

REGOLE DEL GIOCO



QUESTA VOLTA IL FUORICLASSE SEI TU!!!

CONTENUTO

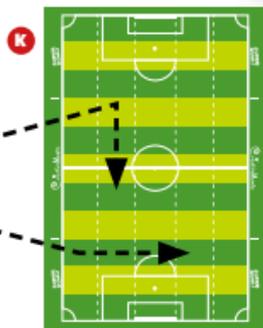
8 dadi in legno

- 3 dadi freccia sulle tonalità del rosso per l'attacco, con una **freccia direzionale** e un **numero** su ogni faccia, ed eventualmente **uno dei 2 simboli "?"** oppure **"X"**
 - 1 **dado arancione** per il **controllo** (A) della palla: piccoli avanzamenti e poco rischio di perdere la palla
 - 1 **dado rosso** per il **passaggio** (B): avanzamenti più ampi e rischio medio
 - 1 **dado viola** per il **lancio** (C): avanzamenti significativi ma maggior rischio
- 1 **dado rosso** per il **tiro** (D)
- 1 **dado blu** per la **difesa** (E)
- 1 **dado azzurro** per la **parata** (F)
- 1 **dado nero** per il **rigore** (G)
- 1 **dado bianco** per il colpo del **fuori classe** (H)

1 palla in legno (J)

- 1 **campo di gioco** (K) "a scacchiera" diviso in 5 colonne verticali, denominate fasce, e 11 linee orizzontali, denominate righe

1 manuale istruzioni



COME SI GIOCA (GUIDA RAPIDA)

La partita dura **15 minuti**, divisi in **2 tempi** da 7:30 ciascuno.

I 2 giocatori si alternano tra chi attacca (3 dadi freccia) e chi difende (1 dado blu).

Chi attacca continua a lanciare i dadi freccia finché non perde palla. Ne lancia uno alla volta, a sua scelta tra i 3 (anche 5 rossi di fila), con il solo vincolo di non usare il dado arancione 2 volte di fila.

Chi attacca **perde palla** quando dentro la freccia **compare la croce (X)** oppure può perdere palla quando **compare il punto interrogativo (?)** e chi difende, avendo l'opportunità di intervenire, **ruba palla con il dado blu.** Quando cambia il possesso palla chi stava attaccando va in difesa, prendendo il dado blu e cedendo i 3 dadi freccia.

Chi attacca può tirare in porta quando la palla è nelle ultime 3 righe del campo, usando il dado rosso del tiro.

È goal quando il tiro è diretto nello specchio e chi difende non riesce a evitare che la palla entri in rete. Chi difende può evitare il goal lanciando solamente il dado azzurro se il tiro è stato fatto da dentro l'area, mentre se da fuori area può lanciare sia il dado blu, sia eventualmente anche quello azzurro.

Quando viene fatto un **fallo in area** si tira il rigore con il dado nero.

Il dado bianco è il **colpo del fuoriclasse** che consente a chi lo possiede una giocata speciale (es. tiro imparabile, assist, parata straordinaria), che può essere usata in qualsiasi momento. Ma attenzione: giocandolo lo si cede all'avversario!

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

La partita inizia con l'**assegnazione del dado fuoriclasse mediante sorteggio** (monetina oppure pari o dispari): il giocatore che vince lo tira subito e lo tiene al suo fianco (1).

Inizia la partita in attacco, con i tre dadi freccia (2), il giocatore che non ha il dado fuoriclasse, mentre l'avversario parte in difesa con il solo dado blu (3).

