

REGULILE JOCULUI



ÎN ACEST JOC TU EȘTI CAMPIONUL!

CONȚINUT

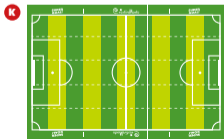
8 zaruri din lemn

- 3 zaruri cu săgeți, pe care apare câte un număr pe fiecare latură, respectiv în câteva cazuri și un „?” sau un „X”:
 - 1 zar **portocaliu** (A) pentru pase scurte, cu risc redus de a pierde mingea
 - 1 zar **roșu** (B) pentru pase mai lungi, cu risc mediu
 - 1 zar **mov** (C) pentru lansări, cu risc mare
- 1 zar **roșu** pentru șut (D)
- 1 zar **albastru** pentru fundaș (E)
- 1 zar **albastru deschis** pentru portar (F)
- 1 zar **negru** pentru penalty (G)
- 1 zar **alb** pentru acțiuni speciale (H)

1 minge din lemn (J)

1 teren (K) împărțit în 5 coloane verticale (benzi) și 11 fâșii orizontale (rânduri)

1 regulament



CUM SE JOACĂ? (GHID SCURT)

O partidă durează **15 minute** și este împărțită în **2 reprize** a câte 7:30 de minute fiecare. Cei doi jucători vor juca la rând atac (cu cele 3 zaruri cu săgeți) și apărare (1 zar albastru). **Cel aflat în atac dă cu zarurile sale (A, B,C) până ce pierde mingea:** dă cu un zar, mută balonul atâtea spații cât indică zarul, apoi dă din nou cu un zar, mută balonul conform numărului arătat de zar, ș.a.m.d. Singura constrângere este că zarul portocaliu nu poate fi folosit de două ori la rând.

Atacantul **pierde mingea** atunci când pe săgeata de pe zar apare **o cruce (X)**, SAU când apare **un semn de întrebare (?)** iar apărătorul, având posibilitatea de a interveni, **fură mingea** cu zarul albastru. Când atacantul pierde mingea, jucătorii își schimbă zarurile de atac și apărare (cele trei zaruri cu săgeți respectiv zarul albastru).

Atunci când mingea se află în ultimele 3 rânduri ale terenului, atacantul poate să tragă la poartă cu zarul roșu pentru șut. Dacă șutul este pe poartă și fundașul nu-l poate bloca, atunci atacantul înscrie un gol. Dacă atacantul a șutat din interiorul careului, atunci apărătorul poate încerca să evite golul cu zarul albastru deschis. Dacă șutul a fost din afara careului, atunci apărătorul poate încerca să evite golul cu zarul albastru (de fundaș) și dacă e necesar, și cu zarul albastru deschis (de portar).

Dacă apărătorul **faultează în interiorul careului**, atacantul va folosi zarul negru pentru penalty.

Jucătorul care deține zarul alb poate beneficia în orice moment de o sclipire de geniu, folosind zarul pentru a executa o acțiune specială (de exemplu: șut imparabil, pasă de gol, paradă extraordinară). Atenție: după ce folosești acțiunea, zarul alb trece la adversarul tău!

PREGĂTIREA JOCULUI

Atribuiți prin tragere la sorți zarul alb (1) unuia dintre jucători, care este desemnat apărător. Apărătorul dă cu zarul alb, și astfel veți ști amândoi care va fi acțiunea specială de care apărătorul se va putea folosi mai târziu.

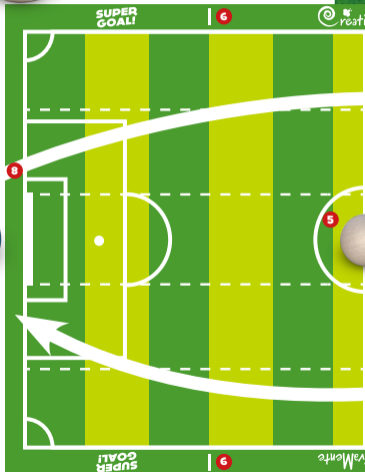
Celălalt jucător începe ca atacant și ia cele trei zaruri cu săgeți (2), în timp ce apărătorul ia doar zarul albastru (3).

