JÁTÉKSZABÁLY

LEGYEN TIÉD A GYŐZTES GÓL!

A DOBOZ TARTALMA

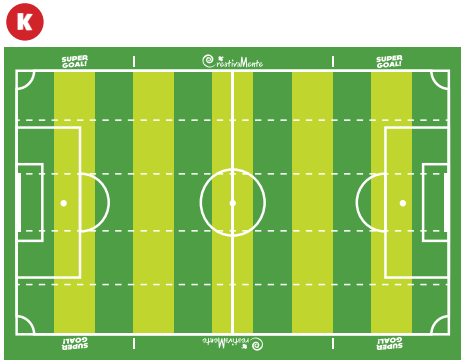
8 FSC® fából készült dobókocka

- 3 dobókocka nyilas ábrákkal a támadáshoz. Az irányjelző nyilak mellett minden oldalon egy szám is látható, némely oldalon pedig „X” vagy „?” is szerepel.
  - 1 **narancssárga, nyílábrás dobókocka** az **óvatos labdakezelésért** (A): ekkor kisebb kockázatot vállalva kicsiket haladhatunk előre
  - 1 **piros, nyílábrás dobókocka,** a **továbbításhoz** (B): meggyorsíthatjuk vele az előrehaladást, bár ekkor a labda elvesztésének kockázata is nagyobb
  - 1 **bordó, nyílábrás dobókocka, a villámtámadáshoz** (C): nagyon gyorsan haladunk, ezzel arányosan nagyon nagy kockázatot vállalva
- 1 **piros dobókocka** a **lövésekhez** (D)
- 1 **sötétkék dobókocka** la **védekezéshez** (E)
- 1 **világoskék dobókocka** a **kapus védéseihez** (F)
- 1 **fekete dobókocka** a **büntetőrúgáshoz** (G)
- 1 **fehér dobókocka** a speciális játékhelyzetekhez (H)

1 FSC® fából készült labda (J)

1 játéktábla (K) négyzetrácsos játéktábla, amely függőlegesen 5 oszlopra, vízszintesen pedig 11 sávra oszlik

1 játékszabály



HOGYAN JÁTSZUNK? RÖVID ÖSSZEFOGLALÓ

A **meccs 15 perces, és két 7,5 perces félidőre** oszlik
A két játékos felváltva támad (a 3 nyílábrás dobókockával) és védekezik (a sötétkék dobókockával).
A támadójátékos addig dob a nyílábrás dobókockával, amíg el nem veszíti a labdát. Egyszerre csak az egyik kockát használhatja a három közül, amelyet ő választhat ki (és egymás után akár ötször is dobhat vele). Az egyetlen megkötés, hogy a narancssárga dobókockát nem használhatja kétszer egymás után.

A **támadó akkor veszíti el a labdát**, ha olyan nyilat dob, amelyen **X látható**. Akkor is elveszíti a labdát, ha **kérdőjelet (?) dob**, és a védőjátékosnak sikerül **a sötétkék dobókocka segítségével közbelépnie**. Miután a támadó elvesztette a labdát, ő lesz a védőjátékos és hozzá kerül a sötétkék dobókocka, a nyílábrás dobókockákat pedig átadja a korábbi védőnek, aki ettől kezdve támadót játszik.

A támadó akkor rúghat kapura, ha a labda a pálya utolsó három sávjában van, és ha a piros lövő dobókockát használja. A gól feltétele, hogy pontosan olyat dobjunk, amivel kapuba találunk, és hogy a védőjátékos ne tudja védeni a támadást. Ez utóbbi a 16-oson belülről érkező támadás esetén úgy történik, hogy a védő a világoskék kockával dob, ha pedig a 16-oson kívülről jön a labda, előbb a sötétkék kockát használja, majd szükség esetén a világoskéket is.

