'une des 3 cellules devant eux.
 - Si un joueur possède également une capacité bleue, il peut également se déplacer en arrière, dans l'une des 3 cellules libres derrière lui.

SIMULATOR SOCCER

RÈGLES DU TOURNOI



LE FOOTBALL EST LÀ!

INTRODUCTION

Ce règlement vise à régir les compétitions officielles de Simulator Soccer. Dans les pages suivantes, vous trouverez des ajouts réalistes pour les compétitions plus longues (blessures et disqualifications), des variations pouvant influencer le jeu, les conditions météorologiques et arbitrales, ainsi que les stratégies des entraîneurs. Vous trouverez également les informations nécessaires pour organiser un tournoi et le diriger.

MATCHS

Les règles applicables sont celles du règlement de Simulator Soccer. Chaque match se compose de deux périodes de 17 tours complets (avec mouvements d'équipe) pour un total de 34 tours. Chaque tour doit se dérouler en environ 60 secondes (40 secondes pour la PHASE1 et la PHASE2, et 20 secondes pour la PHASE3). Le temps estimé pour un match est d'environ une heure. Si un joueur prend trop de temps pour effectuer son tour, l'arbitre doit être appelé.

ÉQUIPES

JOUEURS

Pendant toute la durée du tournoi, l'équipe de 16 joueurs doit rester la même. Aucune substitution en cours de jeu n'est autorisée. Les équipes personnalisées sont autorisées en suivant ce tableau. En ce qui concerne les compétences (segments colorés), aucun joueur ne peut être dupliqué ; chaque joueur doit être unique dans l'équipe de 16. Le total des crédits doit s'élever à 34.

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

UNIFORME

Chaque joueur doit avoir au moins 2 uniformes visuellement distincts (un foncé et un clair) pour se différencier toujours de l'adversaire. Les deux équipes doivent avoir des effectifs identiques.

RÈGLES DU TOURNOI

AVANTAGE À DOMICILE

Dans certaines structures de tournoi ou championnats, il peut y avoir un avantage à domicile. L'équipe à domicile choisit d'abord son uniforme, l'équipe à l'extérieur s'adapte en conséquence. L'équipe à domicile peut ajouter 2 au lancer de dés lors d'un duel 3 fois pendant le match, à condition que cela soit déclaré avant le lancer.



TYPE D'ARBITRE

Au début du match, déterminez le type d'arbitre. Lancez un dé :

- Si le résultat est 3-4-5-6 = Arbitre normal : suivez les règles standard.
- Si le résultat est 1-2 = Arbitre sévère. Il y a une variation des règles standard :

Lors des duels avec dés, l'arbitre sifflera faute si le résultat est 1-2 et non seulement 1.



VAR

Lors d'un duel avec dés, si une faute entraîne un penalty, on recourt au VAR !

- L'équipe en défense lance un dé, et si le résultat est 6, le penalty est annulé par le VAR.

Le jeu reprend avec un dégagement ou la confirmation du penalty.



BLESSURES

Chaque fois qu'une faute se produit, le joueur victime de la faute lance un dé pour vérifier son état de forme.

- Si le résultat est 1, il y a une blessure : à partir de ce moment, le joueur ne peut utiliser qu'une seule capacité (la première dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la valeur).

• Si un joueur subit 2 blessures dans le même match, il s'agit d'une blessure grave : à partir de ce moment, il peut se déplacer d'un maximum d'une cellule et manquera le match suivant (4 joueurs iront sur le banc).



SUSPENSIONS

Lorsqu'un joueur est expulsé, que ce soit par un carton rouge direct ou une accumulation de jaunes, il manquera le match suivant (4 joueurs iront sur le banc).



MÉTÉO

Au début du match, déterminez les conditions météorologiques. Lancez un dé :

- Si le résultat est 3-4-5-6 = Clair : suivez les règles standard.
- Si le résultat est 1-2 = Mauvais temps. Il y a une variation des règles standard :

Difficulté dans les passes : Les passes courtes seront dans un rayon de 3 cellules, à partir de la 4e, elles seront considérées comme des passes longues.

Probabilité de blessure augmentée : Une blessure survient avec un résultat de 1-2 au lancer de dé après une faute.



FATIGUE DE L'ÉQUIPE

À partir de la 60e minute, tous les joueurs sur le terrain commencent à ressentir de la fatigue

et à partir de ce moment-là, ils ne peuvent utiliser qu'une seule capacité :

la première dans le sens des aiguilles d'une montre après l'espace blanc.

(Pour le joueur avec une valeur de 4 et sans espaces blancs, utilisez la capacité au-dessus du col du maillot)

Si vous effectuez 1 remplacement, vous pouvez utiliser les 2 premières capacités dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si vous effectuez 2 remplacements, vous pouvez utiliser les 3 premières capacités dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si vous effectuez 3 remplacements, vous pouvez utiliser les 4 capacités.



REPLACEMENTS

Pendant la FORMATION, vous pouvez effectuer des remplacements, un maximum de 5 joueurs. Retirez simplement le joueur sortant et placez le remplaçant. Si vous appelez un remplacement pendant une touche, le jeu reprendra avec la formation. Il n'y a aucune obligation de faire des remplacements.

Remplacement du gardien : Si le gardien est expulsé et que vous souhaitez faire un remplacement, vous pouvez faire entrer le gardien remplaçant à la place d'un joueur. Comme il n'y a pas de pion, utilisez le même et ses capacités sont : noir-1-1-1-1.



ATTENTION !

Ce n'est pas un jouet et il n'est donc pas recommandé pour les personnes de moins de 14 ans.
Contient de petites pièces qui pourraient être avalées.

Copyright © 2024 Vincenzo Guida Tous droits réservés.
Simulator Soccer ® est une marque déposée.