

SIMULATOR **SOCCER**

ZASADY



PIŁKA NOŻNA JEST TUTAJ!

ZASADY

W grze Simulator Soccer będziesz mieć do dyspozycji 3 Regulaminy. Zasady nigdy nie zmieniają się między jednym regulaminem a drugim; będą dodawane, czyniąc go coraz bardziej kompletnym w zależności od tego, jak dużo grasz.



REGULAMIN PODSTAWOWY

Zacznij grać w Simulator Soccer z regulaminem PODSTAWOWYM. Ten tryb pozwoli ci szybko nauczyć się głównych zasad gry.

Jest zaprojektowany, aby pomóc ci zaangażować mniej doświadczonych przyjaciół i jest również zalecany dla osób, które grają okazjonalnie.

W regulaminie PODSTAWOWYM skład 16 zawodników jest taki sam dla wszystkich. Znajdziesz tu wszystkie podstawowe zasady, a także jest uproszczony przez cztery reguły, które możesz odkryć później po kilku meczach, dzięki pełnemu regulaminowi. Mimo to, regulamin PODSTAWOWY został zaprojektowany, aby zapewnić ci symulowane doświadczenie gry, które pozwoli ci przeżyć wszystkie emocje meczu piłki nożnej!



PEŁNY REGULAMIN

Podczas czytania regulaminu PODSTAWOWEGO znajdziesz 4 czarne naklejki, które pokażą ci, jakie zasady możesz zintegrować, aby przejść od regulaminu PODSTAWOWEGO do PEŁNEGO regulaminu.



Po kilku meczach doskonale zrozumiesz dynamikę tur i będziesz gotowy zanurzyć się w PEŁNYM regulaminie, który sprawi, że gra stanie się bardziej nieprzewidywalna i realistyczna.

Oto niektóre rzeczy, które możesz zrobić z pełnym regulaminem:

- Pojedynki na kości (drybling lub wślizgi) • Pressing • Zaawansowane umiejętności graczy
- Stwórz swoją drużynę, trzymając się budżetu.



REGULAMIN TURNIEJOWY

Jeśli organizujesz lub bierzesz udział w ligach lub turniejach, ten regulamin pozwoli ci dodać elementy, które nie są niezbędne w pojedynczym meczu, ale są kluczowe podczas rywalizacji!!

Zasady meczu są zawsze takie same jak w pełnym regulaminie, a dodane warianty sprawią, że gra będzie bardziej zróżnicowana zarówno w zarządzaniu drużyną, jak i w samym meczu.

Oto niektóre z rzeczy, które możesz zrobić z regulaminem turniejowym:

- Czynniki gospodarza (domowy/wyjazdowy) • VAR • Surowość sędziego • Pogoda
- Kontuzje • Dyskwalifikacje • Zmęczenie

SIMULATOR SOCCER

REGULAMIN PODSTAWOWY



PIŁKA NOŻNA JEST TUTAJ!

DRUŻYNY I BOISKO

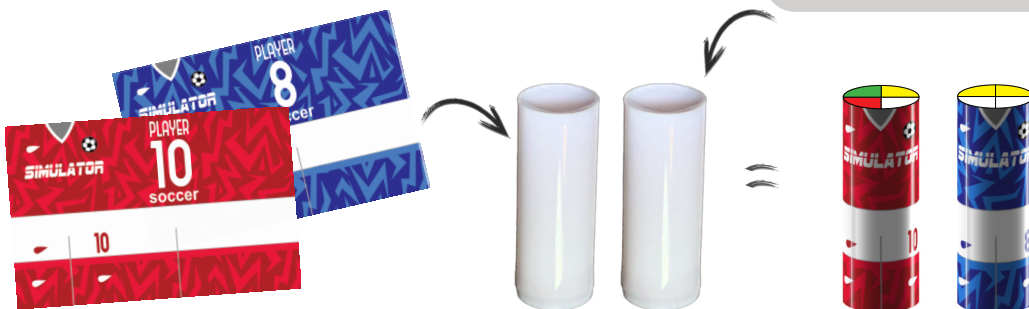
DRUŻYNY

Drużyny zawsze składają się z kadry 16 zawodników, 11 na boisku i 5 na ławce rezerwowych. Aby złożyć kompletną drużynę, potrzebujesz 16 plastikowych pionków w kształcie cylindra, na które nakłada się 2 naklejki:

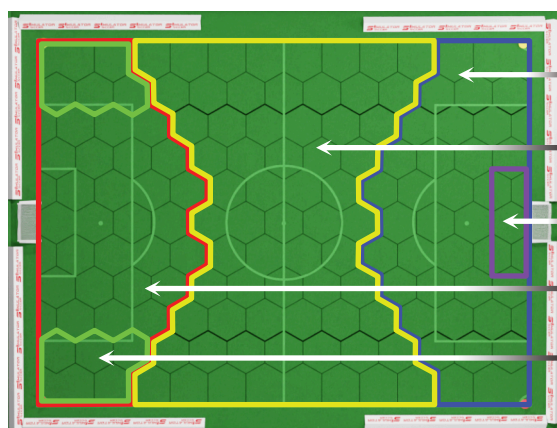
- 16 okrągłych naklejek na górze cylindra = RODZAJ ZAWODNIKA
- 16 prostokątnych naklejek wokół cylindra = STRÓJ

NAKLEJ PODSTAWOWE NAKLEJKI

- ◀ Żółty: Umiejętność PODAWANIA
- ◀ Czerwony: Umiejętność STRZELANIA
- ◀ Zielony: Umiejętność DOŚRODKOWANIA
- ◀ Niebieski: Umiejętność OBRONY
- ◀ Fioletowy: BRAMKARZ