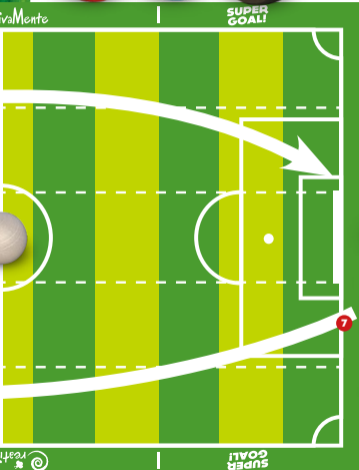
Așezați celelalte trei zaruri (șut, portar și penalty) la marginea terenului (4), apoi așezați mingea în centrul terenului (5).

Decideți dacă folosiți sau nu regula Boskov (vezi pagina 14). Setați un cronometru la 7:30 de minute (prima repriză), și începeți jocul.

DEFĂȘURAREA JOCULUI

GOOOL! simulează un meci de fotbal adevărat, în care jucătorii vor ataca și se vor apăra în mod alternativ. Un jucător are rolul de atacant până când pierde mingea sau





până când ajunge cu ea în preajma porții - reprezentată de ultimele trei rânduri (6) - și trage la poartă.

Când posesia mingii se schimbă, cei doi jucători schimbă între ei zarurile de atac (7) și de apărare (8), iar cel intrat în posesia mingii dă cu zarul portocaliu (notă: acest zar nu poate fi folosit de două ori la rând).

SFÂRȘITUL JOCULUI

O partidă durează **15 minute (2 reprize a câte 7:30 de minute)**. Câștigă jucătorul care a marcat mai multe goluri.

Jucătorul care a început cu zarul alb va da lovitura de începere a reprizei secunde. Când timpul expiră după o repriză, jocul continuă până când apărătorul preia posesia mingii.

Dacă organizați un **campionat** cu mai multe meciuri, vă recomandăm **partide de 10 minute**, cu lovituri de departajare în caz de egalitate.



ATAC

Atacantul dă cu unul dintre cele 3 zaruri cu săgeți:



control: avansări scurte și risc redus de a pierde mingea.



pase: avansări mai lungi și risc mediu.



lansare: avansări semnificative, dar risc mare.

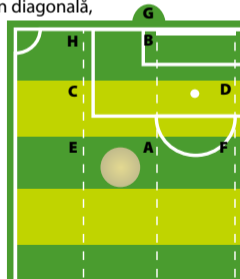
Este indicat ca după ce dă cu zarul, să îl așeze drept, ca numărul de pe zar să poată fi citit ușor. Apoi atacantul avansează cu mingea în direcția indicată de săgeată (înainte, în diagonală, în laterală sau înapoi) atâtea spații cât este indicat de numărul din interiorul săgeții. Cu zarul roșu arătat alăturat atacantul avansează cu mingea 2 căsuțe înainte, de la A la B.



Când săgeata indică o pasă în diagonală, atacantul decide dacă duce mingea spre stânga (C) sau spre dreapta (D).



În mod similar, când săgeata indică o pasă în laterală, atacantul decide dacă pasează mingea la stânga (E) sau la dreapta (F).





Când în interiorul săgeții apare o cruce (X), apărătorul fură mingea de la atacant.



Când în interiorul săgeții apare un semn de întrebare (?), apărătorul poate interveni, dând cu zarul albastru pentru a încerca să fure mingea.



Dacă atacantul șutează în afara terenului (de exemplu 3 căsuțe înainte de la A la G), se schimbă posesia mingii și se acordă o lovitură de poartă.

Când mingea se află în ultimele trei rânduri, în banda de margine a terenului (E, C sau H), atacantul poate să declare în avans că vrea să avanseze spre centrul terenului și nu spre linia porții, rotind săgeata de pe zar cu 90°.



Când se schimbă posesia mingii, atacantul întotdeauna trebuie să dea **prima dată** cu zarul portocaliu, **care, de regulă nu poate fi folosit de două ori la rând.**

Zarul roșu pentru pase mai lungi sau cel mov pentru lansări pot fi folosite ca prim zar de către atacant în următoarele situații: lovitură de start, lovitură de colț, aruncare de la margine, lovitură de poartă, degajare a portarului sau lovitură liberă.

După un luft al fundașului sau o degajare (a fundașului sau a portarului) se consideră că atacantul a reintrat imediat în posesia mingii și poate continua cu zarul la alegere, inclusiv zarul portocaliu (chiar dacă acesta a fost folosit chiar înainte de luft sau degajare).