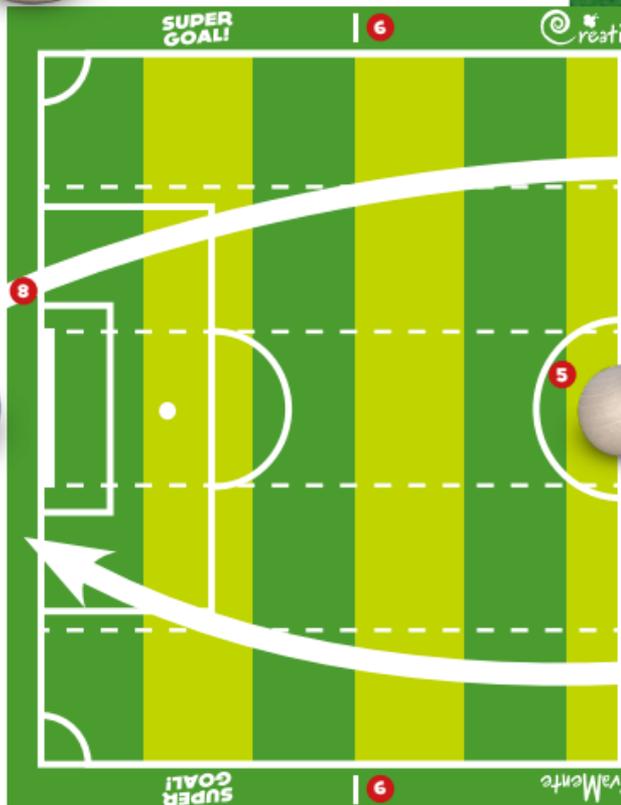
Gli altri tre dadi (tiro, parata e rigore) vengono posti a margine del campo di gioco (4), e la palla viene messa al centro (5).

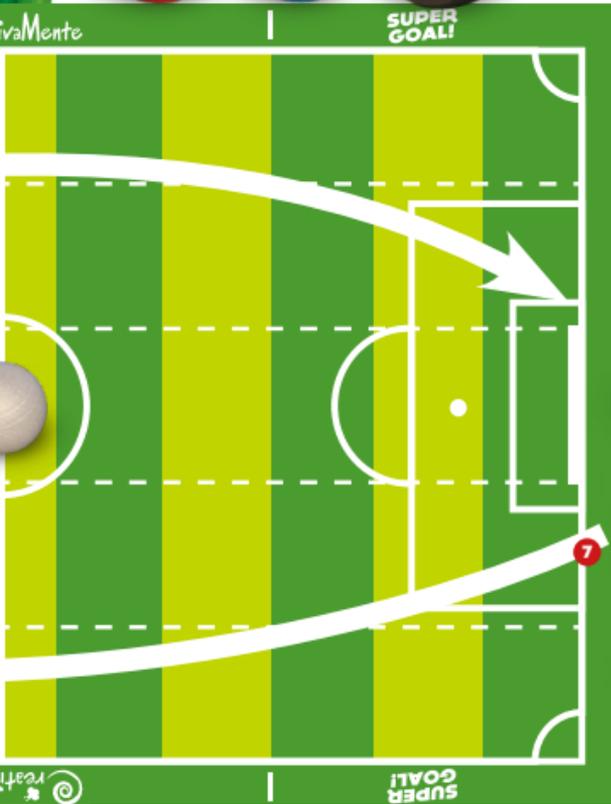
Si dà inizio alla sfida avviando il timer per i primi 7:30 di gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Come nel vero gioco del calcio c'è una continua alternanza tra attacco e difesa.

Chi attacca continua nella sua azione finché non perde palla o tira in porta, avendo portato la palla nelle ultime tre righe del campo, oltre gli indicatori dell'area di tiro (6).





Quando cambia il possesso palla i due giocatori **si scambiano i dadi** di attacco (7) e difesa (8), e chi passa in attacco inizia con il dado che preferisce, ricordando sempre che il dado arancione del controllo non può mai essere usato due volte di fila.

FINE DEL GIOCO

La partita dura 15 minuti, divisi in due tempi da 7:30.

Inizia il secondo tempo in attacco il giocatore che all'inizio aveva vinto il sorteggio.

In entrambi i tempi quando finiscono i 7:30 si continua finché la difesa non riesce a entrare in possesso palla.

In caso di **torneo** si suggeriscono **partite di 10 minuti** (5+5) e calci di rigore in caso di pareggio.