**DODAJ
DRUŻYNA
NA ZAMÓWIENIE
PEŁNY
REGULAMIN
STRONA 8**



- STREFA OBRONY
- STREFA POMOCY
- STREFA BRAMKARZA
- STREFA STRZAŁU
- STREFA DOŚRODKOWANIA

BOISKO

Pole gry w Simulator Soccer jest podzielone na heksagonalną siatkę. Każdy heksagon nazywany jest komórką. Grubsze linie określają różne strefy:

MECZ

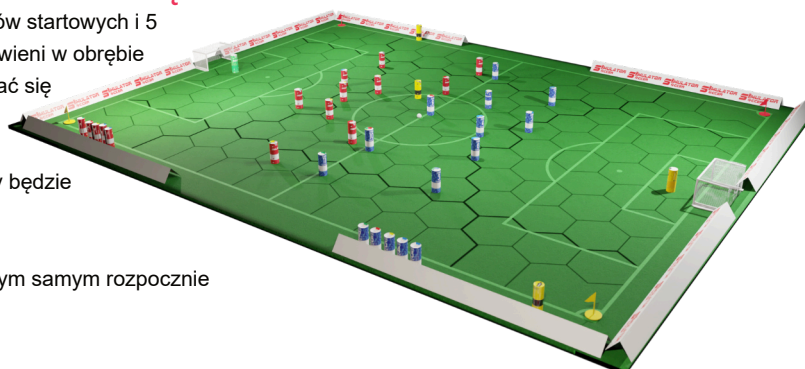
Simulator Soccer to gra turowa dla 2 graczy. Każda tura jest podzielona na 3 FAZY. W każdej turze symulowane jest to, co dzieje się jednocześnie w rzeczywistości: zachowanie piłki w FAZIE 1, zawodników atakujących w FAZIE 2 oraz zawodników broniących w FAZIE 3.

USTAWIENIE POCZĄTKOWE I RZUT POCZĄTKOWY

Obaj gracze umieszczają na boisku swoich 11 zawodników startowych i 5 rezerwowych według własnego uznania. Muszą być ustawieni w obrębie komórki, nigdy na linii. W każdej komórce może znajdować się tylko jeden zawodnik na drużynę.

Umieść sędziego nr 1 w pobliżu chorągiewki różnej, który będzie służył do mierzenia czasu. (strona 7)

Rzuć monetą, aby ustalić, kto wykona rozpoczęcie gry i tym samym rozpocznie FAZĘ 1 pierwszej tury.



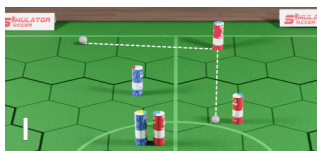
FAZA I - KOPNIJ PIŁKĘ

Tura zaczyna się od FAZY 1, która symuluje, co dzieje się z piłką.

Kopnij piłkę, uderzając ją pionkiem. Za każdym razem, gdy kopniesz piłkę, musisz wykonać Obliczenie Odległości (OO) (zobacz strona 5), aby ustalić, który zawodnik przejmuje ją w posiadanie. Możesz kopnąć piłkę tylko raz na turę, ale jeśli twój partner ją odbierze i aktywuje jedną ze swoich umiejętności, możesz ją kopnąć ponownie. (zobacz podstawowe umiejętności na stronie 5)

Wybierz jedną z 3 akcji ataku:

1 - PODANIE LUB PORUSZANIE SIĘ Z PIŁKĄ



Kopnij piłkę "po ziemi", kierując ją do kolegi z drużyny, do którego chcesz podać, lub w przestrzeń, w której chcesz przedostać się z piłką przy nodze.

OO: Zawodnik najbliższej piłki (liczy się komórki) porusza się i ją osiąga. W przypadku remisu zobacz OO na stronie 6.



2 - DOŚRODKOWANIE I UDERZENIE GŁOWĄ



Kiedy znajdujesz się w strefie dośrodkowania, możesz zadeklarować "dośrodkowanie". (zobacz zdjęcie 5) Kopnij piłkę "po ziemi" lub "zagraj ją góra", pierwszy zawodnik w polu karnym, który dotknie piłki, niezależnie od tego, gdzie się zatrzyma, uderzy ją głową. Aby to zrobić, podnieś piłkę i umieść ją na pionku. Uderzeniem głową możesz wykonać podanie lub zadeklarować strzał; w tym ostatnim przypadku, przed kontynuacją, musisz poczekać na zgodę przeciwnika, który najpierw ustawi bramkarza bez użycia pręta. Uderz piłkę "uderzeniem głową". Możesz zadeklarować dośrodkowanie raz na turę.

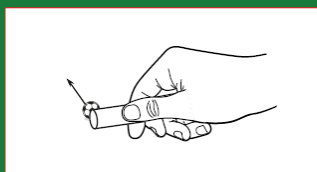
OO: Jeśli po dośrodkowaniu nikt nie dotknie piłki, zawodnik najbliższej piłki (liczy się komórki) porusza się i ją osiąga. W przypadku remisu piłka trafia do przeciwnika. Zawodnik, który dośrodkował, nie może poruszać się w OO.

3 - STRZAŁ



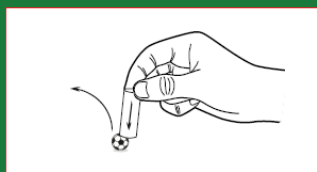
Kiedy znajdujesz się w strefie strzału, możesz zadeklarować "strzał". (zobacz zdjęcie 6) Możesz zadeklarować strzał tylko raz na turę. Musisz poczekać na zgodę przeciwnika przed kontynuacją, ponieważ musi on przygotować bramkarza używając do tego pręta i bez jego użycia, jeśli pochodzi z wnętrza pola (zobacz bramkarz na stronie 8). Kopnij piłkę "po ziemi" lub "zagraj ją góra". Jeśli bramkarz przeciwnika znajduje się poza polem karnym, możesz zadeklarować strzał ze strefy środkowej. OO: Jeśli po strzale piłka pozostaje w grze, zawodnik najbliższej piłki (liczy się komórki) porusza się i ją osiąga. W przypadku remisu piłka trafia do przeciwnika. Zawodnik, który strzelał, nie może poruszać się w OO.