ȘUT DIN INTERIORUL CAREULUI

Când mingea se află într-una dintre cele 6 căsuțe din careu (conturate în imagine cu roșu) - de exemplu căsuța A -, atunci atacantul poate să tragă la poartă cu zarul roșu de șut. Rezultatele șutului pot fi:



pe spațiul porții: mingea avansează în B, iar adversarul aruncă zarul albastru de portar pentru a salva șutul;



șut imparabil: acesta este un gol, cu excepția cazului în care apărătorul este în posesia zarului alb cu fața „salvare extraordinară” în sus și decide să-l joace.



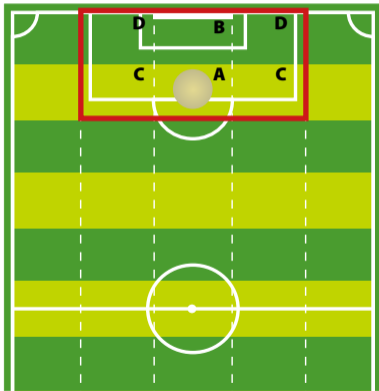
lovește bara laterală: mingea sare în C și apărătorul dă cu zarul albastru pentru a interveni cu fundașul.



lovește bara transversală: mingea sare în B și apărătorul decide dacă folosește zarul de fundaș (albastru) sau cel de portar (albastru deschis).

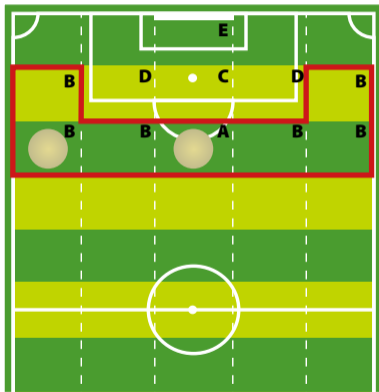


out de poartă: se execută o lovitură de poartă din poziția D.



ȘUT DIN AFARA CAREULUI

Când mingea se află în ultimele trei rânduri, dar în afara careului (cele 7 căsuțe conturate în imagine cu roșu), atunci atacantul poate să tragă la poartă cu zarul roșu de șut. Rețineți că atacantul nu poate să tragă la poartă din colțul terenului. Rezultatele zarului pot fi:



pe spațiul porții: mingea se duce spre poartă în funcție de locul în care se află - din căsuța A se duce la C; din orice căsuță B se duce la D. Dacă mingea ajunge în C sau D, atunci apărătorul dă cu zarul albastru pentru a încerca să fure mingea. Dacă ratează, mingea ajunge în E, și apărătorul dă cu zarul de portar.



gol ca și făcut: șutul a fost de la distanță prea mare, așadar nu este automat și gol. Mingea ajunge în E și apărătorul dă cu zarul de portar.

În celelalte trei cazuri (**bară laterală, bară transversală și out de poartă**) acțiunile sunt descrise la pagina 8 pentru șutul din interiorul careului.



APĂRARE CU FUNDAȘ

Apărătorul poate interveni cu zarul albastru în oricare dintre următoarele trei cazuri:



când apare un semn de întrebare (?) pe zarul atacantului.



când atacantul trage la poartă din afara careului și mingea ajunge pe un spațiu unde poate fi interceptată.



când atacantul lovește cu mingea bara laterală sau cea transversală (în ultimul caz apărătorul poate interveni și cu fundașul și cu portarul).

Când apărătorul intervine, atunci poate să:



fure mingea de la atacant, provocând o schimbare a posesiei (sau șutul este parat);



rateze mingea (luft), care rămâne la atacant (sau șutul continuă spre poartă);



marcheze un autogol: ratează conform celor descrise la punctul anterior în momentul în care mingea se află chiar în fața porții (în unul dintre cele două spații conturate cu roșu);



degajeze mingea: mută mingea cu 3 căsuțe în jos pe aceeași bandă, fără ca posesia ei să se schimbe;



comită un fault: mingea rămâne la atacant, care execută o lovitură liberă. Dacă faultul s-a comis în careu, atunci este penalty. Dacă s-a comis în al treilea sau al patrulea rând de la linia de poartă, atunci este o lovitură liberă directă. În toate celelalte cazuri atacul se reia cu unul dintre cele 3 zaruri cu săgeți.



PORTARUL APĂRĂ

Portarul este nevoit să intervină când mingea se află în fața porții (A), și poate să intervină în locul fundașului când șutul lovește bara. Când portarul intervine, atunci poate să:



apere șutul: se schimbă posesia mingii și portarul reintroduce mingea în joc.