ATTACCO

Il giocatore in fase di attacco lancia di volta in volta uno dei 3 dadi freccia:



controllo: spostamenti ridotti, ma basso rischio di perdere la palla



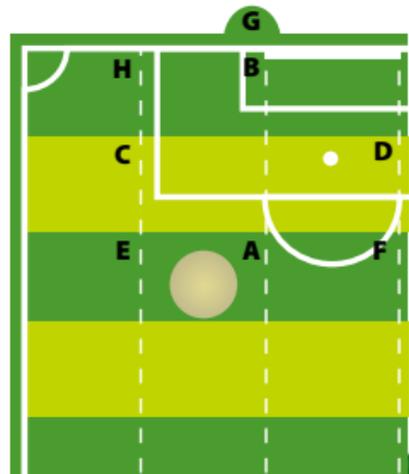
passaggio: avanzamenti più ampi e rischio medio di perdere la palla



lancio: avanzamenti significativi, ma maggior rischio di perdere la palla

L'attacco fa avanzare la palla sulla scacchiera del campo nella direzione indicata dalla freccia (avanti, in diagonale, di lato o indietro) per tante caselle quante indicate dal numero dentro la freccia. Ad esempio con il dado qui a fianco la palla avanza diritta di 2 caselle, da A a B.

Si suggerisce di mettere il numero dritto per leggere correttamente la direzione della freccia.



Quando la freccia indica avanzamento in diagonale si può scegliere se far avanzare la palla verso sinistra (C) o verso destra (D).



Analogamente, quando la freccia indica passaggio laterale si può scegliere se spostare la palla a sinistra (E) o a destra (F).



Quando in cima dentro la freccia compare la croce (X) il giocatore in attacco perde la palla e avviene un cambio possesso.



Quando in cima dentro la freccia compare il punto interrogativo (?) il giocatore in difesa ha la possibilità di intervenire per rubare la palla, e lo fa lanciando il dado blu.



Se avanzando la palla oltrepassa la linea di fondo (ad esempio 3 caselle in avanti da A a G), è cambio possesso palla e rimessa dal fondo.

Quando la palla è nelle ultime tre righe, nella fascia esterna del campo (E, C o H), chi attacca può decidere, dichiarandolo prima di lanciare il dado, di avanzare verso il centro del campo invece che verso la linea di fondo, in pratica ruotando di 90° la direzione della freccia che comparirà sul dado.



Il **primo lancio** del turno di attacco, dopo un cambio possesso, è con uno tra i tre dadi a propria scelta. **Non si può mai usare due volte di fila il dado arancione.**

Dopo un liscio del difensore o una respinta (del difensore o del portiere) non c'è un cambio possesso palla, e dunque il giocatore in attacco può continuare con il dado che preferisce, anche il dado controllo (pur se era stato giocato appena prima del liscio o della respinta).

TIRO DA DENTRO L'AREA

Quando la palla si trova in una delle 6 caselle dell'area di rigore (evidenziate in rosso), ad esempio nella casella A, si può effettuare un tiro con il dado rosso del tiro, che può indicare diversi esiti:



nello specchio: la palla avanza sempre in B, e l'avversario lancia il dado azzurro per tentare di evitare il goal



imparabile: è direttamente goal, a meno che la difesa non abbia il dado fuoriclasse "parata straordinaria" e decida di giocarlo



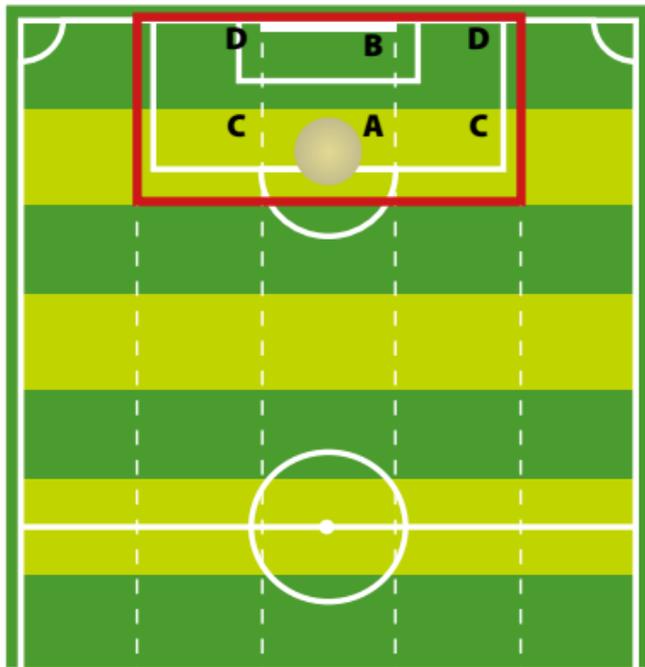
sul palo: la palla rimbalza in C, e l'avversario lancia il dado blu per intervenire con il difensore



sulla traversa: la palla scende in B, e la difesa sceglie se intervenire con il difensore (dado blu) o con il portiere (dado azzurro)