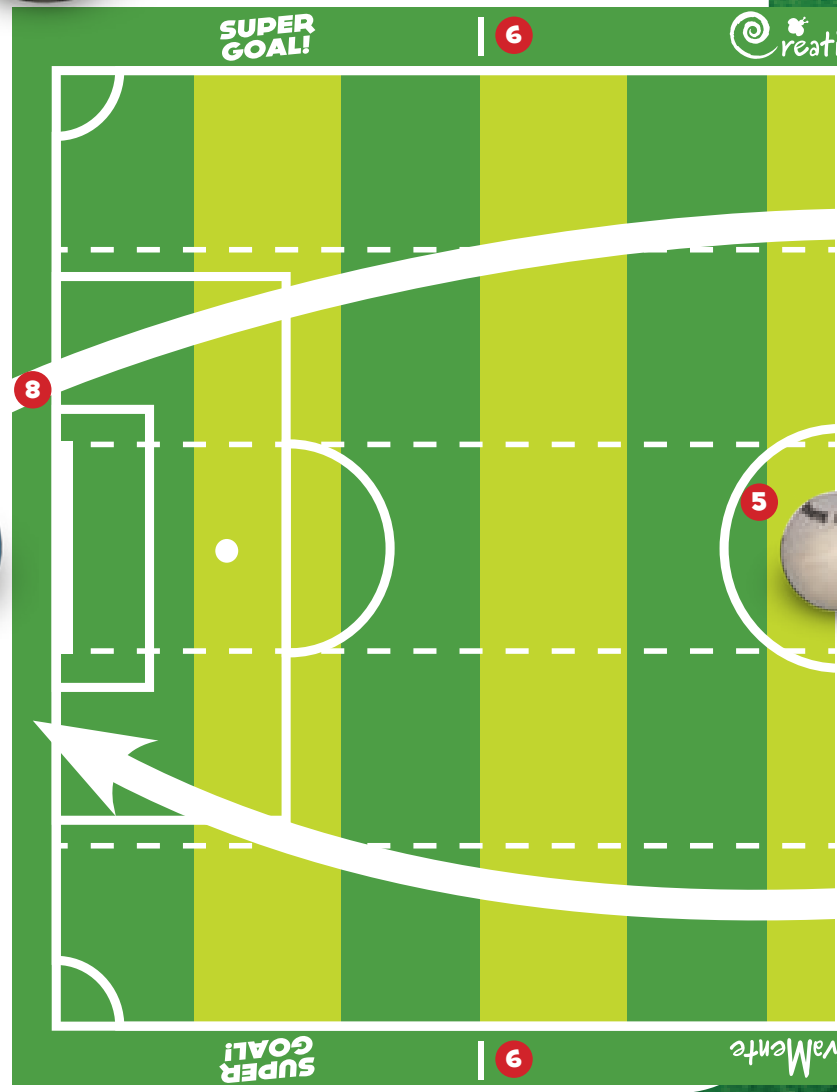
Ha szabálytalanság miatt a bíró 11-est ítél, a támadó a büntetőhöz a fekete kockát használja.
A fehér dobókocka a bajnok kocka. Ha nálunk van, egy rendkívüli akcióra leszünk képesek, mégpedig arra, amit az átvétele után dobunk vele. Ám vigyázat, miután használtuk a kockát, át kell adnunk az ellenfelünknek!

ELŐKÉSZÜLETEK ÉS KEZDŐRÚGÁS

A mérkőzés azzal kezdődik, hogy a két játékos **pénzfeldobással kisorsolja a fehér (bajnok) dobókockát**, amellyel a győztes nyomban dob, hogy kiderüljön, mire lesz vele képes (1). A kezdőrúgás joga a sorsolás vesztesét illeti meg, ő lesz a támadó, azaz ő dobhat a 3 nyílábrás dobókocka (2) egyikével. A sorsolás győztese lesz a védő, aki a sötétkék dobókockával dobhat (3).
A további három (lövés, védés és büntető) dobókocka a játéktábla mellé kerül (4). A golyót, azaz a labdát a játéktábla közepén helyezzük el (5).
El kell döntenünk, hogy alkalmazzuk-e a 14. oldalon leírt Boskov-variációt, vagy sem. Állítsunk be egy stopperórát 7 perc 30 mp-re az első félidőhöz, majd indítsuk el.

A JÁTÉK LEBONYOLÍTÁSA

Amint az az igazi fociban is történik, a csapatok felváltva védekeznek és támadnak. Egy-egy támadás addig tart, amíg vagy el



nem veszítjük a labdát, vagy kapura nem rúgjuk, miután elértük a kaputól számított utolsó 3 sávot (6).
Amikor a játékosok szerepet cserélnek, átadják egymásnak a támadó (7) és a védekező (8) dobókockáit. Az új támadó mindig a narancssárga dobókockával kezd, amely óvatos mozgásra való, de nem használható kétszer egymás után.

A JÁTÉK VÉGE

A mérkőzés 15 percig tart, és két, egyenként 7,5 perces félidőre oszlik.
A második félidőt az a játékos kezdi, aki a mérkőzés elején megnyerte a sorsolást.
Amikor lejár a játékidő, addig folytatjuk a játékot, amíg a védelem nem érinti a labdát, akár úgy, hogy az ő birtokába kerül, akár csak egy hárítás erejéig.
Ha egy **többszereplős tornát** bonyolítunk le, a javasolt **játékidő 10–10 (5+5) perc** mérkőzésenként. Döntetlen esetén büntetőrúgásokkal jussunk dűlőre!

