

SIMULATOR SOCCER

REGOLAMENTO



IL CALCIO E' QUI !

REGOLAMENTI

In Simulator Soccer avrai a disposizione 3 Regolamenti. Le regole non cambieranno mai tra un regolamento e l'altro, verranno aggiunte rendendolo sempre più completo in funzione di quanto giochi.



REGOLAMENTO BASE

Inizia a giocare a Simulator Soccer con il regolamento BASE.

Questa modalità ti consentirà di imparare velocemente le dinamiche principali del gioco.

E' pensata per aiutarti a coinvolgere gli amici meno esperti ed è consigliato anche per chi gioca partite occasionali.

Nel regolamento BASE la rosa di 16 calciatori è uguale per tutti, troverai tutte le dinamiche base ed è alleggerito da quattro regole che potrai scoprire più avanti dopo qualche partita, grazie al regolamento completo. Nonostante questo, il regolamento BASE è studiato per farti provare un'esperienza di gioco simulativa, capace di farti vivere tutte le emozioni di una partita di calcio!



REGOLAMENTO COMPLETO

Durante la lettura del regolamento BASE troverai 4 bollini neri che ti mostrano quali regola potrai integrare per passare dal regolamento BASE al regolamento COMPLETO.

Dopo qualche partita infatti, avrai compreso perfettamente la dinamica dei turni e sarai pronto ad immergerti nel regolamento COMPLETO che renderà la partita più imprevedibile e reale.

Ecco alcune delle cose che potrai fare con il regolamento completo:

- Duelli con il dado (dribbling o contrasti) • Pressing • Abilità avanzate dei calciatori
- Crea la tua squadra rispettando un budget.



REGOLAMENTO TORNEO

Se organizzi o partecipi a campionati o tornei, questo regolamento ti consentirà di aggiungere elementi che nella singola partita non sono indispensabili ma in una competizione si!

Le regole della partita sono sempre quelle del regolamento completo, le varianti che si aggiungono renderanno il gioco più vario sia nella gestione della tua rosa, sia nella partita stessa.

Ecco alcune delle cose che potrai fare con il regolamento torneo:

- Fattore campo (casa/trasferta) • VAR • Severità dell'arbitro • Meteo • Infortuni
- Squalifiche • Stanchezza

SIMULATOR **SOCCER**

REGOLAMENTO

BASE



IL CALCIO E' QUI !

LE SQUADRE E IL CAMPO

LE SQUADRE

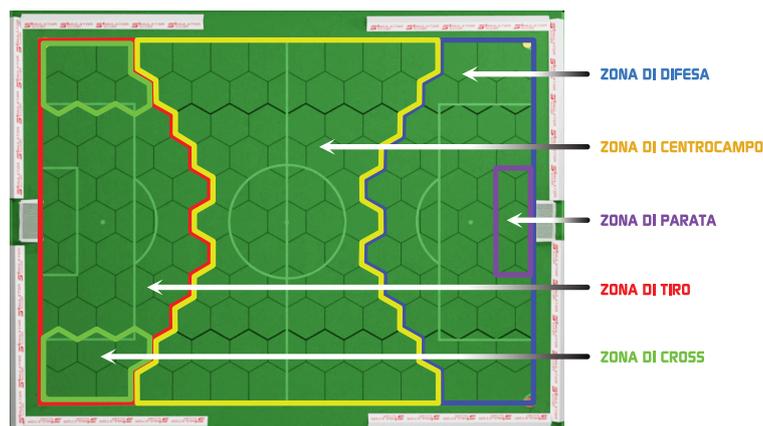
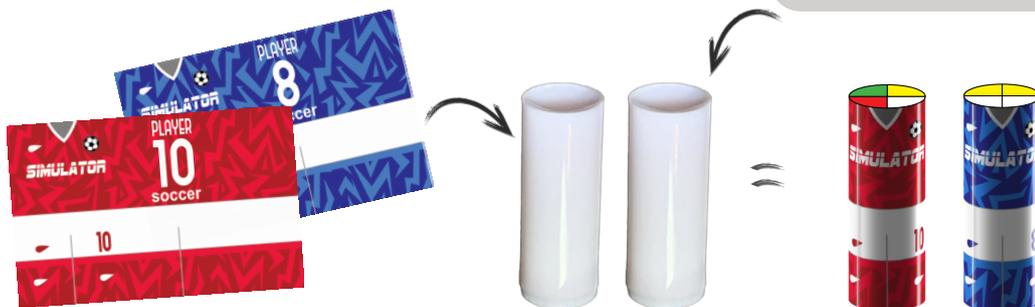
Le squadre sono sempre composte da una rosa di 16 calciatori, 11 in campo e 5 in panchina.