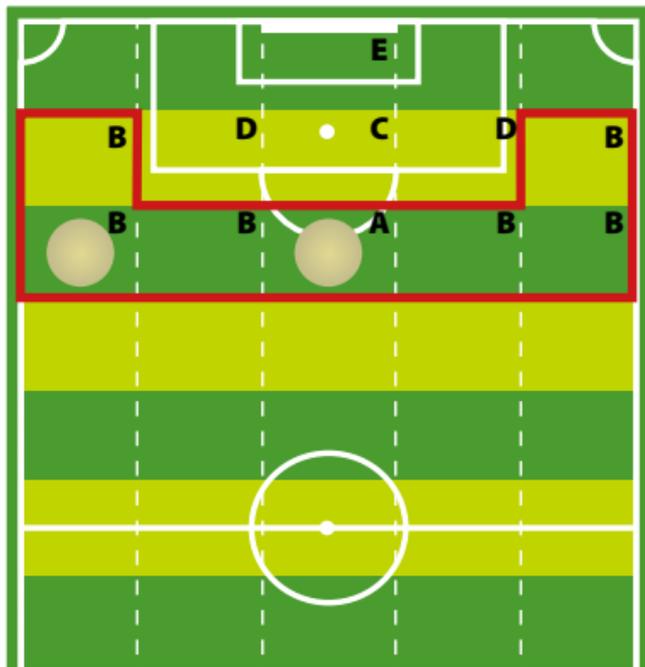


fuori: è rimessa dal fondo a partire dalla posizione D



TIRO DA FUORI AREA

Quando la palla si trova nelle ultime tre righe, ma fuori area (le 7 caselle evidenziate in rosso), si può effettuare un tiro con il dado rosso del tiro. Si noti che non si può tirare direttamente dalla bandierina del calcio d'angolo. Il lancio del dado può indicare diversi esiti:



nello specchio: la palla avanza in direzione della porta a seconda di dove si trova: dalla casella A va in C, mentre da tutte le caselle B va sempre in D.



Quando la palla è in C o in D la difesa lancia il dado blu per provare a intercettare la palla. Se il difensore non la prende (**liscio**), la palla avanza in E, e l'avversario lancia il dado azzurro portiere per evitare il goal

imparabile: vista la distanza non è goal, ma la palla da A o da B arriva direttamente in E, e l'avversario lancia il dado azzurro portiere per evitare il goal



negli altri tre casi (**palo, traversa e fuori**) le azioni sono identiche a quanto descritto per il tiro da dentro l'area nella pagina 8 qui a fianco



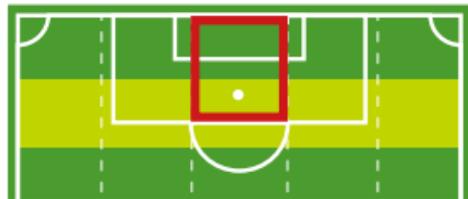
DIFESA

Il giocatore in difesa può intervenire con il dado blu, e può farlo in uno di questi tre casi:

-  quando al giocatore in attacco compare il punto interrogativo (?) in cima dentro la freccia, che consente l'intervento del difensore
-  quando il giocatore in attacco fa un tiro da fuori area, che è nello specchio e può essere intercettato
-   quando il giocatore in attacco fa un tiro che colpisce il palo oppure la traversa (nel caso della traversa la difesa può intervenire con il difensore oppure con il portiere)

Con il proprio intervento il difensore può:

-  **rubare** la palla all'attacco, e dunque c'è un cambio possesso palla (oppure il tiro è intercettato)
-  **lisciare** la palla, che rimane all'attacco (oppure il tiro prosegue verso la porta)
-  **lisciare** la palla o fare **autogoal**: come sopra, a meno che la palla sia in area, proprio davanti alla porta (in una delle 2 caselle evidenziate in rosso): in quel caso è autogoal
-  **respingere** la palla, che retrocede di 3 caselle sulla stessa fascia, ma rimane a chi stava attaccando
-  commettere **fallo**: la palla rimane all'attacco, che batte il calcio di punizione. Se la palla si trova in area è calcio di rigore, mentre nella terzultima o quartultima riga del campo si può tirare direttamente in porta. In tutti gli altri casi l'attacco riprende con uno dei 3 dadi freccia



PARATA DEL PORTIERE

Il portiere deve intervenire quando, a seguito di un tiro, la palla è indirizzata nello specchio della porta (A). Il portiere può anche intervenire, al posto del difensore, quando il tiro colpisce la traversa. La palla può essere:



parata: c'è un cambio possesso palla e viene effettuato il rilancio del portiere



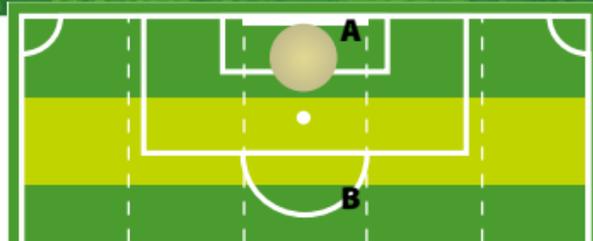
non parata: il portiere non prende la palla ed è goal (autogoal nel caso della traversa)



respinta: la palla retrocede da A a B, e rimane all'attacco



deviata in corner: la palla rimane all'attacco, che batte il calcio d'angolo



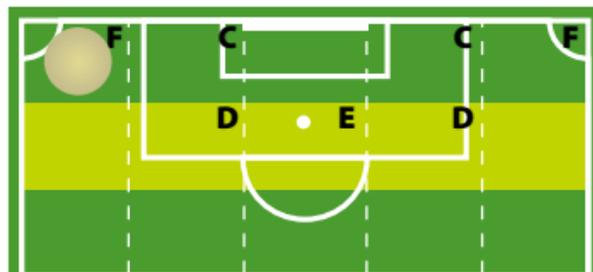
RIMESSA DAL FONDO E RILANCIO DEL PORTIERE

La rimessa dal fondo viene effettuata dalla posizione C, mentre il rilancio del portiere viene fatto dalla posizione D oppure E. In entrambi i casi l'attacco può decidere di tentare il rinvio lungo raddoppiando il valore della freccia e dichiarandolo prima di lanciare il dado.

CALCIO D'ANGOLO



Viene battuto dalla posizione F con uno dei 3 dadi freccia e la palla si muove lungo la linea di fondo in direzione della porta. Ad esempio con il dado arancione avanza da F a C, mentre con quello rosso effettua un cross a rientrare da F a D.



IL COLPO DEL FUORICLASSE

Il dado fuoriclasse viene lanciato all'inizio della partita dal giocatore che ha vinto il sorteggio: entrambi i giocatori conoscono il colpo a disposizione del giocatore che ha il dado.

Non appena il dado viene giocato, viene ceduto all'avversario, che lo lancia per conoscere il proprio colpo da fuoriclasse, prima che il gioco riprenda.

Il dado fuoriclasse ha **3 facce rosse** che sono giocabili quando si attacca, **2 facce blu** per quando si difende, e infine 1 faccia con il fischietto che si può giocare sia in attacco sia in difesa:



tiro da lontano: l'attacco può tirare in porta a partire dalla linea di metà campo (A). Il tiro è nello specchio e la palla va in B, e il difensore risponde con il dado portiere azzurro