TÁMADÁS

Aki támadót játszik, a 3 nyílábrás kocka egyikével dob:

óvatos labdakezelés: kis előrelépési lehetőség alacsony kockázattal

továbbítás: nagyobb előrehaladás a labda elvesztésének közepes kockázatával

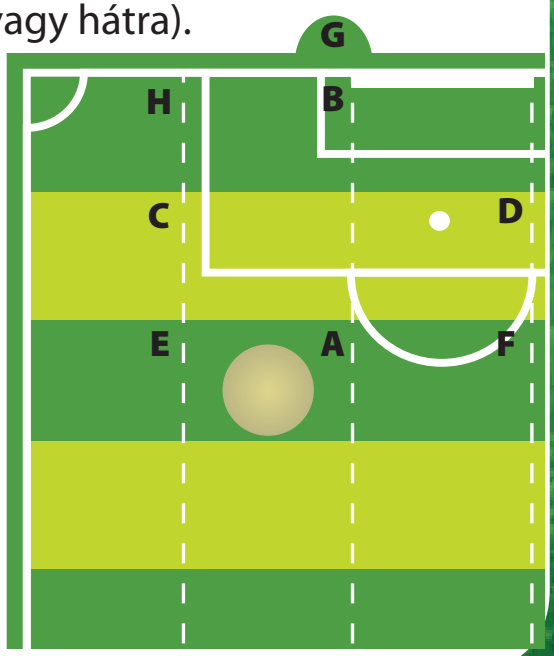
villámtámadás: jelentős előrehaladás a labda elvesztésének nagy kockázatával

A támadás során a kockadobásnak megfelelő helyre kerül a labda: annyi mezőt lépünk, amennyit a szám mutat, a nyílnak megfelelő irányba (előre, keresztbe előre, oldalra vagy hátra).

Ha például a dobókocka a mellékelt oldalt mutatja, akkor a labda a kiindulóponthoz képest a támadó menetiránya szerinti egyesen irányban két mezővel előrébb kerül, A-ból B-be.
Az irány helyes leolvasásához igazítsuk úgy a kockát, hogy a számjegy szabályosan, a talpán álljon!

Ha a nyíl keresztirányba mutat, kiválaszthatjuk, hogy a labdát balra (C) vagy jobbra (D) vezetjük.

Ugyanígy, ha a nyíl oldalirányba mutat, a támadó maga döntheti el, hogy a labda jelenlegi helyétől balra (E) vagy jobbra (F) lép-e.



Ha a támadó dobókockája olyan nyilat mutat, amelynek hegyében (X) látható, a lépés után elveszíti a labdát, amely így a védő birtokába kerül.

Amikor a támadó dobókockája olyan nyilat mutat, amelynek hegyében kérdőjel (?) van, a védő lehetőséget kap arra, hogy közbelépjen és a sötétkék kockával dobva megszerezze a labdát.

Ha a labda játék közben átmegy az alapvonalon (A-tól G-ig halad), akkor a védőhöz kerül, aki végrehajtja a kirúgást.

Amikor a labda az alapvonal előtti három külső (E, C vagy H) sávban van, a támadó a pálya közepe felé is lőhet pontosan 90°-kal elfordítva a kocka által mutatott nyílirányt, amennyiben még a kockadobás előtt bejelenti döntését.

Minden támadás kezdetén, miután birtokunkba került a labda, a narancssárga dobókockával kell dobnunk. Ezt a dobókockát sosem használhatjuk kétszer egymás után!

A támadószerep cseréjénél az első lépést az alábbi esetekben megtehetjük a piros nyílábrás vagy a bordó dobókockával is: szögletrúgás, bedobás, kirúgás az alapvonalról, kirúgás a 16-oson belülről, szabadrúgás.

Ha a védőjátékosról vagy a kapuról hiba következtében visszapattan a labda, az az eddigi támadónál marad. Ő azzal a dobókockával folytathatja a támadást, amelyikkel akarja, beleértve a narancssárgát is (még akkor is, ha a védő akciója előtt is azt használta).

LÖVÉS A 16-OSON BELÜL

Mikor a labda a büntetőzónán belüli (pirossal jelölt) 6 mező egyikén van, például az „A” mezőben, használhatjuk a piros lövő kockát a következő rúgáshoz, amely az alábbi végeredményhez vezethet:

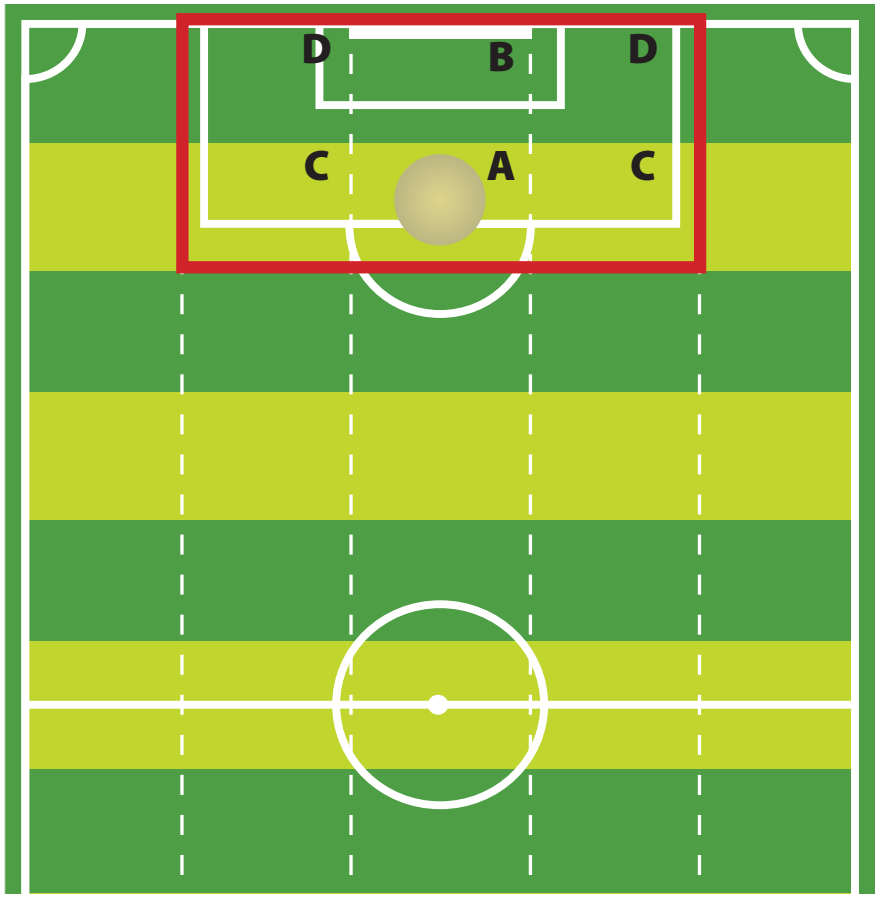
kapura rúgás: a labda a B mezőbe repül, de a védőjátékos a világoskék kockával dobva még elkerülheti a gólt