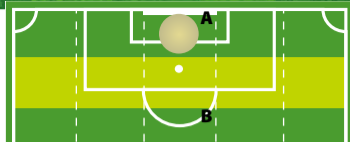
nu apere șutul: portarul ratează mingea și atacantul înscrie un gol (autogol în cazul barei transversale).



boxeze mingea: mingea sare de la A la B și rămâne la atacant.



devieze mingea în corner: mingea rămâne la atacant, și acesta execută o lovitură de colț.



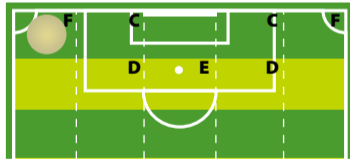
LOVITURĂ DE POARTĂ

Lovitura de poartă poate fi executată și din căsuțele C, dar și din căsuțele D sau E. În ambele cazuri, atacantul poate declara, înainte să dea cu zarurile că vrea să execute o lovitură lungă și apoi să dubleze numărul din săgeată.

LOVITURĂ DE COLȚ (CORNER)



Aceasta poate fi executată cu unul dintre cele 3 zaruri cu săgeată, iar mingea se duce spre poartă de-a lungul liniei de poartă. De exemplu, cu zarul portocaliu avansează de la F la C, iar cu zarul roșu face o cruce pentru a se întoarce de la F la D.



ZARUL ALB

Jucătorul care câștigă tragerea la sorți la începutul meciului ia zarul alb și dă cu acesta, iar astfel ambii jucători vor vedea ce arată zarul și vor ști de ce acțiune specială poate beneficia cel care deține zarul. După ce folosește acțiunea indicată de zar, jucătorul trebuie să îl cedeze adversarului său, care dă imediat cu zarul ca să se știe și în acest caz ce acțiune va putea fi folosită cu acest zar.

Zarul alb are 3 fețe roșii pentru atac, 2 fețe albastre pentru apărare și 1 față roș-albastră, care poate fi folosită atât în atac, cât și în apărare:



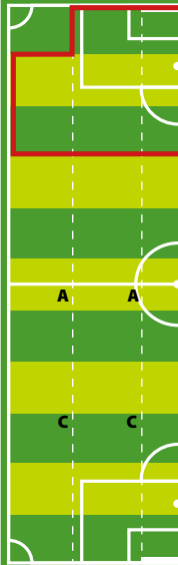
un șut de la distanță mare: atacantul poate executa un șut la poartă de pe linia de la jumătatea terenului (A). Șutul este la poartă și mingea ajunge în B, iar apărătorul răspunde cu zarul de portar albastru deschis.

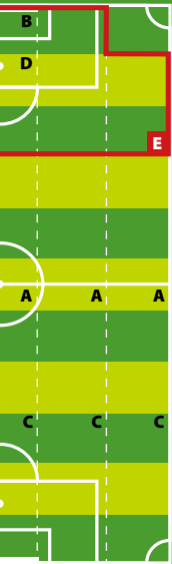


o pasă de gol: atacantul poate executa această acțiune din afara careului său, începând de la căsuțele C. Mingea ajunge în căsuța D, și atacantul poate să tragă la poartă.



un șut imparabil: când mingea se află în poziția de șut - într-una din căsuțele zonei E -, atacantul înscrie un gol dacă folosește această față a zarului alb. NOTĂ: adversarul său poate să apere lovitura, dacă dă cu zarul alb „o paradă extraordinară”. Dacă atacantul trage la poartă din afara careului, golul poate fi evitat și cu „o recuperare miraculoasă”.





o paradă extraordinară: apărătorul blochează un șut prin care s-ar fi înscris un gol în căsuța B. Această acțiune poate fi executată în două circumstanțe: în cazul unui „șut imparabil” (fie cu zarul de șut, fie cu zarul de campion) sau în locul zarului albastru deschis, pentru a fi sigur că șutul este blocat. NOTĂ: dacă apărătorul folosește zarul albastru deschis și nu blochează șutul, atunci salvarea extraordinară nu se mai poate juca.



o recuperare miraculoasă: apărarea poate fura mingea în orice moment al jocului, chiar și după o pasă de gol, cu excepția unui șut din interiorul careului. Cu acest zar apărarea poate intercepta și un șut imparabil (de pe zarul alb), dacă acesta este executat din afara careului.



fault: poate fi folosit atât în atac, cât și în apărare. Dacă este folosit de către atacant, trebuie folosit în ultimele patru rânduri ale terenului, deoarece permite o lovitură liberă directă. Dacă este folosit atunci când mingea se află în interiorul careului, atacantul va executa un penalty. Dacă este folosit de către apărător, arbitrul fluieră pentru fault în atac, și se schimbă posesia mingii. Zarul poate fi folosit în oricare moment al jocului, dar înainte ca atacantul să dea cu zarurile.