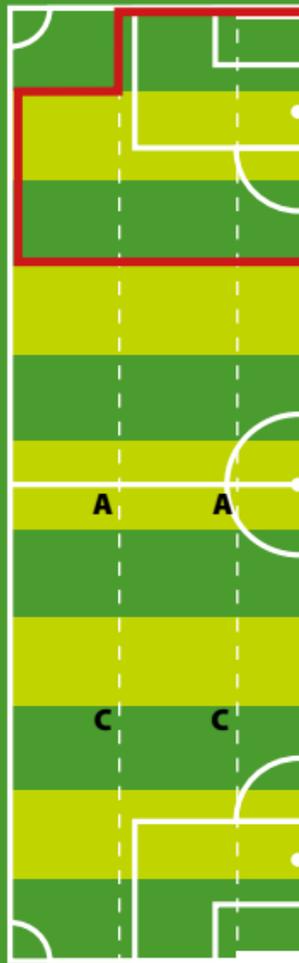


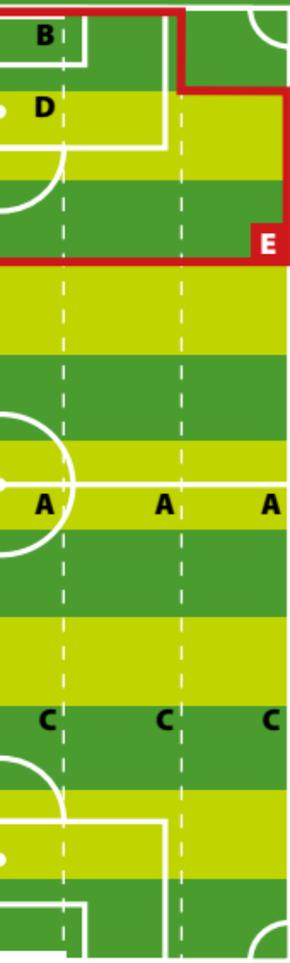
assist: l'attacco può giocare questo colpo già da fuori della propria area: dalla posizione C in avanti. La palla arriva nella posizione D pronta per essere calciata in porta



tiro imparabile: quando la palla è in posizione di tiro, in una delle caselle dell'area E, giocando questo colpo l'attacco fa goal.

NOTA: poiché giocando il dado fuoriclasse poi lo si cede all'avversario, che lo lancia subito, il goal può essere evitato se il nuovo colpo dell'avversario è la "parata straordinaria". Qualora il tiro sia stato fatto da fuori area, il goal viene evitato anche con il colpo del fuoriclasse "recupero miracoloso"





parata straordinaria: la difesa blocca la palla che era stata tirata e stava entrando in porta in B. Questo colpo può essere giocato in due situazioni: in caso di "tiro imparabile" (sia dado tiro sia dado fuoriclasse) oppure al posto del dado azzurro, per essere sicuri di bloccare la palla.
NOTA: se si gioca il dado azzurro e la palla non viene parata, poi non si può più giocare la parata straordinaria



recupero miracoloso: la difesa può rubare la palla in qualsiasi fase di gioco, anche dopo un assist, tranne che dopo un tiro da dentro l'area. Con questo colpo la difesa può anche intercettare un colpo da fuoriclasse "tiro imparabile", se effettuato da fuori area



fallo: può essere giocato sia in **attacco** sia in **difesa**.
Se **si è in attacco** conviene usarlo nelle ultime quattro righe del campo, poiché consente il calcio di punizione con tiro in porta. Meglio ancora usarlo quando la palla è dentro l'area, perché in quel caso viene assegnato il calcio di rigore.
Se invece **si è in difesa** viene fischiato un fallo in attacco (es. fuorigioco), che consente il cambio possesso palla in qualsiasi fase di gioco. Deve essere giocato prima che l'attacco lanci il dado.



CALCIO DI RIGORE

Per tirare il calcio di rigore si lancia il dado nero, che può indicare diversi esiti:



segnato: palla al centro



deviato in corner: la palla rimane all'attacco, che batte il calcio d'angolo



fuori: è rimessa dal fondo dalla posizione C



respinto: la palla da A torna in B e rimane all'attacco, che può effettuare subito un nuovo tiro

Applicazione del VAR. Quando si verifica un fallo all'interno dell'area di rigore, prima di assegnare il calcio di rigore il VAR deve confermare il fallo. Il giocatore in attacco lancia il dado arancione: se non compare il punto interrogativo è rigore, ma se il dado indica la faccia con il punto interrogativo, non è rigore e la palla resta all'attaccante.