JAK KOPAĆ PIŁKĘ



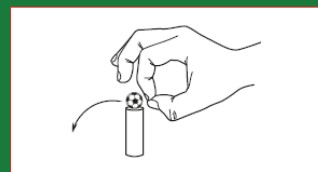
NISKI STRZAŁ

Używając pionka, uderz piłkę wprawiając ją w ruch. Zagranie to idealnie nadaje się do podań, poruszania się z piłką i strzałów po ziemi.



ZAGRANIE GÓRĄ

Pstryknij piłkę przyciskając ją aby ją wystrzelić. Zagranie idealne na strzały, loby, rzuty wolne czy dośrodkowania.



ZAGRANIE GŁOWĄ / PIŁKA W RĘKACH

Umieść piłkę na górze pionka i uderz ją palcem. Tak wykonujesz zagrania głową, wrzuty z autu i wrzuty z rąk bramkarza.

WE WSZYSTKICH PRZYPADKACH

- Po kopnięciu piłki, przestaw używany pionek w komórce; możesz go umieścić w dowolnym miejscu wewnątrz komórki.
- Kiedy zagrywasz piłkę, jeśli pozostaje w komórce, postępuj jak przy awansowaniu z piłką przy nodze. Jeśli jest to rzut wolny, rzut różny lub rozpoczęcie gry, ponieważ nie możesz grać do siebie samego, kolega z drużyny lub przeciwnik (najbliższy z nich) może wejść do komórki, aby przejąć piłkę, jakby gracz, który ją dołknął, nie był tam.
- Kiedy uderzasz piłkę po ziemi lub podnosisz trajektorię, jeśli przewrócisz przeciwnika rękami lub pionkiem, jest to faul.
- Przy głowie, jeśli przeciwnik (z wyjątkiem bramkarza) upada lub jeśli gracz toczy się poza sąsiednią komórkę, jest to faul.

OBLICZENIE ODLEGŁOŚCI (OO)

Za każdym razem, gdy kopiesz piłkę, musisz zawsze ustalić, który zawodnik przejmuje ją przed kontynuowaniem. policz komórki.

- **JEST ZAWSZE NAJBLIŻSZYM ZAWODNIKIEM DO PIŁKI** (zdjęcie 7)
- **W PRZYPADKU REMISU**

Skupiamy się na zawodnikach walczących o piłkę z tej samej odległości. Zobaczmy w kolejności, czyja to piłka:

1) Należy do zawodnika, który dotknął (nie kopnął) piłkę.

2) Jeśli nikt nie dotknął piłki:

- Należy do drużyny atakującej, jeśli wykonałeś krótkie zagranie na maksimum 4 komórki:

krótki podanie (zdjęcie 9) lub przesuwanie się z piłką przy nodze (zdjęcie 10).

- We wszystkich innych sytuacjach należy do drużyny broniącej: **długie podanie** (więcej niż 4 komórki) (zdjęcie 12) **dośrodkowanie** lub **strzał**.



KONIEC FAZY I

Gdy zostanie ustalone, który gracz przejął piłkę po obliczeniu odległości (OO), Faza 1 kończy się.

Mogą wystąpić cztery sytuacje, a postępujesz odpowiednio:

- Jeśli jesteś w posiadaniu piłki i aktywowałeś umiejętność, **POWTÓRZ FAZĘ 1** (zobacz Umiejętności poniżej)
- Jeśli jesteś w posiadaniu piłki i nie aktywowałeś żadnej umiejętności, **PRZEJDŹ DO FAZY 2** (zobacz FAZA 2 na stronie 7)
- Jeśli straciłeś posiadanie piłki po obliczeniu odległości (OO), przeciwnik natychmiast rozpoczyna nową turę: **KONTRATAK** (zobacz Kontratak poniżej)
- Jeśli kopnięta piłka wychodzi poza boisko, wpada do bramki lub po faulu: **ZATRZYMANIE GRY, WZNOWIENIE GRY** (zobacz stronę 8)

STRATA PIŁKI - KONTRATAK

Gdy tracisz piłkę, drużyna, która przejmuje piłkę, rozpoczyna KONTRATAK, co oznacza, że natychmiast rozpoczynają FAZĘ 1 nowej tury.

UWAGA!

Pierwsze podanie kontraktaku jest trudniejsze niż zwykle, ponieważ w przypadku remisu piłka jest stracona, nawet jeśli wykonasz krótkie podanie.

UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE Powtórz FAZA I

W FAZIE 1 możesz zagrać piłkę po raz drugi, trzeci lub czwarty przed przejściem do FAZ 2 i 3.

Możesz to zrobić, aktywując jedną z 3 podstawowych umiejętności (żółta, zielona i czerwona).

Możesz się bronić, używając jednej z 2 podstawowych umiejętności (niebieska i fioletowa). Odkryjmy je szczegółowo:

PODANIE Z PIERWSZEGO KONTAKTU

- Jeśli gracz otrzyma podanie w swojej własnej komórce, może powtórzyć FAZA 1 podaniem lub posuwając piłkę do przodu.

MAX 1 RAZ NA TURĘ na ZAWODNIKA

DOŚRODKOWANIE Z PIERWSZEGO KONTAKTU

- Gdy gracz dotrze do piłki w strefie dośrodkowania (z ruchem lub bez ruchu), może powtórzyć FAZA 1, deklarując dośrodkowanie.

MAX 1 RAZ NA TURĘ

STRZAŁ Z PIERWSZEGO KONTAKTU

- Gdy gracz dotrze do piłki w polu karnym (z ruchem lub bez ruchu), może powtórzyć FAZA 1, deklarując strzał.