védhetetlen: bombagól, kivéve, ha a védelemnél van a bajnok dobókocka, és felhasználja a „kapusbravúr” mentést

kapufa: a labda a C zónába pattan, és az ellenfél a sötétkék dobókockával dob, hogy közbelépjen és mentsen

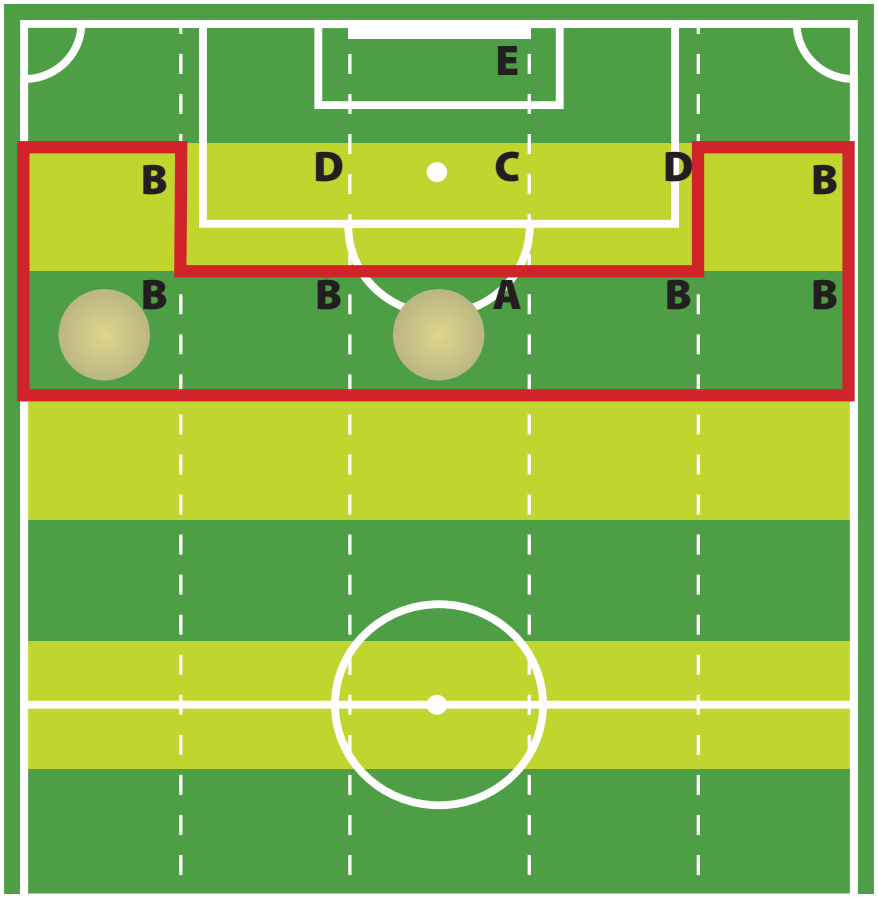
felső kapufa: a labda a B zónába kerül, és a védelem dönthet, hogy védőjátékossal (sötétkék dobókocka) vagy a kapussal (világoskék dobókocka) avatkozik-e be

fölé/mellé: a labda kiment, így kirúgás következik a D mezőből



LÖVÉS A 16-OSON TÚLRÓL

Mikor a labda az utolsó 3 sávba kerül, de a 16-oson kívül marad (tehát a 7 pirossal kiemelt mezőben van), a támadó fél lőhet a piros lövő dobókocka felhasználásával. Azt tartsuk szem előtt, hogy nem lehet egyenesen szögletről kapura lőni! A dobás a következő kimeneteket jelentheti:



kapura rúgás: a labda a kapu felé repül, aszerint, hogy honnan indul: az A mezőből mindig a C mezőbe kerül, míg minden B mezőből valamelyik D mezőbe.