Per assemblare una squadra completa occorrono **16 Pedine** di plastica a forma di cilindro sul quale vanno applicati 2 adesivi:

- **16 adesivi rotondi** sopra il cilindro = **TIPO DI CALCIATORE**
- **16 adesivi rettangolari** intorno al cilindro = **DIVISA**

APPLICA GLI ADESIVI BASE

- ◊ Giallo: Abilità di PASSAGGIO
- ◊ Rosso: Abilità di TIRO
- ◊ Verde: Abilità di CROSS
- ◊ Blu: Abilità di DIFESA
- ◊ Viola: PORTIERE



IL CAMPO

Il campo di Simulator Soccer è diviso da una scacchiera esagonale. Ogni esagono viene chiamato cella. Le linee più spesse determinano le varie zone:

LA PARTITA

Simulator Soccer è un gioco a turni per 2 giocatori. Ogni turno è diviso in 3 FASI. All'interno di ogni turno si simula ciò che accade contemporaneamente nella realtà: **comportamento della palla** nella FASE1, **dei calciatori in attacco** nella FASE2 e **dei calciatori in difesa** nella FASE3.

SCHIERAMENTO INIZIALE E CALCIO DI INIZIO

Entrambi i giocatori posizionano in campo a proprio piacimento gli 11 calciatori titolari e i 5 calciatori in panchina. Devono essere posizionati all'interno della cella e mai sulla riga. In ogni cella ci potrà stare solo un calciatore per squadra,

Posiziona l'arbitro n°1 vicino alla bandierina del calcio d'angolo, servirà a tenere il tempo. (pag. 7)

Tirare una moneta per stabilire chi batterà il calcio di inizio e inizierà di conseguenza la FASE1 del primo turno.



FASE I - CALCIA LA PALLA

Il turno inizia con la FASE1 che simula ciò che accade alla palla.

Calcia la palla colpendola con la pedina. Ogni volta che calci la palla devi fare il **Calcolo della Distanza CdD** (vedi pag.5) per stabilire qual'è il calciatore che ne entra in possesso. Puoi calciare la palla una sola volta nel turno, ma se il tuo compagno ricevendola attiva una delle sue abilità, potrai calciarla nuovamente. (vedi abilità base a pag.5)

Scegli una delle 3 azioni d'attacco:

I - PASSAGGIO O AVANZA PALLA AL PIEDE



Calcia la palla "rasoterra" indirizzandola verso il compagno a cui vuoi effettuare il passaggio, oppure se sei libero nello spazio in cui vuoi avanzare palla al piede.

CdD: Il calciatore più vicino alla palla (si contano le celle) muove e la raggiunge. In caso di parità se la palla ha percorso fino a 4 celle è del tuo compagno, se ha percorso più di 4 celle è persa e c'è un **CONTRATTACCO** dell'avversario che inizierà subito la FASE1 di un nuovo turno.



2 - CROSS E COLPO DI TESTA



Quando ti trovi nella zona di cross puoi dichiarare "cross". (foto 5)

Calcia la palla "rasoterra" o "alzando la traiettoria", il primo calciatore in area di rigore che tocca la palla, indipendentemente da dove si ferma la sfera, colpirà di testa. Per farlo raccogli la palla e posizionala sulla pedina. Con il colpo di testa puoi effettuare un passaggio oppure dichiarare il tiro, in quest'ultimo caso, prima di procedere devi attendere l'OK del tuo avversario che prima posizionerà il portiere senza asta. Colpisci la palla con il "colpo di testa". Puoi dichiarare il cross una volta per turno.

CdD: Se dopo il cross, nessuno tocca la palla, il calciatore più vicino alla sfera (si contano le celle) muove e la raggiunge. In caso di parità è dell'avversario. Il calciatore che ha crossato non può muovere nel CdD.

3 - TIRO



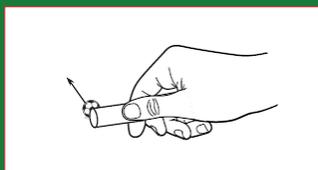
Quando ti trovi nella zona di tiro puoi dichiarare "tiro". (foto 6)

Puoi dichiarare il tiro una sola volta per turno. Devi attendere l'OK dell'avversario prima di procedere, poichè dovrà prepararsi con il portiere, con l'asta se il tiro arriva da fuori area e senza se arriva da dentro l'area. (vedi portiere a pag.8). Calcia la palla "rasoterra" o "alzando la traiettoria".

Se il portiere avversario si trova fuori dall'area di rigore puoi dichiarare il tiro dalla zona di centrocampo.

CdD: Se dopo il tiro la palla resta in campo, il calciatore più vicino alla sfera (si contano le celle) muove e la raggiunge. In caso di parità è dell'avversario. Il calciatore che ha tirato non può muovere nel CdD.