MAX 1 STRZAŁ NA TURĘ

KRYCIE

- Gdy kryje przeciwnika, czyli gdy znajduje się w jego komórce, anuluje umiejętności pierwszego kontaktu: podanie, dośrodkowanie i strzał. (Żółty, Zielony, Czerwony)

BRAMKARZ

- Gdy przeciwnik zadeklaruje strzał, może kontynuować dopiero po twoim OK. Najpierw możesz przygotować się z bramkarzem (zobacz, jak bronić na stronie 7).



FAZA 2 RUCHY ATAKÓW

Tura trwa dalej w FAZIE 2, która symuluje, co robią wszyscy atakujący zawodnicy bez piłki.

RUSZ DRUŻYNĘ

Przesuń zawodników bez piłki w dowolnym kierunku, maksymalnie do 3 komórek każdy. Możesz poruszać wszystkimi.

KONIEC FAZY 2

- Jeśli w FAZIE 1 i FAZIE 2 poruszyłeś choćby jednego zawodnika: PRZESUŃ CZAS O 1 KOMÓRKĘ (zobacz czas na stronie 8). Przeciwnik poruszy drużyną w FAZIE 3.

FAZA 3 RUCHY OBRONNE




W Fazie 3 symulujemy, co robią obrońcy.

PRZESUŃ DRUŻYNĘ

Jeśli przeciwnik przesunął choćby jednego zawodnika o 1, 2 lub 3 pola między Fazą 1 a Fazą 2, możesz przesunąć całą drużynę o 1, 2 lub 3 pola. Jeśli nie przesunął nikogo, możesz przesunąć bramkarza i 1 zawodnika o 1 pole. Jeśli ustawisz zawodnika na polu, gdzie znajduje się kolega z drużyny, ten ostatni może przesunąć się na sąsiednie puste pole.

WEJŚCIE DO KOMÓRKI Z PIŁKĄ (zdjęcie 13)

Tylko pierwszy gracz, którego poruszysz, może wejść do komórki, w której znajduje się przeciwnik z piłką:

- Jeśli znajduje się w jednej z 3 sąsiednich przednich komórek, **wchodzisz normalnie**.
- Jeśli znajduje się w jednej z 3 sąsiednich tylnych komórek, musisz rzucić kostką:
1-2-3 = faul i żółta kartka  4-5-6 = **wejść normalnie**
- Jeśli znajduje się w niesąsiedniej komórce, musisz rzucić kostką:
1-2-3 = faul i czerwona kartka  4-5-6 = faul i żółta kartka 

Po wejściu do komórki musisz zawsze utrzymywać odległość 1,2 cm (równą średnicy pionka) od piłki i możesz ukraść piłkę wślizgiem, jeśli wyrzucisz 5 lub 6 na kostce.



KONIEC FAZY 3

- Jeśli przesunąłś przynajmniej jednego zawodnika: PRZESUŃ CZAS O 1 KOMÓRKĘ (str. 8). Przeciwnik rozpoczyna FAZĘ 1 nowej tury.
- Jeśli wygrałeś pojedynek i przejąłeś kontrolę nad piłką: NIE PRZESUWAJ CZASU i natychmiast rozpocznij KONTRATAK.

JAK PRZESUWAĆ ZAWODNIKÓW



Każdy zawodnik może poruszyć się tylko raz na turę. Aby to zrobić, weź pionek i umieść go w polu, do którego chcesz się udać; nie możesz umieścić go na linii. Po oderwaniu palców od pionka, nie możesz cofnąć ruchu. W jednym polu mogą znajdować się maksymalnie dwaj zawodnicy z różnych drużyn. Z wyjątkiem zawodnika posiadającego piłkę, wszyscy zawodnicy muszą znajdować się zawsze co najmniej 1,2 cm od piłki (1,2 cm to średnica pionka).

JAK BRONIĆ Z BRAMKARZEM

Kiedy przeciwnik deklaruje strzał, może kontynuować tylko po twoim OK. Wcześniej możesz zawsze przygotować się z bramkarzem. Możesz:

A - BRONIĆ: Jeśli strzał pochodzi spoza pola karnego i bramkarz znajduje się w polu bramkowym, może bronić przy użyciu pręta (po strzale musisz usunąć pręt).

B - USTAWIĆ SIĘ: Jeśli strzał pochodzi z pola karnego lub jeśli bramkarz znajduje się poza polem bramkowym.

Możesz ustawić się stojąc lub leżąc i nie możesz używać pręta. Oto jak:

- Tylko leżąc, jeśli przesunął się o 2 komórki lub przesunął się do tyłu o 1 komórkę.
- Stojąc lub leżąc, jeśli przestawia się w swojej komórce lub przesunął się do przodu o 1 komórkę.

Po strzale bramkarz zawsze może wstać i uczestniczyć w grze. (OO)

PODCZAS MECZU: Podczas FAZY 2 i FAZY 3 bramkarz zachowuje się jak wszyscy inni zawodnicy.

SEDJIA

CZAS - CZAS TRWANIA MECZU

Na początku meczu umieść sędziego 1 w pobliżu chorągiewki narożnej, symulując upływ czasu.

Przesuń sędziego o 1 pole wzdłuż linii bocznej za każdym razem, gdy zakończysz FAZĘ 2 i za każdym razem, gdy zakończysz FAZĘ 3, ale tylko wtedy, gdy podczas tej fazy poruszył się przynajmniej jeden zawodnik. W przeciwnym razie czas pozostaje nieruchomy.

Gdy sędzia 1 przejdzie całą linię boczną (11 pól), będzie to 15. minuta.

Użyj sędziego 2 i cofnij się, aby osiągnąć 30. minutę.

Użyj sędziego 3, aby zrobić to po raz trzeci i osiągnąć 45. minutę.