Mikor a labda a C vagy a D mezőben van, a védelem a sötétkék kockával dob, hogy megpróbálja blokkolni. Ha a védő nem tudja megszerezni, elvéti, a labda az E mezőbe kerül. Ekkor a védő még megpróbálhat hárítani a világoskék kapus dobókockával.

védhetetlen: a labda A vagy B mezőből egyenesen az E gólmezőbe kerül, de a lövéstávolság miatt még nem egyértelmű a helyzet: a védelem a világoskék kapus dobókockával még megmenekülhet a góltól.

Minden más esetben **(ha kapufára, felső kapufára és fölé/mellé megy)** ugyanúgy járunk el, ahogy azt a 8. oldalon írtuk.

VÉDELEM

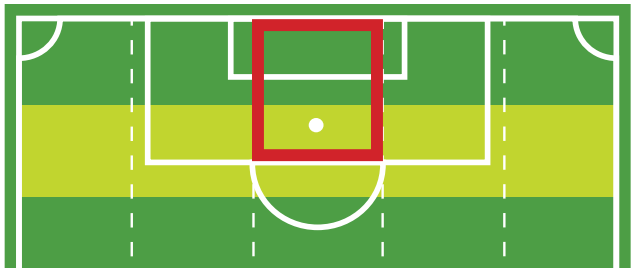
A védőjátékos a sötétkék dobókockával léphet közbe az alábbi módokon:

ha a támadó fél a nyílban lévő kérdőjelet („?”) dobja, (a lépés után) a védőjátékos jön, és dobhat a sötétkék kockával

ha a támadó a 16-oson kívülről kapura rúg, a védő mentheti a helyzetet

mikor az ellenfél támadás közben kapufát lő, a védőnek is van egy dobása. Felső kapufa esetén a védő használhatja a sötétkék (védőjátékos), illetve a világoskék (kapus) dobókockát is.

A védő tevékenységei lehetnek:



megszerezni a labdát a támadótól, ekkor a védőé lesz a labda (vagy blokkolja a támadó lövését)

elvéteni/sikertelenül szerelni ekkor a labda a támadónál marad (illetve a lövés folytatja útját a kapu felé)

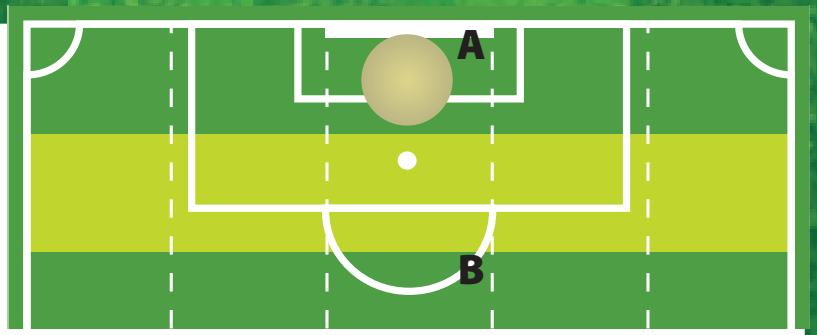
elvéteni vagy **öngólt** rúgni: ugyanaz történik, mint az előző esetben, ám ha a labda a 16-oson belül, a kapu előtt (a két pirossal kiemelt mezőben van), akkor öngól

késleltetni a támadást ekkor a labda 3 mezővel visszakerül, de a támadó félnél marad

szabálytalanságot elkövetni: ekkor a labda a támadónál marad, aki szabadrúgást rúghat. Ha a labda a 16-oson belül van, 11-es következik. Ha a labda a harmadik vagy negyedik sávban van, egyenesen a kapura rúghat a támadó, egyéb esetben a nyílábrás dobókockát használja.

A KAPUS VÉDÉSE

A kapus közbelép, ha egy lövés következtében a labda egyenesen a kapu felé tart (A), illetve akkor is közbeléphet egy védőjátékos helyett, mikor a lövés lepattan a kapufáról. A lövést ilyenkor a kapus



megfogja: a labdát elveszíti a támadó, a kapus végrehajtja a kirúgást

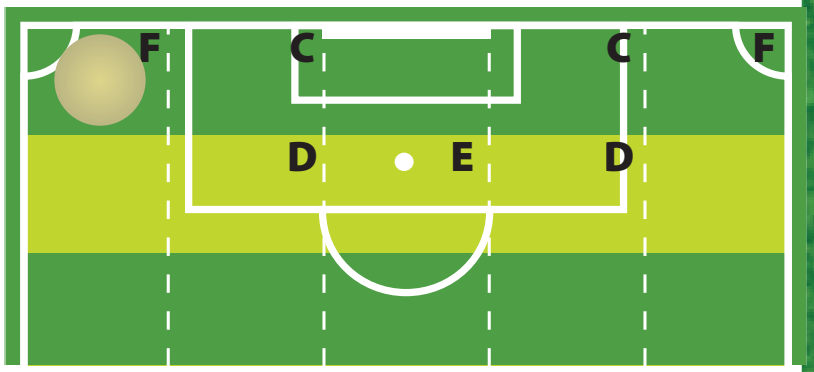
nem fogja meg: a kapus nem védi a lövést, így a labda a kapuban köt ki, gól

kiütéssel hárítja: ekkor a labda A-ból B-be kerül, de a támadó félnél marad

alapvonalon túlra üti: a labda a támadónál marad, aki szögletet rúg.