COME CALCIARE LA PALLA



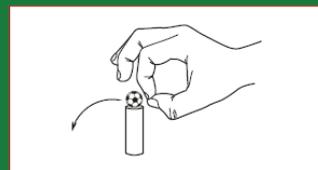
RASOTERRA

Servendoti della pedina dai un colpo alla palla facendola rotolare. (ideale per passaggi, avanzare palla al piede e tiri rasoterra)



ALZA LA TRAIETTORIA

Pizzica la palla sul campo facendola saltare. (ideale per tiri, pallonetti, punizioni e cross)



COLPO DI TESTA/PALLA IN MANO

Posiziona la palla sulla testa della pedina e colpiscila con il dito. (colpo di testa, rimessa laterale, palla nelle mani del portiere)

IN TUTTI I CASI

- Dopo aver calciato, riposiziona la pedina utilizzata nella cella, puoi metterla dove vuoi al suo interno.
- Quando giochi la palla, se la stessa resta nella cella, si procede come se avanzassi palla al piede, se si tratta di un calcio di punizione, calcio d'angolo o calcio di inizio, non potendo battere per te stesso, può entrare nella cella un compagno o un avversario (il più vicino dei due) per impossessarsi della sfera, come se il calciatore che l'ha toccata non fossi lì.
- Quando colpisci la palla rasoterra o alzando la traiettoria, se fai cadere l'avversario con le mani o con la pedina è fallo.
- Quando colpisci di testa, se cade un avversario ad eccezione del portiere, oppure se il calciatore rotola oltre la cella adiacente è fallo.

CdD CALCOLO DELLA DISTANZA

Ogni volta che calci la palla devi sempre stabilire qual è il calciatore che ne entra in possesso prima di procedere. Si contano le celle.

- **E' SEMPRE DEL CALCIATORE PIU' VICINO ALLA PALLA** (foto 7)
- **IN CASO DI PARITA'**

Ci concentriamo sui calciatori che si contendono la palla dalla stessa distanza. Vediamo nell'ordine di chi è la palla contesa:

1) è del calciatore che ha toccato (non calciato) la palla.

2) Se nessuno ha toccato la palla:

- è della squadra in attacco se hai fatto un tocco corto di massimo 4 celle: **passaggio corto** (foto 9) **avanza palla al piede** (foto 10).
- in tutte le altre situazioni è della squadra in difesa: **passaggio lungo** (oltre 4 celle) (foto 12) **cross** o **tiro**.



FINE DELLA FASE I

Stabilito qual'è il calciatore che si è impossessato della palla grazie al CdD, termina la FASE1.

Si possono verificare 4 situazioni e si procede di conseguenza:

- Se sei in possesso di palla e hai attivato una abilità RIGIOCA LA FASE 1 (vedi Abilità qui sotto)
- Se sei in possesso di palla e non hai attivato nessuna abilità VAI ALLA FASE 2 (vedi FASE2 a pag. 7)
- Se hai perso palla nel CdD l'avversario inizia subito un nuovo turno: **CONTRATTACCO**. (vedi contrattacco qui sotto)
- Se la palla calciata termina fuori dal campo, in Go!, o a seguito di un fallo: **GIOCO FERMO RIPRESA DEL GIOCO** (vedi pag. 8)

PALLA PERSA - CONTRATTACCO

Quando perdi palla, la squadra che se ne impossessa inizia il **CONTRATTACCO**, ovvero inizia subito la FASE1 di un nuovo turno.

ATTENZIONE!

Il primo passaggio del contrattacco è più difficile del solito perchè in caso di parità, la palla è persa anche se si effettua un passaggio corto.

ABILITA' BASE Rigioca la FASE I

Nella FASE1 puoi giocare la palla una seconda, una terza, una quarta volta prima di procedere con le FASE2 e FASE3.

Puoi farlo attivando una delle 3 abilità base (gialla, verde e rossa). Puoi difenderti utilizzando una delle 2 abilità base (blu e viola)

Scopriamole nel dettaglio:

PASSAGGIO DI PRIMA

- 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

CROSS DI PRIMA

- Quando raggiunge la palla nella zona di cross (con o senza movimento) può ri-giocare la FASE1 dichiarando il cross.

MAX 1 VOLTA PER TURNO

TIRO DI PRIMA

- Quando raggiunge la palla in area di rigore (con o senza movimento) può ri-giocare la FASE1 dichiarando il tiro.

MAX 1 TIRO PER TURNO

MARCATURA

- Quando marca l'avversario, ovvero quando si posiziona nella sua cella, annulla le abilità di passaggio, cross e tiro di prima.

(Gialla, Verde, Rossa)

PORTIERE

- Quando un avversario dichiara il tiro, solo dopo il tuo OK potrà procedere. Prima infatti potrai prepararti con il portiere (vedi come parare a pag 7)



FASE 2 MOVIMENTI D'ATTACCO

Il turno prosegue con la FASE 2 che simula ciò che fanno tutti i calciatori in attacco senza la palla.

MUOVI LA SQUADRA

Muovi i calciatori senza palla in qualsiasi direzione, fino ad un massimo di 3 celle cad. Puoi muoverli anche tutti.

FINE DELLA FASE 2

- Se nella FASE1 e nella FASE2 hai mosso anche solo un calciatore: MUOVI IL TEMPO DI 1 CELLA (vedi tempo a pag. 8). L'avversario nella FASE 3 muoverà la squadra.