Zmiana sędziego za każdym razem, gdy się cofamy, pomoże nam zapamiętać, na jakim etapie meczu się znajdujemy. Strzałka na sędzim przypomni nam, w którą stronę się poruszamy.



Czas Doliczony

Po upływie 45. minuty kończy się połowa meczu tylko wtedy, gdy piłka znajduje się poza strefą ataku; w przeciwnym razie gra trwa nadal, kontynuując tury, aż piłka opuści boisko lub strefę ataku. W przypadku rzutu wolnego, rzutu karnego, rzutu różnego lub rzutu z autu ze strefy ataku, sędzia zawsze pozwoli na rozegranie.

PRZERWA W GRZE - WZNOWIENIE GRY

WRZUT Z AUTU

- 1 - Umieść piłkę w miejscu, gdzie wyszła (punkt wrzutu).
- 2 - Drużyna wykonująca wrzut przesuwa jednego zawodnika maksymalnie o 3 pola, aby osiągnąć punkt wrzutu. Jeśli piłka (punkt wrzutu) znajduje się dalej niż 3 pola, gra jest wznawiana od ustawienia.
- 3 - Kontynuuj normalnie FAZĄ 2 i FAZĄ 3, przesuując drużyny.
- 4 - Rozpocznij FAZĘ 1 od wrzutu z autu, który wykonuje się rękami, umieszczając piłkę na głowie pionka (zobacz str. 7). Żaden inny zawodnik nie może znajdować się w polu punktu wrzutu.

ZMIANY

Podczas meczu możesz wymienić do 5 zawodników. Aby to zrobić, podczas ustawienia po prostu usuń wychodzącego zawodnika i ustaw zastępcę. Jeśli poprosisz o zmianę podczas wrzutu z autu, gra zostanie wznowiona od ustawienia.

SPALONY

Jeśli podasz piłkę zawodnikowi znajdującemu się za linią obrońców przeciwnika, jest spalony (zasada piłkarska). Nie bierze się pod uwagę pól, tylko pozycję zawodnika względem ostatniego zawodnika przeciwnika. Spalonego liczy się po podaniu.

RZUTY WOLNE, KARNE, RZUTY RÓŻNE, RZUTY OD BRAMKI, GOLE

We wszystkich tych przypadkach gra wznawiana jest od USTAWIENIA.

USTAWIENIE

- 1- Drużyna wykonująca rzut (drużyna atakująca) ustawia wszystkich swoich zawodników na boisku według własnego uznania.
- 2 -Drużyna przeciwna (drużyna broniąca) ustawia wszystkich swoich zawodników na boisku według własnego uznania.
- 3 - Rozpocznij FAZĘ 1. Nie możesz przesuwać się z piłką przy nodze. W przypadku rzutów różnych i rzutów wolnych, odległość od piłki wyn

Rzuty wolne: Kiedy jest rzut wolny z strefy ataku, można ustawić mur (tylko poza małym polem). W takim przypadku do 3 zawodników z tej samej drużyny może być umieszczonych w tej samej komórce. Kiedy drużyny się przemieszczają, muszą wrócić do zajmowania jednej komórki na zawodnika.

Rzuty karne: Bramkarz może być użyty z prętem; w momencie strzału pionek musi znajdować się na linii bramkowej.

RZADKIE PRZYPADKI DO ROZWIĄZANIA

PIŁKA NA LINII

Jeśli piłka znajdzie się na linii sześciokąta, musimy ustalić, w której z 2/3 komórek się znajduje. Traktujemy 2/3 zaangażowane komórki jako jedną dużą komórkę i kontynuujemy OO. Zawodnik, który zdobędzie piłkę, wybierze, w której z 2/3 komórek się ustawi, a potem gra wraca do normy. Piłka jest uznawana za na linii, jeśli patrząc z góry, linia jest przerwana przez obecność piłki.

DŁUGA PIŁKA

Jeśli piłka znajdzie się w komórce oddalonej o więcej niż 3 komórki od jakiegokolwiek zawodnika, postępujemy w następujący sposób:

- 1 - Zawodnik, który wygra CdD, przemieszcza się, aby osiągnąć piłkę.
- 2 - W FAZIE 2 i FAZIE 3 wszyscy zawodnicy mogą się przemieszczać o tyle samo komórek, ile zajęto zawodnikami dotarcie do piłki.

SIMULATOR SOCCER

PEŁNY REGULAMIN

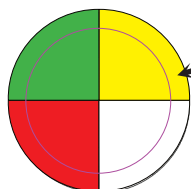


PIŁKA NOŻNA JEST TUTAJ!

DOSTOSUJ DRUŻYNĘ



Na każdej pionku możesz przykleić okrągłą naklejkę, która zawiera umiejętności zawodnika:



Wartość

Wartość jest określona przez liczbę kolorowych sekcji: minimum 1 i maksimum 4.

Umiejętności

rappresentate dagli spicchi colorati (min 1 max 4)

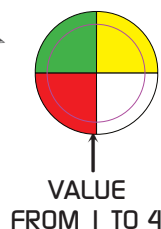
-  Żółty: Umiejętność PODAWANIA
Jeszcze lepszy, jeśli ma 2 lub 3 żółte.
-  Czerwony: Umiejętność STRZAŁU
Jeszcze lepszy, jeśli ma 2 lub 3 czerwone.
-  Zielony: Umiejętność DOŚRODKOWANIA
Jeszcze lepszy, jeśli ma 2 lub 3 zielone.
-  Niebieski: Umiejętność OBRONY
Jeszcze lepszy, jeśli ma 2 lub 3 niebieskie.
-  Szary: SZYBKOŚĆ
-  Czarny: GRA GŁOWĄ
-  Fioletowy: BRAMKARZ

JAK ZROBIĆ FORMACJĘ

W zależności od strategii, którą chcesz zastosować, wybierz 16 z 112 naklejek zawodników i przyklej je do swoich pionków. Każda naklejka będzie miała wartość od 1 do 4, policz kolorowe sekcje. Całkowita wartość 16 zawodników musi wynosić 34.