KIRÚGÁS AZ ALAPVONALRÓL VAGY A 16-OSON BELÜLRŐL

Az alapvonalról való kirúgást C pozícióból végezzük, a 16-oson belülről való kirúgást a D-ből. A támadó fél mindkét esetben dönthet úgy, hogy megduplázza azt a számot, amelyet a nyílábrás dobókockával dob, s ezzel hosszú kirúgást kísérel meg. Erről még a dobás előtt nyilatkoznia kell!



SZÖGLETRÚGÁS

A szögletrúgást az F pozícióból indítjuk az egyik nyílábrás dobókockával, és a labda az alapvonal mentén a kapu felé mozog. Például a narancssárga dobókockával F-ből C-be, míg mellékelt pirossal F-ből D-be juthat.

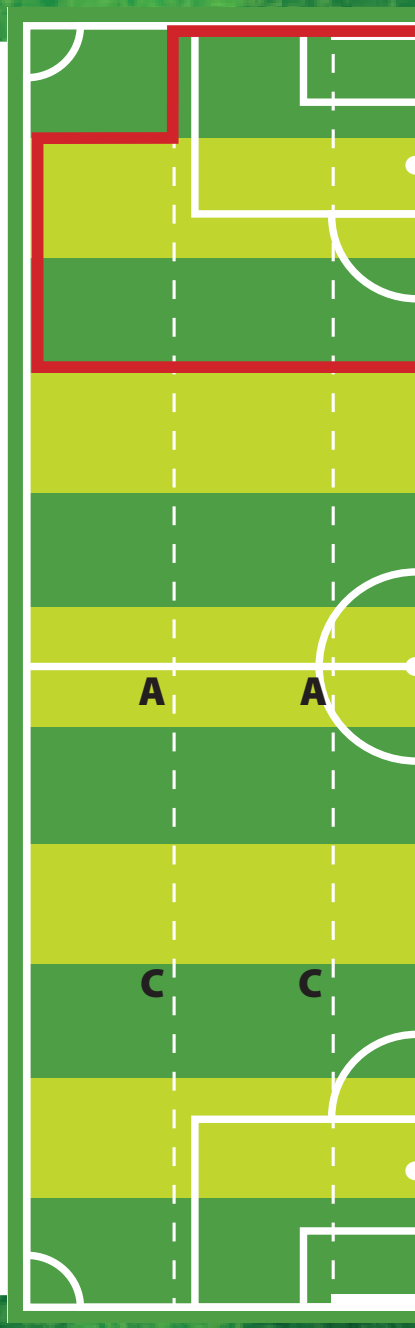
SPECIÁLIS JÁTÉKHELYZETEK

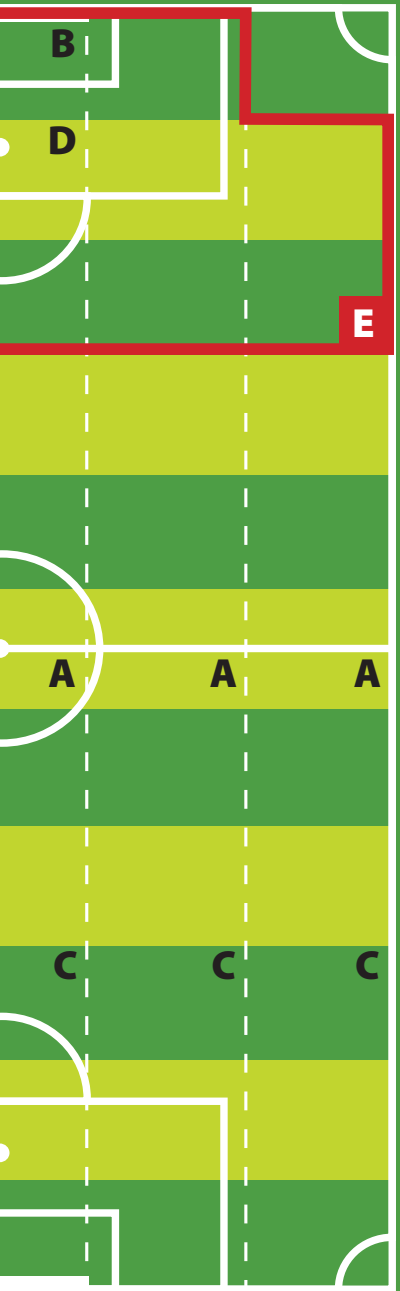
A bajnok dobókockát a meccs elején a sorsolást nyerő játékos kapja. Az akciót eldöntő dobás mindig nyilvános, így mindkét játékos tudja, mire lesz vele képes birtokosa. Miután kijátszottuk a bajnok dobókockát, át kell adnunk azt az ellenfélnek. Ő nyomban dob vele, hogy rögtön kiderüljön, milyen akcióra vetheti be. A bajnok dobókockának három **piros** oldala van, amelyet támadáskor lehet kijátszani, két **kék** a védekezéshez, illetve egy **piros**-**kék**, amely védekezéskor és támadáskor is érvényesülhet:

távoli kapura rúgás: a támadó a középvonalról (A) kapura rúghatja a labdát. A lövés egyenesen a kapu felé repül, belép a B mezőbe, és erre a védekező fél a világoskék kapus dobókockával dobva válaszolhat

hosszú gólpassz: ha ezt dobja, a támadó a saját 16-osa környékétől (C) passzolja a labdát egészen a D mezőre, ahonnan kapura rúghatja

védhetetlen kapura lövés: ha a labda gólveszélyes pozícióban van az E mezőben, a támadó ezzel gólt rúg. Ne felejtsük el, hogy a dobás után a fehér dobókockát át kell adnunk a védőnek, aki nyomban dob is vele, és ha „kapusbravúrt" dob, kivédi a lövést. Ha a lövés a 16-oson kívülről érkezik, a gólt a „csodás mentés" is elkerülheti.





kapusbravúr: a kapus elkapja a labdát, amely egyenesen a kapu felé tart. Ezt vagy a „védhetetlen kapura lövés” esetében vessük be (akár a bajnok, akár a lövés dobókockával történt), vagy a világoskék kapus dobókocka helyett, ha biztosak akarunk lenni a sikerben. Jegyezzük meg: ha a világoskék kockával már dobtunk és nem sikerült kivédeni, ezután nem játszhatjuk ki a kapusbravúrt!

csodás mentés: ezzel a védelem megszerezheti a labdát a játék bármely fázisában, akár egy gólpassz után is, feltéve hogy a rúgás nem a 16-oson belülről indul. A védelem akár a védhetetlen kapura lövést is megállíthatja, ha az a 16-oson kívülről érkezik.

sípszó: akár **támadás** akár **védekezés** alatt használhatjuk. Ha támadás közben játsszuk ki, a tábla utolsó négy sávjában használva szabadrúgást érhetünk el. Még jobban jön akkor, ha a labda a 16-oson belül van, mert ez esetben 11-est jelent.
Ellenben ha **védekezés** közben kerül elő a síp, a támadó szabálytalanságát jelzi. Ekkor a labda a támadó féltől a védőhöz kerül, a játék bármely fázisában. Ezt azelőtt kell használnunk, mielőtt a támadó dobna a dobókockával.

BÜNTETŐRÚGÁS

A büntetőrúgáshoz a fekete dobókockával kell dobnunk, a következő lehetséges kimenetelekkel:

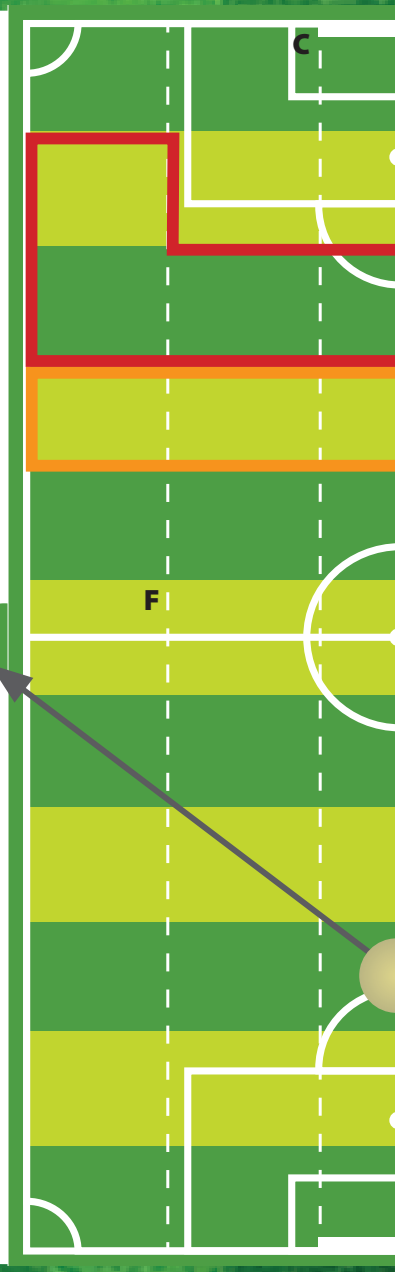
gól: a labda a hálóba került

mellé/fölé: a labdát az alapvonalról, a C pozícióból hozzuk újra játékba

szöglet: a labda a támadónál marad, aki szögletet rúg

kiütéssel hárítja a kapus: ekkor a labda A-ból B-be pattan, a támadónál marad, aki nyomban újra kapura rúghat

Boškov-változat: Mint Vujadin Boškov mondta, „addig nincs büntető, amíg a játékvezető nem sípol". Ha alkalmazzuk ezt a szabályt, a 16-oson belüli szabálytalanság után dobunk a narancssárga dobókockával. Ha a kérdőjeles nyílábrás oldalára esik, nincs büntető, ám ha bármely más oldal lesz felül, megadjuk a 11-est. Így tehát 6 esetből 5-ször megerősítjük a büntető megítélését.