FASE 3 MOVIMENTI DIFENSIVI

Nella FASE 3 simuliamo ciò che fanno i calciatori in Difesa.

MUOVI LA SQUADRA

Se l'avversario tra la FASE1 e la FASE2 ha mosso anche solo un calciatore di 1, 2 o 3 celle, puoi muovere tutta la squadra di 1, 2 o 3 celle.

Se non muove nessuno, puoi muovere il portiere e 1 calciatore di 1 cella. Se posizioni il calciatore nella cella in cui c'è un compagno, quest'ultimo può muovere in una cella adiacente vuota (scalata).

ENTRARE NELLA CELLA DELLA PALLA (foto 13)

Solo con il 1°calciatore che muovi puoi entrare nella cella in cui c'è l'avversario con la palla:

- Se si trova in una delle 3 celle adiacenti frontali entri **regolarmente**.
- Se si trova in una delle 3 celle adiacenti posteriori devi tirare un un dado
1-2-3= fallo e ammonizione  4-5-6 = entri **regolarmente**.
- Se si trova in una cella non adiacente devi tirare un un dado:
1-2-3= fallo ed espulsione  4-5-6 = fallo e ammonizione 

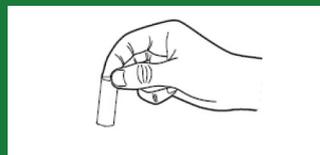
Una volta dentro la cella, devi sempre mantenere la distanza dalla palla di 1,2 cm, pari al diametro della pedina e puoi rubare la palla con un contrasto se ottieni 5 o 6 con il dado.



FINE DELLA FASE 3

- Se hai mosso almeno un calciatore: MUOVI IL TEMPO DI 1 CELLA (vedi tempo a pag. 7). L'avversario inizia la FASE1 di un nuovo turno.
- Se hai vinto un contrasto ed entri in possesso di palla: NON MUOVI IL TEMPO e inizi immediatamente un CONTRATTACCO.

COME MUOVERE I CALCIATORI



Ogni calciatore in un turno può muovere una sola volta, per farlo prendi la pedina e posizionala nella cella in cui vuoi andare, non puoi posizionalo sulla riga. Una volta staccate le dita dalla pedina, non puoi tornare sui tuoi passi. All'interno di una cella potranno stare al massimo due calciatori di squadre diverse.

Ad eccezione del calciatore in possesso di palla, bisogna stare sempre ad almeno 1,2 cm di distanza dalla palla. (1,2 cm pari al diametro della pedina)

COME PARARE CON IL PORTIERE

Quando un avversario dichiara il tiro, solo dopo il tuo OK potrà procedere. Prima infatti potrai sempre prepararti con il portiere, puoi:

A - PARARE: Se il tiro arriva da fuori area e il portiere si trova nell'area piccola può parare servendosi dell'asta. (dopo il tiro devi togliere l'asta).

B - POSIZIONARTI: Se il tiro arriva da dentro l'area di rigore o se il portiere si trova fuori dell'area piccola.

Si può posizionare in piedi o disteso e non può usare l'asta. Ecco come:

- Solo disteso se muove di 2 celle o se muove indietro di 1 cella.
- In piedi o disteso se si riposiziona nella propria cella o muove in avanti di 1 cella.

Dopo il tiro, il portiere può sempre rialzarsi e partecipare al CdD.

DURANTE LA PARTITA: Durante la FASE2 e la FASE3 il portiere si comporta come tutti gli altri calciatori.

ARBITRO

TEMPO - DURATA DELLA PARTITA

A inizio partita posiziona l'arbitro 1, vicino alla bandierina del corner, simulerà il tempo che scorre.

Muovi l'arbitro di 1 cella lungo la fascia laterale ogni volta che termini la FASE2 e ogni volta che termini la FASE3, ma solo se durante la stessa si è mosso almeno un calciatore. In caso contrario il tempo resta fermo.

Quando l'arbitro 1 percorre tutta la fascia laterale (11 celle) saremo al 15°min.

Usa l'arbitro 2 e torna indietro per arrivare al 30°min.

Usa l'arbitro 3 per farlo una terza volta per arrivare al 45°min.

Cambiare l'arbitro ogni volta che torniamo indietro ci aiuterà a ricordare a che punto della partita ci si trova. La freccia sull'arbitro ci ricorderà in che direzione stiamo muovendo.



Minuti di recupero

Arrivati al 45°min. si fischia la fine del tempo solo se la palla si trova fuori dalla zona di attacco, in caso contrario il gioco procede, continuando a giocare turni fino a che la palla non esce dal campo o dalla zona di attacco. In caso di calcio di punizione, rigore, calcio d'angolo o di rimessa laterale dalla zona di attacco, l'arbitro farà sempre battere.