112 DIFFERENT PLAYERS



VALUE FROM 1 TO 4

CHOOSE 16 PLAYERS



APPLY THE 16 STICKERS

TOTAL BUDGET 34

TWORZENIE ZAWODNIKÓW

Dozwolone są zespoły niestandardowe zgodnie z tą tabelą.

Żaden zawodnik nie może być powielony, każdy zawodnik musi być unikalny w drużynie 16. Łączna liczba punktów musi wynosić 34.

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

POJEDYNEK KOSTKOWY

DODAJ

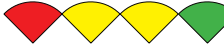
DRYBLING

PEŁNY
REGULAMIN
STRONA 8


DRYBLING

Jeśli chcesz przesunąć piłkę nogą, ale na Twojej komórce (zdjęcie 2) lub na sąsiedniej komórce między Tobą a kierunkiem, w którym chcesz iść (zdjęcie 3), znajduje się przeciwnik, musisz wygrać drybling, aby to zrobić. Zadeklaruj "drybling" i wykonaj go fizycznie, kopiąc piłkę przed rozpoczęciem POJEDYNKU.

DRYBLING:

Rzuć kostką i dodaj 2 za każdą obecną umiejętność,  do maksymalnie 6. Łączny wynik wyniesie od 1 do 12 (6 z kostki i 6 z umiejętności). To jest Twój wynik dryblingu.

OBRONA 1VS1:

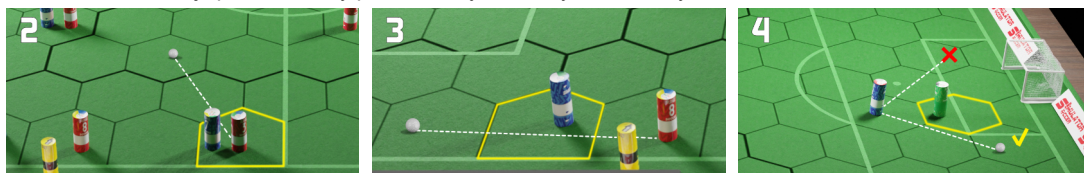
Rzuć kostką i dodaj 2 za każdą obecną umiejętność,  do maksymalnie 6. Łączny wynik wyniesie od 1 do 12 (6 z kostki i 6 z umiejętności). To jest jego wynik obrony 1vs1.

Jeśli wynik dryblingu jest wyższy, wygrywasz pojedynek.

- Jeśli obrońca wyrzuci 1 na kostce, popełnia nieumyślny faul i nie jest napomniany.
- Po rzuceniu kostką, obrońca może popełnić umyślny faul i jeśli to robi, zostaje napomniany. (Miejsce, w którym następuje faul, to miejsce, w którym znajduje się obrońca, który go popełnia).
- Przeciwnik, który przegrywa drybling, kładzie się (nie bierze udziału w CdD) i w FAZIE3 może tylko wstać.

DRYBLING NA BRAMKARZA W WYJŚCIU:

Jeśli zadeklarujesz strzał z pierwszej dzięki umiejętności czerwonej (zobacz umiejętności na stronie 8), po tym jak przeciwnik poruszy bramkarzem, możesz zadeklarować drybling na bramkarza zamiast strzelać. Drybling na bramkarza musi być wykonany zewnątrz między bramkarzem a najbliższym autem bocznym (zdjęcie 4), w przeciwnym razie przegrywasz pojedynek przed rzuceniem kostką. Jeśli wygrasz drybling na bramkarza, bramkarz kładzie się na komórce, na której się znajduje, a Ty możesz strzelać natychmiast po jego zgodzie. Bramkarz nie ma niebieskich sekcji, policz, ile razy powtarza się kolor. Wynik może wynosić od 1 do 10.



DODAJ

**POJEDYNEK
I PRESSING**

PEŁNY
REGULAMIN
STRONA 8

WŚLIZG

Tylko z pierwszym zawodnikiem, którego poruszasz w obronie, gdy znajdujesz się lub wchodzisz na komórkę, na której znajduje się przeciwnik z piłką, możesz zadeklarować wślizg i rozpocząć POJEDYNEK:

WŚLIZG:

Rzuć kostką, dodaj 2, jeśli masz umiejętność niebieską lub żółtą  (4, jeśli masz obie), i 2, jeśli znajdujesz się w strefie środkowej. Łączny wynik może wynosić od 1 do 12 (6 z kostki, 4 z umiejętności, 2 z pozycji). To jest Twój wynik wślizgu.

OBRONA PIŁKI:

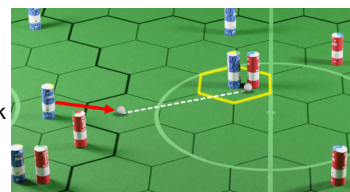
Rzuć kostką i dodaj 2 za każdą obecną umiejętność,  do maksymalnie 6. Łączny wynik może wynosić od 1 do 12 (6 z kostki i 6 z umiejętności). To jest jego wynik obrony piłki.

Jeśli wynik wślizgu jest wyższy, wygrywasz pojedynek.

- Jeśli przy wślizgu wyrzucisz 1 na kostce, popełniasz nieumyślny faul i nie jesteś napomniany. (Miejsce, w którym następuje faul, to miejsce, w którym znajduje się obrońca, który go popełnia).
- Jeśli wygrasz wślizg, możesz natychmiast rozpocząć kontratak.
- Jeśli przegrasz wślizg, możesz poruszyć resztą drużyny (jeśli jest to przewidziane).