CASI PARTICOLARI



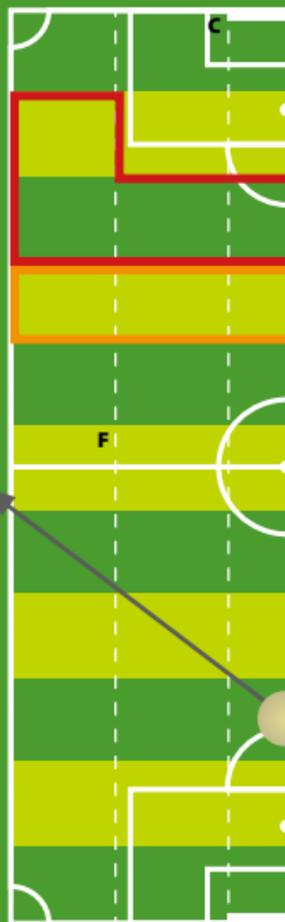
espulsione: se il difensore commette fallo per due volte di fila (con due lanci consecutivi del dado blu) c'è l'espulsione. Se il giocatore aveva il dado fuoriclasse lo cede all'avversario che, come sempre, lo tira subito

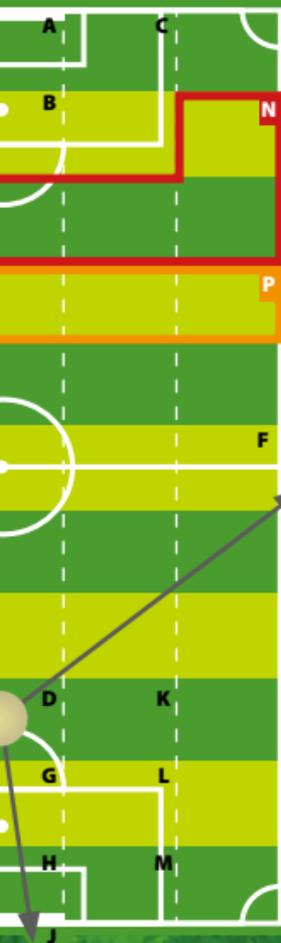


se la rimessa dal fondo viene fatta con il dado passaggio e viene passaggio indietro, la palla dalla posizione C esce: è cambio possesso e **calcio d'angolo**



se il rilancio del portiere viene effettuato dalla posizione B con il dado passaggio e viene passaggio indietro, e si era deciso di raddoppiare il valore della freccia, la palla entra in porta ed è **autogoal**





se la palla si trova nella fascia centrale del campo, ad esempio in D, e il dado lancio indica diagonale 3, la palla esce in **fallo laterale E**: è cambio possesso palla e rimessa laterale dalla casella F, a fianco di dove è uscita la palla



se l'intervento del difensore è una respinta e la palla si trova in D, G o H, la palla potrebbe entrare in porta (J). La palla si ferma in H e **l'attacco può tirare il dado azzurro portiere** per evitare il rimpallo in rete. Se invece si trova in K, L o M la palla esce ed è rimessa dal fondo



calcio di punizione con tiro in porta. Se si calcia dall'area N e il **tiro è nello specchio** la palla supera la barriera e va direttamente in A, richiedendo l'intervento del portiere. Se invece si tira dall'area P, e il tiro è



nello specchio, la palla va direttamente in B e interviene il difensore. Se si calcia dall'area N e il dado indica **tiro imparabile** è direttamente goal, mentre se si tira dall'area P e il tiro è imparabile vista la distanza non è goal, ma la palla arriva direttamente in A



quando la difesa con il colpo del fuoriclasse fa fischiare un **fallo in attacco**, e la palla si trova **nell'area avversaria** (ad esempio il portiere che prende la palla con le mani sul retropassaggio del compagno) non è rigore, ma punizione in area

... e comunque non dimenticate mai che questo è il VERO gioco del calcio, in cui tutte le possibili azioni possono accadere. Ogni regola corrisponde a una situazione reale di gioco e, in caso di dubbio, è sufficiente applicare il buon senso.



Guarda il video

Un Gioco di: **Emanuele Pessi, Marco Ippolito e Stefano Giachi**

Illustrazioni di: **Marco Bonatti**

Grafica di: **Domenico Monforte**

Prodotto da: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB)**



LUDO ERGO SUM
www.creativamente.eu