GIOCO FERMO - RIPRESA DEL GIOCO

RIMESSA LATERALE

- 1 - Posiziona la palla nel punto in cui è uscita (punto di battuta)
- 2 - La squadra che deve battere muove un calciatore di massimo 3 celle raggiungendo il punto di battuta. Se la palla (punto di battuta) è più lontana di 3 celle si riprende il gioco con lo schieramento.
- 3 - Si procede normalmente con FASE2 e FASE3, muovi le squadre.
- 4 - Inizia la FASE1 con la rimessa laterale che si batte con le mani, posizionando quindi la palla sulla testa della pedina. (vedi pag. 7)
Nessun altro calciatore può stare nella cella del punto di battuta.

SOSTITUZIONI

Durante la partita puoi sostituire fino a 5 calciatori. Per farlo, durante lo schieramento, togli semplicemente il calciatore che esce e schiera il sostituto. Se chiami una sostituzione durante una rimessa laterale, il gioco riprenderà con lo schieramento.

FUORIGIOCO

Se passi la palla ad un calciatore al di là della linea dei difensori avversari è fuorigioco (regola del calcio). Non si guardano le celle ma la posizione del calciatore rispetto all'ultimo uomo avversario. Il fuorigioco si calcola dopo il passaggio.

CALCI DI PUNIZIONE, RIGORI, CALCIO D'ANGOLO, RIMESSA DAL FONDO, GOAL

In tutti questi casi si riprende il gioco con lo **SCHIERAMENTO**.

SCHIERAMENTO

- 1- La squadra che deve battere (squadra in attacco), posiziona in campo a proprio piacimento tutti i calciatori.
- 2- La squadra avversaria (squadra in difesa) posiziona a proprio piacimento tutti i suoi calciatori.
- 3- Battere iniziando la FASE1. Non puoi avanzare palla al piede.
Nei calci d'angolo e nelle punizioni, la distanza dal pallone è 9,6cm pari all'altezza di 3 pedine.

Calci di punizione: quando c'è un calcio di punizione dalla zona di attacco si può piazzare la barriera (solo fuori dall'area piccola) in questo caso si possono piazzare fino a 3 calciatori della stessa squadra, nella stessa cella. Quando si muovono le squadre, bisogna tornare ad occupare una cella per calciatore.

Calci di rigore: il portiere può essere usato con l'asta, al momento della battuta la pedina deve stare sulla riga di porta.

CASI RARI DA RISOLVERE

PALLA SULLA RIGA

Se la palla termina sulla riga di un esagono dobbiamo stabilire in quale delle 2/3 celle si trova. Consideriamo le 2/3 celle coinvolte come un'unica grande cella e procediamo con il CdD.

Il calciatore che si impossessa della palla, sceglierà in quale delle 2/3 celle posizionarsi, e si torna alla normalità. La palla viene considerata sulla riga se guardando la situazione dall'alto, la riga è interrotta dalla presenza della sfera.

PALLA LUNGA

Se la palla termina in una cella lontana più di 3 celle dalla portata di qualsiasi calciatore si procede così:

- 1 - Il calciatore che vince il CdD muove fino a raggiungere la palla.
- 2 - Nella FASE2 e nella FASE3 tutti i calciatori possono muovere dello stesso numero di celle impiegate dal calciatore che ha raggiunto la palla.

SIMULATOR **SOCCER**

REGOLAMENTO

COMPLETO

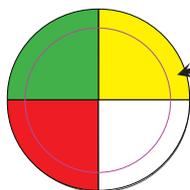


IL CALCIO E' QUI !

PERSONALIZZA ROSA



Sopra ogni pedina puoi incollare l'adesivo rotondo che contiene le abilità del calciatore:



abilità

rappresentate dagli spicchi colorati (min 1 max 4)

-  Giallo: Abilità di PASSAGGIO
Ancora più bravo se possiede 2 o 3 gialli.
-  Rosso: Abilità di TIRO
Ancora più bravo se possiede 2 o 3 rossi.
-  Verde: Abilità di CROSS
Ancora più bravo se possiede 2 o 3 verdi.
-  Blu: Abilità di DIFESA
Ancora più bravo se possiede 2 o 3 blu.
-  Grigio: VELOCITA'
-  Nero: COLPO DI TESTA
-  Viola: PORTIERE

valore

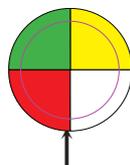
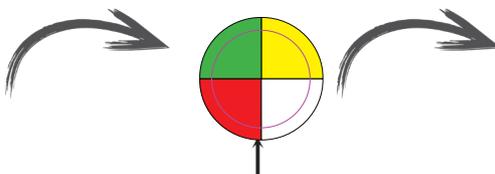
Il valore è determinato da quanti spicchi colorati sono presenti: minimo 1 e massimo 4.

COME FARE LA FORMAZIONE

In funzione del tipo di strategia che intendi applicare, seleziona 16 dei 112 adesivi calciatori e incollali alle tue pedine. Ogni singolo adesivo avrà un valore che va da 1 a 4, conta gli spicchi colorati. Il valore totale dei 16 calciatori dovrà essere 34.