PRESSING

Tylko w strefie środkowej, jeśli znajdujesz się lub wchodzisz na komórkę, na której znajduje się przeciwnik z piłką, wykonujesz pressing. Gdy Twój przeciwnik wykona krótki podanie (4 komórki) używając pressowanego zawodnika, w przypadku remisu w OO, piłka zostanie stracona. Możesz rozpocząć kontratak.



WSZYSTKIE UMIEJĘTNOŚCI

PODANIE Z PIERWSZEGO KONTAKTU

- Jeśli gracz otrzyma podanie w swojej własnej komórce, może powtórzyć FAZĘ1 z podaniem lub posuwać piłkę do przodu.
- MAX 1 RAZ NA TURĘ NA ZAWODNIKA
- Dla niego krótki podanie to 5 komórek.

+ ASYSTA

- Jego podanie do partnera z umiejętnością zieloną lub czerwoną anuluje podstawową niebieską umiejętność zawodnika, który go kryje.

+ DŁUGIE PODANIE

- Gdy wykonuje długie podanie (ponad 4 komórki), jest ono uważane za normalne podanie.

STRZAŁ Z PIERWSZEGO KONTAKTU

- Gdy dotrze do piłki w polu karnym (z ruchem lub bez), może powtórzyć FAZĘ1, deklarując strzał. MAX 1 RAZ NA TURĘ

+ BOMBER

- Kiedy deklaruje strzał z pola karnego, bramkarz nie może ustawić się na stojąco poza małym polem karnym.

+ NA GRANICY SPALONEGO

- Kiedy jest na spalonym, przed otrzymaniem podania, porusza się za darmo do komórki za sobą, aby znaleźć się w legalnej pozycji.

DOŚRODKOWANIE Z PIERWSZEGO KONTAKTU

- Gdy dotrze do piłki w strefie dośrodkowania (z ruchem lub bez), może powtórzyć FAZĘ1, deklarując dośrodkowanie.
- MAKSYMALNIE 1 RAZ NA TURĘ
- Jeśli drużyna porusza się o 3 komórki w FAZIE2, on porusza się o 4, jeśli robi to wzdłuż linii bocznej i przechodzi tylko przez puste komórki.

+ POWIĘKSZONA STREFA DOŚRODKOWANIA

- Może zadeklarować "dośrodkowanie" również z komórek przylegających do strefy

+ PRECYZYJNE DOŚRODKOWANIE

- Dośrodkowanie jest skuteczne, nawet jeśli piłka nie dotknie kolegi z drużyny, ale wylądowuje w jego komórce. Piłka nie może dotknąć żadnego zawodnika przeciwnika, w przeciwnym razie to oni wybiją ją głową.

KRYCIE

- Gdy kryje przeciwnika, ustawia się w jego komórce, uniemożliwiając zagranie z pierwszej piłki, strzał lub podanie. (Żółty, Zielony, Czerwony)
- Przy pierwszym strzale lub dośrodkowaniu przeciwnika może wykonać wślizg: przemieszcza się o tę samą liczbę komórek, co przeciwnik, aby dotrzeć do piłki i kładzie się.
- (w FAZIE 3 może tylko wstać)

+ ODZYSKIWANIE

- Jeśli wchodzi do komórki, w której znajduje się przeciwnik z piłką, przechodząc przez 3 tylne komórki, fauluje tylko wtedy, gdy wypadnie 1 na kostce.

+ MUR

- Gdy wykonuje wślizg, aby zablokować pierwszy strzał lub dośrodkowanie, jeśli przemieszcza się tylko do przodu (względem bramki przeciwnika), może stanąć na nogi.

OBRONA

- Gdy przeciwnik zapowiada strzał, zawsze może się przygotować z bramkarzem.

+ REFLEKSY

- Gdy przeciwnik używa umiejętności "bomber", rzuca kostką. Jeśli wynik to 4-5-6, anuluje jego umiejętność.

DŁUGIE PODANIE

- Gdy wykonuje długie podanie (ponad 4 komórki), jest ono traktowane jako normalne podanie. W przypadku remisu w pojedynku, jeśli nikt nie dotknie piłki, jest ona dla jego partnera.

STRZAŁ Z POZA POLA KARNEGO

- Jeśli poprzez ruch dotrze do piłki w strefie ataku, nawet poza polem karnym, może ponownie zagrać FAZĘ1, deklarując strzał.
- MAKSYMALNIE 1 RAZ NA TURĘ.

GŁÓWKOWANIE

- Gdy zadeklarowane jest dośrodkowanie, wszyscy gracze z tą umiejętnością (wolni lub kryci) mogą przesunąć się o jedną komórkę, pod warunkiem że ruch zakończy się w polu karnym. Najpierw poruszają się ci w ataku, a potem ci w obronie. Gracze, którzy to robią, nie są uważani za będących na spalonym i nie biorą udziału w pojedynku, jeśli dośrodkowanie się nie powiedzie.

SZYBKOŚĆ

- Szybkość pozwala na darmowe przesunięcie się o jedną komórkę przed pojedynkiem i aktywuje się w przypadku luźnej piłki: piłki, która kończy w pustej komórce z pustymi przyległymi komórkami.
- Wszyscy wolni gracze z szybkością mogą przesunąć się do przodu do jednej z 3 komórek przed nimi.
- Jeśli gracz ma również niebieską umiejętność, może także przesunąć się do tyłu, do jednej z 3 wolnych komórek za nim.

SIMULATOR SOCCER

REGULAMIN TOURNJEJOWY



PIŁKA NOŻNA JEST TUTAJ!

WSTĘP

Ten regulamin ma na celu regulowanie oficjalnych zawodów Simulator Soccer. Na kolejnych stronach znajdziesz realistyczne dodatki dotyczące dłuższych zawodów (kontuzje i dyskwalifikacje), warianty mogące wpłynąć na grę, warunki atmosferyczne i sędziowskie, oraz strategię trenerów. Znajdziesz również niezbędne informacje dotyczące organizacji turnieju oraz jego prowadzenia.