PENALTY

Când se execută un penalty, atacantul trebuie să dea cu zarul negru. Rezultatul poate fi:



gol: mingea trebuie așezată la centrul terenului.



deviere în corner: mingea rămâne la atacant, și acesta execută o lovitură de colț.



out de poartă: urmează o lovitură de poartă din căsuța C.



boxează portarul: mingea sare de la A la B și rămâne la atacant, care poate să tragă la poartă din nou.

Regula Boskov. Așa cum a spus fostul antrenor Boskov, „penalty este atunci când arbitrul fluieră.” După un fault comis în interiorul careului, dați cu un zar portocaliu. Șansele ca arbitrul să acorde penalty sunt 5 la 6, dar dacă pe zar apare semnul întrebării (?), atunci nu acordă penalty, însă mingea rămâne la atacant.

CAZURI SPECIALE



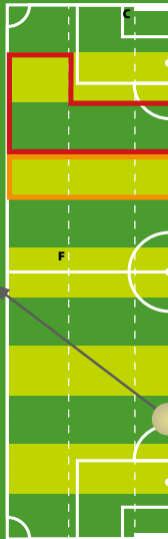
eliminare: dacă apărătorul comite două faulturi la rând (cu două aruncări consecutive ale zarului albastru), este eliminat. Dacă este în posesia zarului alb, trebuie să îl dea adversarului, care dă cu el imediat, ca de obicei.

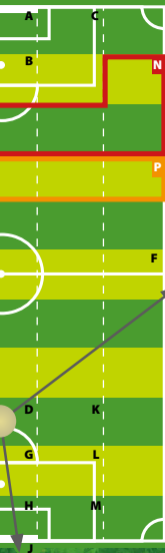


dacă lovitura de poartă a fost executată din rândul al doilea, cu zarul roșu de pase mai lungi și mingea este pasată în spate și iese din teren, adversarul va executa o lovitură de colț.



dacă lovitura de poartă a fost executată din primul rând, cu zarul roșu de pase mai lungi și mingea este pasată în spate, atunci mingea intră în poartă și portarul înscrie un autogol.





dacă mingea se află în banda centrală a terenului, ex. în căsuța D, și zarul mov indică diagonală 3, mingea iese în out; posesia mingii se schimbă și aceasta trebuie repusă în joc din căsuța F, unde a ieșit.



dacă apărătorul încearcă să degajeze mingea din căsuțele D, G sau H, aceasta ar putea intra în poartă. Mingea ajunge în H și apărătorul poate da cu zarul de portar pentru a o opri să intre în plasă. Dacă mingea este degajată din K, L sau M și depășește linia de poartă, este acordată o lovitură de colț.



lovitură liberă directă. Dacă atacantul execută un șut la poartă din zona N și șutul este pe spațiul porții, mingea trece peste zid, ajunge în căsuța A și apărătorul trebuie să intervină cu portarul. Dacă șutul este executat din zona P și este pe spațiul porții, mingea ajunge în căsuța B și apărătorul intervine cu fundașul.



atunci când apărătorul folosește zarul alb în situație de pressing, când mingea este în careul atacantului (de exemplu: când portarul prinde mingea în mână după ce un coechipier de-al său o pasează în spate) și arbitrul acordă fault în atac, atunci apărătorul nu obține penalty, ci numai o lovitură liberă directă.

Rețineți că acesta este un meci de fotbal ADEVĂRAT, unde se poate întâmpla orice. Toate regulile reflectă situația din meciul real, așa că, dacă aveți îndoieli, folosiți-vă doar bunul simț.



Tutorial video



LUDO ERGO SUM
www.creativamente.eu

**Autori: Emanuele Pessi, Marco Ippolito
și Stefano Giachi**

Ilustrator: Marco Bonatti

Tehnoredactare: Domenico Monforte

Producător: CreativaMente srl

Via A. Volta, 69 - 20863 Concorezzo (MB)

**LUDICUS[®]
GAMES**

Importator: Ludicus Games SRL.

Odorheiu Secuiesc, Str. 1 Decembrie 1918,

nr. 7, jud. Harghita, România

info@ludicus.ro, www.ludicus.ro

Traducere: Ali Farczádi