**112 CALCIATORI
DIFFEENTI**



Valore
da 1 a 4

**SCEGLI 16
CALCIATORI**



**APPLICA I 16
ADESIVI**

BUDGET A DISPOSIZIONE 34

CREA CALCIATORI

Sono consentite squadre personalizzate seguendo questa tabella.

Nessun calciatore può essere replicato, ogni calciatore deve essere unico nella rosa di 16. I crediti totali devono essere 34.

TIPO DI CALCIATORE	VALORE CALCIATORE	NUMERO ABILITA' DA SCEGLIERE
DEBOLE	1	1
MEDIO	2	2
FORTE	3	3
TOP PLAYER	4	4

DUELLI CON DADO

AGGIUNGI

DRIBBLING

REGOLAMENTO
COMPLETO
PAG.8

DRIBBLING

Qualora volessi avanzare palla al piede ma c'è un avversario nella tua cella (foto 2) o nella cella adiacente tra te e la direzione in cui vuoi andare (foto 3), devi vincere un dribbling per farlo. Dichiarare "dribbling" ed eseguirlo fisicamente calciando la palla prima di iniziare il DUELLO.

DRIBBLING:

Tira un dado e aggiungi 2 per ogni abilità presente tra  per un massimo di 6. Il risultato totale sarà minimo 1 e massimo 12 (6 dado e 6 abilità) Questo è il tuo valore di **dribbling**.

DIFESA 1VS1:

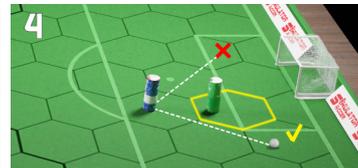
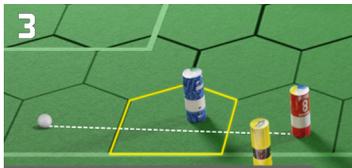
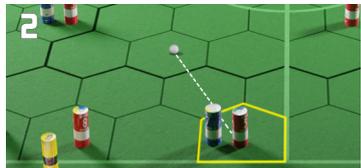
Tira un dado e aggiungi 2 per ogni abilità presente tra  per un massimo di 6. Il risultato totale sarà minimo 1 e massimo 12 (6 dado e 6 abilità) Questo è il suo valore di **difesa 1vs1**.

Se il valore del dribbling è più alto vince il duello.

- Se il difendente fa 1 con il dado commette fallo involontario e non viene ammonito. Dopo il lancio dei dadi, il difendente può commettere fallo volontario e se lo fa viene ammonito. *(Il punto in cui avviene il fallo è dove si trova il difensore che lo commette).*
- L'avversario che perde il dribbling si posiziona disteso (non partecipa al CdD) e nella FASE3 può solo rialzarsi.

DRIBBLING SUL PORTIERE IN USCITA:

Se dichiarai il tiro di prima grazie all'abilità rossa (vedi abilità pag. 8), dopo che l'avversario muove il portiere, puoi dichiarare il dribbling sul portiere anziché tirare. Il dribbling sul portiere va effettuato esternamente tra portiere e rimessa laterale più vicina (Foto 4), altrimenti perdi il duello prima ancora di tirare il dado. Vincendo il dribbling sul portiere, lo stesso si posiziona sdraiato nella cella in cui si trova e tu puoi tirare subito dopo il suo ok. Il portiere non ha spicchi blu, conta quante volte si ripete il colore  Il risultato potrà essere da 1 a 10.



CONTRASTO

Solo con il primo calciatore che muovi in difesa, quando ti trovi o entri nella cella in cui c'è l'avversario con la palla puoi dichiarare **contrasto** e iniziare il DUELLO:

CONTRASTO:

Tira un dado, aggiungi 2 se hai un'abilità blu o gialla  (4 se le hai entrambe), e 2 se ti trovi nella zona di centrocampo. Il risultato totale potrà essere minimo 1 e massimo 12. (6 dado, 4 abilità, 2 posizione) Questo è il tuo valore di **contrasto**.

DIFESA DELLA PALLA:

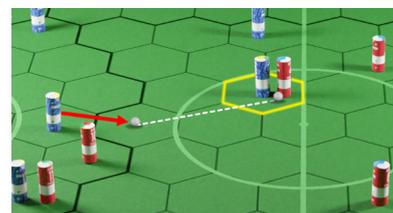
Tira un dado e aggiungi 2 per ogni abilità presente tra  per un massimo di 6. Il risultato totale potrà essere minimo 1 e massimo 12 (6 dado e 6 abilità) Questo è il suo valore di **difesa palla**.

Se il valore del contrasto è più alto vince il duello.

- Se contrastando fai 1 con il dado commetti fallo involontario e non vieni ammonito. *(Il punto in cui avviene il fallo è dove si trova il difensore che lo commette).*
- Se vinci il contrasto puoi iniziare subito un **contrattacco**.
- Se perdi il contrasto puoi muovere il resto della squadra (se previsto)

PRESSING

Solo nella zona di centrocampo, se ti trovi o entri nella cella in cui c'è l'avversario con la palla **fai pressing**. Quando il tuo avversario farà un passaggio corto (4 celle) usando il calciatore pressato, in caso di parità nel CdD la palla sarà persa. Potrai iniziare un **contrattacco**.