MECZE

Obowiązują zasady regulaminu Simulator Soccer. Każdy mecz składa się z dwóch połów, każdy po 17 pełnych tur (z ruchami zespołu), co daje łącznie 34 tury. Każda tura powinna trwać około 60 sekund (40 sekund na FAZĘ1 i FAZĘ2 oraz 20 sekund na FAZĘ3). Szacowany czas trwania meczu to około godziny. Jeśli zawodnik zbyt długo zajmuje na wykonanie swojej tury, należy wezwać sędziego.

DRUŻYNY

ZAWODNICY

Przez cały turniej skład 16 zawodników musi pozostać taki sam. Nie ma możliwości zmiany zawodników w trakcie gry. Dozwolone są drużyny dostosowane według tej tabeli. Jeśli chodzi o umiejętności (kolorowe segmenty), żaden zawodnik nie może być zduplikowany; każdy zawodnik musi być unikalny w drużynie 16-osobowej. Łączna liczba kredytów musi wynosić 34.

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

STROJE

Każdy zawodnik musi mieć co najmniej 2 wizualnie różne stroje (jeden ciemny i jeden jasny), aby zawsze odróżniać się od przeciwnika. Obie drużyny muszą mieć identyczne składy.

REGULAMIN TURNIEJU

FAKTOR BOISKA

W niektórych strukturach turniejowych lub w mistrzostwach może wystąpić czynnik boiska (dom - wyjazd). Drużyna grająca u siebie wybiera pierwszą strój, a drużyna wyjazdowa dostosowuje się odpowiednio. Drużyna gospodarzy może trzy razy w trakcie meczu dodać 2 do rzutu kością, pod warunkiem że zostanie to zgłoszone przed rzutem.



TYP SĘDZIEGO

Na początku meczu należy ustalić, jaki typ sędziego będzie prowadził grę. Rzuć kością:

- Jeśli wynik to 3-4-5-6 = Zwykły sędzia: stosujemy standardowe przepisy.
- Jeśli wynik to 1-2 = Srogi sędzia. Występuje zmiana w standardowych przepisach:

Podczas rzutów kością będzie gwizdał faul przy wyniku 1-2, a nie tylko 1.



VAR

Podczas rzutu kością, jeśli dochodzi do sytuacji faulu prowadzącego do rzutu karnego, używamy VAR!

- Drużyna broniąca rzuca kością, a jeśli wypadnie 6, rzut karny zostaje anulowany przez VAR.

Gra jest kontynuowana od bramkarza lub potwierdzeniem rzutu karnego.



URAZY

Za każdym razem, gdy dochodzi do faulu, zawodnik dotknięty tym faulem rzuca kością, aby sprawdzić swój stan zdrowia.

- Jeśli wynik to 1, występuje uraz: od tego momentu gracz może używać tylko 1 umiejętności. (pierwsza w kolejności zgodnie z ruchem wskazówek zegara od wartości)
- Jeśli zawodnik dozna 2 urazów w tym samym meczu, jest to poważny uraz: od tego momentu może poruszać się maksymalnie o 1 pole i opuści następną mecz. (z zostaniem 4 zawodników na ławce rezerwowych).



KARTKI

Gdy zawodnik zostaje usunięty z boiska, zarówno za czerwoną, jak i za sumę żółtych kartek, opuszcza następną mecz. (z zostaniem 4 zawodników na ławce rezerwowych).



POGODA

Na początku meczu należy określić, jakie warunki atmosferyczne panują. Rzuć kością:

- Jeśli wynik to 3-4-5-6 = Pogoda bezchmurna: stosujemy standardowe przepisy.
- Jeśli wynik to 1-2 = Brzydka pogoda. Występuje zmiana w standardowych przepisach:

Trudności w podaniach: Krótkie podania muszą być w obrębie 3 pól, od 4. polecenie uznaje się za długie.

Zwiększone ryzyko urazów: Zawodnik dozna urazu, jeśli rzutem kością wypadnie 1-2 po faulu.



ZMĘCZENIE ZESPOŁU

Od 60. minuty wszyscy zawodnicy na boisku zaczynają odczuwać zmęczenie

i od tego momentu mogą korzystać tylko z 1 umiejętności:

pierwszej zgodnie z ruchem wskazówek zegara po pustym miejscu.

(Dla zawodnika z wartością 4 i bez pustych miejsc użyj umiejętności nad kołnierzem koszulki)



Jeśli dokonasz 1 zmiany, możesz używać pierwszych 2 umiejętności w kolejności zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli dokonasz 2 zmian, możesz używać pierwszych 3 umiejętności w kolejności zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli dokonasz 3 zmian, możesz używać 4 umiejętności.



ZMIANY

Podczas USTAWIANIA możesz dokonać zmiany, maksymalnie 5 zawodników. Po prostu usuń wymienianego zawodnika i ustaw jego zastępcę. Jeśli dokonasz zmiany podczas rzutu bocznego, gra zostanie wznowiona w ustawieniu. Nie masz obowiązku dokonywania zmian.

Zmiana bramkarza: Jeśli bramkarz zostanie usunięty z boiska i chcesz dokonać zmiany, możesz wprowadzić rezerwowego bramkarza zamiast jednego z zawodników. Ponieważ nie ma pionka, użyj tego samego i jego umiejętności to: czarny-1-1-1-1.



UWAGA!

To nie jest zabawka i dlatego nie jest zalecana dla osób poniżej 14 roku życia.
Zawiera małe części, które mogą zostać połknięte.

Copyright © 2024 Vincenzo Guida Wszelkie prawa zastrzeżone.
Simulator Soccer ® jest zastrzeżonym znakiem towarowym.