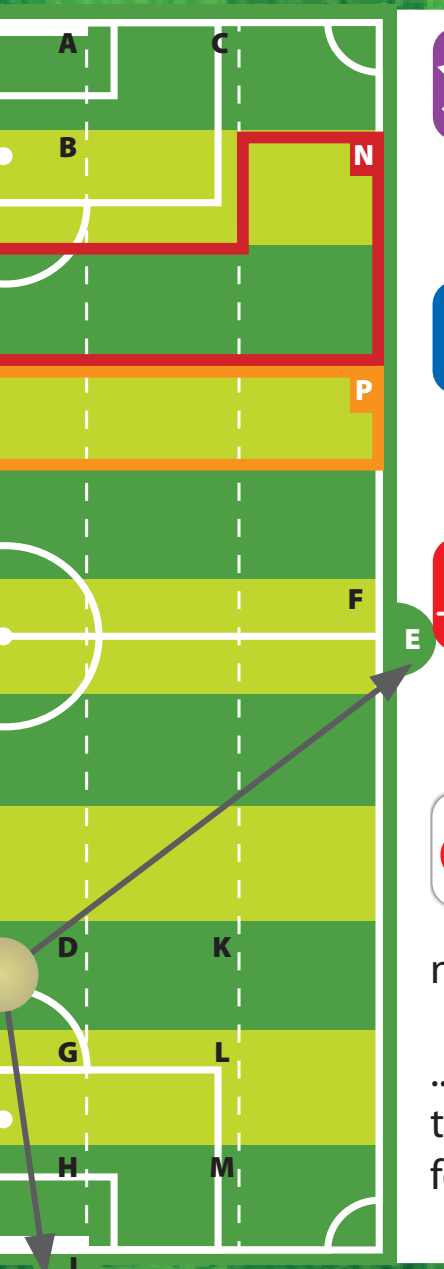


KÜLÖNLEGES ESETEK

kiállítás: ha a védő egymást követően (a sötétkék dobókocka két dobásával) szabálytalanságot követ el, ki kell állítani. Ha a vétkes játékosnál van a bajnok dobókocka, át kell adnia ellenfelének, aki szokás szerint azonnal dob vele.

Ha az alapvonalról való kirúgáshoz a piros (nyílábrás) dobókockát használjuk, és kifelé kell lépnünk vele, a labda elhagyja a pályát, és **szögletrúgás** következik.

Ha a kapus **B pozícióból rúgja ki** a labdát a piros (nyílábrás) dobókocka felhasználásával, és előzetesen bejelentette, hogy duplázni fog, majd a dobókockával hátrafelé mutató nyilat dob, a labda a kapuba kerül és **öngól**.



ha a labda a pálya egyik középső sávjában (például D-ben) van, és a bordó dobókockával dobunk, amely keresztbe három lépést mutat, a labda szabálytalanul E-be kerül. Ekkor a labda gazdát cserél, és **bedobás** következik F-ből ott, ahol kiment a labda

ha a védő közbelépése akkor akasztja meg a támadást, mikor a labda még a támadó D, G vagy H mezőjében van, a labda a kapuba kerülhet. Ha a labda H-ban áll meg, a **támadó használhatja a világoskék kapus dobókockát**. Ha viszont K, L vagy M mezőn vagyunk, a labda kimegy a pályáról, és **bedobás** következik az alapvonalról

gólveszélyes szabadrúgás. ha a labda az N jelű területről indul, és a lövés a dobókocka szerint a kapura megy, a labda átjut a sorfalon és egyenesen A-ba jut. Ekkor csak a kapus képes beavatkozni. Ha viszont a labdát a P zónából kiindulva rúgják kapura, a labda B-be jut, és védőjátékos léphet közbe

mikor a védelem a bajnok kockával a támadó szabálytalanságát jelzi, és a labda az ellenfél 16-osán belül van (például mikor a kapusuk az egyik csapattárs által felé passzolt labdát kézzel érinti), akkor a következmény nem 11-es lesz, csak szabadrúgás a 16-oson belülről.

... soha ne felejtsétek, hogy ez a játék IGAZI futball, és a játék során minden ténylegesen is előfordulhat, ami lehetséges. Minden szabály valódi játékhelyzetnek felel meg, kétséges helyzetekben döntsön a józan ész!

Tervezte: **Emanuele Pessi, Marco Ippolito** és **Stefano Giachi**
Illusztrációk: **Marco Bonatti**
Design: **Domenico Monforte**
Gyártó: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69**
20863 Concorezzo (MB) - Olaszország

CreativaMente
LUDO ERGO SUM
www.creativamente.eu