AGGIUNGI

CONTRASTO
E PRESSING

REGOLAMENTO
COMPLETO
PAG.8

TUTTE LE ABILITA'



PASSAGGIO DI PRIMA

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

MAX 1 VOLTA PER TURNO per CALCIATORE

• Per lui il passaggio corto è di 5 celle.



+ ASSIST

• Il suo passaggio ad un compagno con abilità verde o rossa, annulla l'abilità base blu del calciatore che lo sta marcando.



+ LANCIO LUNGO

• Quando effettua un passaggio lungo (oltre 4 celle) viene considerato un passaggio normale.



TIRO DI PRIMA

• **BASE:** Quando raggiunge la palla in area di rigore (con o senza movimento) può ri-giocare la FASE1 dichiarando il tiro. MAX 1 VOLTA PER TURNO



+ BOMBER

• Quando dichiara il tiro da dentro l'area di rigore, il portiere non può piazzarsi in piedi fuori dall'area piccola.



+ FILO DEL FUORIGIOCO

• Quando sarebbe in fuorigioco, prima di ricevere il passaggio, muove gratis nella cella dietro di se per mettersi in posizione regolare.



CROSS DI PRIMA

• **BASE:** Quando raggiunge la palla nella zona di cross (con o senza movimento) può ri-giocare la FASE1 dichiarando cross. MAX 1 VOLTA PER TURNO

• Se nella FASE2 muove di 3 celle lungo la fascia laterale può muovere gratis di 1 cella in più (4 totali) se transita solo in celle vuote.



+ ZONA DI CROSS AUMENTATA

• Può dichiarare "cross" anche dalle celle adiacenti alla zona di cross.



+ CROSS PRECISO

• Il cross va a buon fine anche se la palla non tocca il compagno, ma tocca la cella in cui si trova. La palla non deve toccare nessun calciatore avversario altrimenti sarà lui a colpire di testa.



MARCATURA

• **BASE:** Quando marca l'avversario, si posiziona nella sua cella, impedisce il gioco di prima cross, tiro, passaggio. (Gialla, Verde, Rossa)

• Su tiro o cross di prima dell'avversario può fare una scivolata: muove dello stesso numero di celle mosse dall'avversario per raggiungere la palla e si posiziona sdraiato. (nella FASE3 potrà solo rialzarsi)



+ RECUPERO

• Se entra nella cella in cui c'è l'avversario con la palla, passando dalle 3 celle posteriori, fa fallo solo se ottiene 1 con il dado.



+ MURO

• Quando fa una scivolata per opporsi al tiro o al cross di prima, se muove solo in avanti (rispetto alla porta avversaria) può piazzarsi in piedi.



PARATA

• Quando un avversario dichiara il tiro, potrai sempre prepararti con il portiere.



+ RIFLESSI

• Quando l'avversario utilizza l'abilità bomber, tira un dado, se il risultato è 4-5-6 gli annulla l'abilità..



LANCIO LUNGO

• Quando effettua un passaggio lungo (oltre 4 celle) viene considerato un passaggio normale. Nel CdD in caso di parità, se nessuno tocca la palla, è del compagno.



TIRO DA FUORI AREA

• Se con un movimento raggiunge la palla nella zona d'attacco, anche fuori dall'area di rigore, può ri-giocare la FASE1 dichiarando il tiro. MAX 1 VOLTA PER TURNO



COLPO DI TESTA

• Quando viene dichiarato il cross, tutti i calciatori con questa abilità (liberi o marcati) possono muovere di una cella purché il movimento si concluda in area di rigore. Iniziano quelli in attacco e seguono quelli in difesa. I calciatori che lo fanno non sono considerati in fuorigioco e non partecipano al CdD se il cross non andasse a buon fine.



VELOCITA'

• La velocità permette di muovere gratis di una cella prima del (CdD) e si attiva in caso di palla vagante: palla che termina in una cella vuota con celle adiacenti vuote.

- Tutti i calciatori liberi che possiedono velocità possono in avanti di una delle 3 celle di fronte a se.

- Se un calciatore ha anche un'abilità blu, allora può muovere anche indietro, in una delle 3 celle libere posteriori.

SIMULATOR SOCCER

REGOLAMENTO

TORNEO



IL CALCIO E' QUI !

INTRODUZIONE

Questo Regolamento serve per regolamentare le competizioni ufficiali di Simulator Soccer.

Nelle prossime pagine troverete delle integrazioni realistiche per competizioni più lunghe (infortuni e squalifiche) varianti che potrebbero condizionare la gara, meteo e arbitro e gli schemi dell'allenatore.

Troverete inoltre le informazioni necessarie per organizzare un torneo e di come dirigere lo stesso.

LE PARTITE

Le regole da applicare sono quelle del regolamento di Simulator Soccer. Ogni partita è composta da due tempi di 17 turni completi (con movimento delle squadre) per un totale di 34 turni. Ogni turno deve svolgersi in circa 60 secondi (40 secondi per la FASE1 e la FASE2 e 20 secondi per la FASE3). Il tempo stimato per una partita è circa un ora. Se un giocatore impiega troppo tempo per svolgere il proprio turno è necessario chiamare il direttore di gara.

LE SQUADRE

CALCIATORI

Per tutta la durata del torneo la rosa di 16 calciatori deve essere la stessa. Non ci possono essere variazioni in corsa.

Sono consentite squadre personalizzate seguendo questa tabella.

In riferimento alle abilità (spicchi colorati), nessun calciatore può essere replicato, ogni calciatore deve essere unico nella rosa di 16. I crediti totali devono essere 34.

TIPO DI CALCIATORE	VALORE CALCIATORE	NUMERO ABILITA' DA SCEGLIERE
DEBOLE	1	1
MEDIO	2	2
FORTE	3	3
TOP PLAYER	4	4

DIVISA

Ogni giocatore deve prevedere almeno 2 divise cromaticamente diverse (una scura e una chiara) in modo da distinguersi sempre dall'avversario. Entrambe le squadre devono avere le stesse rose.

REGOLE TORNEO

FATTORE CAMPO

In alcune strutture di torneo o nei campionati ci potrebbe essere il fattore campo. (casa trasferta)
La squadra in casa sceglie per prima la divisa, quella in trasferta si adegua di conseguenza.
La squadra di casa per 3 volte nella partita potrà aggiungere 2 nel duello con il dado purchè sia dichiarato prima del lancio.



TIPO DI ARBITRO

Ad inizio partita si deve stabilire che tipo di arbitro dirigerà la gara. Tira un dado:

- Se il risultato è 3-4-5-6 = **Arbitro normale**: si procede come da regolamento standard.
- Se il risultato è 1-2 = **Arbitro severo**. C'è una variazione del regolamento standard:

Durante i duelli con dado fischierà fallo se il risultato 1-2 e non solo 1.



VAR

Durante un duello con dado, se c'è un fallo che provoca il calcio di rigore, si ricorre al VAR!

- La squadra in difesa tira un dado e se ottiene 6 il rigore viene tolto dal VAR.

Si riprende il gioco con un calcio di rinvio o con la conferma del calcio di rigore.



INFORTUNI

Ogni volta che si verifica un fallo, il calciatore che lo subisce tira un dado per verificare lo stato di forma.

- Se il risultato è 1 c'è un **infortunio**: da quel momento in poi potrà utilizzare solo 1 abilità.

(la prima in senso orario partendo dal valore)

- Se un calciatore subisce 2 infortuni nella stessa partita, si tratta di **infortunio grave**: da quel momento in poi potrà muovere al massimo di 1 cella e salterà la partita successiva. (andranno 4 calciatori in panchina).



SQUALIFICHE

Quando un calciatore viene espulso, sia per rosso diretto che per somma di gialli, salterà la partita successiva. (andranno 4 calciatori in panchina).



METEO

Ad inizio partita si deve stabilire che tipo di condizioni meteorologiche ci sono. Tira un dado:

- Se il risultato è 3-4-5-6 = **Sereno**: si procede come da regolamento standard.
- Se il risultato è 1-2 = **Brutto tempo**. C'è una variazione del regolamento standard:

Difficoltà nei passaggi: I passaggi corti saranno entro 3 celle, dalla 4° in poi è considerato lancio lungo.

Probabilità di infortunio aumentata: Si subisce un infortunio facendo 1-2 con il tiro di dadi dopo un fallo.



STANCHEZZA FISICA DELLA SQUADRA

Dal 60° tutti i calciatori in campo iniziano a sentire la stanchezza e dal quel momento in poi potranno utilizzare solo 1 abilità: la prima in senso orario dopo lo spazio bianco.

(il calciatore con valore 4 e non ha spazi bianchi, si utilizza l'abilità sopra il colletto della maglia)

Se effettui 1 sostituzione potrai utilizzare le prime 2 abilità in senso orario.

Se effettui 2 sostituzioni potrai utilizzare le prime 3 abilità in senso orario.

Se effettui 3 sostituzioni potrai utilizzare le 4 abilità.



SOSTITUZIONI

Durante lo SCHIERAMENTO puoi fare le sostituzioni, massimo 5 calciatori. Togli semplicemente il calciatore che esce e schiera il sostituto. Se chiami una sostituzione durante una rimessa laterale, il gioco riprenderà con lo schieramento. Non hai nessun obbligo di sostituzioni.

Sostituzione del portiere: Se il portiere viene espulso e vuoi fare una sostituzione, puoi fare entrare il portiere di riserva al posto di un calciatore. Non essendoci la pedina, utilizza la stessa e le sue abilità sono: nero-1-1-1-1.





ATTENZIONE!

Non è un giocatolo e pertanto si sconsiglia l'utilizzo a persone con età inferiore a 14 anni.
Contiene parti piccole che potrebbero essere ingerite.