ZONACTION CALCIO

REGOLAMENTO

Autore: *Fersini Sergio*

Giocatori: 2 +
(si può giocare anche in più di 2 organizzandosi in 2 squadre)
(si possono organizzare anche tornei di squadre).
Difficoltà:media/facile
Età: da 8 anni in su.

SCOPO DEL GIOCO

Occorre fare più gol dell'avversario per poter vincere la partita!

La partita può essere giocata **a tempo** oppure **a numero di gol**.
Se si gioca a tempo i due giocatori stabiliscono all'inizio del gioco la durata totale della partita tra le seguenti 3 opzioni: 45 minuti; 60 minuti; 90 minuti.
Se si gioca a numero di gol i due giocatori stabiliscono all'inizio del gioco il numero totale di gol della partita tra le seguenti 4 opzioni: 4 gol; 6gol; 8gol; 10 gol.
Nella modalità torneo, una partita vinta vale 3 punti, una pareggiata vale 1 punto e quella persa 0 punti (il torneo può essere organizzato come un classico torneo a squadre).

OCCORRENTE

Un campo di gioco diviso in caselle quadrate; 2 squadre di calciatori di minimo 13 elementi ciascuna (8 in gioco e 5 in panchina); un mazzo di carte *calciotto*; due dadi con punteggio da 1 a 6 [1/6] e un dado più/meno [+/-]; un pallone (miniatura); due plance/tabelle calciatori dove porre la riserva e segnalare ammonizioni/espulsioni; segnalini gialli in plastica per indicare le ammonizioni.

SCHIERAMENTO

Ogni giocatore convoca 13 calciatori scegliendoli tra quelli a sua disposizione e ne posiziona 8 (compreso il portiere) nella propria metà campo e 5 fuori dal campo a costituire la panchina. I calciatori devono trovarsi fuori dal cerchio del centrocampo o al limite nelle caselle da questo intersecate in prossimità di uno spigolo. Su una casella va posto un solo calciatore.
I giocatori quindi lanciano i due dadi per stabilire il possesso di palla (vince il punteggio più alto).
Il giocatore senza possesso palla mischia il mazzo di carte *calciotto* ponendolo coperto sul tavolo e distribuendo da questo 5 carte a testa.
TIRO D'INIZIO:
Il giocatore con possesso di palla posiziona 2 calciatori nelle 2 caselle della propria metà campo che si trovano al centro del campo assegnando ad uno dei due calciatori il pallone (il pallone va posto nel foro alla base del calciatore). Il giocatore con possesso di palla lancia i due dadi [1/6] per decretare i *punti spostamento* da utilizzare liberamente sulla propria squadra per spostare i calciatori e/o eseguire passaggi e/o tirare in porta. Al tiro d'inizio, come prima mossa, occorre obbligatoriamente passare il pallone ad un altro calciatore.
Quando uno dei due giocatori segna un *gol*, il giocatore che ha ricevuto il *gol* esegue nuovamente il tiro d'inizio dopo che entrambi i giocatori hanno nuovamente disposto i propri calciatori nella propria metà campo.

PIÙ DI 2 GIOCATORI

Per giocare in più di 2 occorre organizzarsi a squadre e dividersi i ruoli dei calciatori: per esempio, giocando in 4, 2 giocatori utilizzano una squadra e due l'altra; i due giocatori della stessa squadra scelgono quali calciatori manovrare nel gioco dividendoseli per ruolo (per esempio un giocatore manovra il portiere, i terzini e gli attaccanti mentre l'altro i difensori ed i centrocampisti); nella *fase spostamento* ogni giocatore della stessa squadra lancia a turno i due dadi [1/6] e utilizza sui propri calciatori (quelli che si è scelto di manovrare) il punteggio ottenuto dal dado di valore maggiore; stessa cosa fa l'altro giocatore della stessa squadra. I punti spostamento non utilizzati da un giocatore possono essere utilizzati dal suo compagno di squadra nello stesso turno. La *fase azione* viene invece eseguita solo dal giocatore che manovra il calciatore interessato in tale fase.
Le carte *calciotto* vengono distribuite 5 per ogni squadra e possono essere utilizzate da ogni giocatore della stessa squadra (comunque una sola carta in fase spostamento utilizzabile per la squadra e una sola carta in fase azione).

FASI DEL GIOCO

Nel gioco si alternano in modo frequente due fasi principali: la *fase spostamento* e la *fase azione*.

FASE SPOSTAMENTO

I giocatori a turno lanciano i due dadi [1/6] per stabilire i *punti spostamento* utilizzabili sulla propria squadra per eseguire spostamenti e/o passaggi e/o tiri in porta; si può passare, tirare o spostare di una casella per ogni *punto spostamento* assegnato a tale mossa.
I *calciatori* possono muoversi solo in direzione orizzontale e/o verticale liberamente anche mischiando tali movimenti (un calciatore può muoversi per esempio di 1 casella orizzontale e di 2 verticali o anche diversamente); **i calciatori non possono muoversi in diagonale**.
Il giocatore può assegnare ad un calciatore un massimo di *punti spostamento* in base al *numero spostamento* indicato sulla base del calciatore, cioè il numero non cerchiato a sinistra della lettera che individua il ruolo del calciatore (se sulla base del calciatore il numero spostamento è 4, vuol dire che quel calciatore può spostarsi di massimo 4 caselle in un turno).
Il *passaggio* può essere eseguito solo in linea retta orizzontale o verticale oppure diagonale, senza poter oltrepassare altri calciatori, si sposta il pallone di una casella per ogni *punto spostamento* assegnato a tale mossa.
Il *tiro in porta* può essere eseguito solo in linea retta orizzontale o verticale oppure diagonale, senza poter oltrepassare altri calciatori, si sposta il pallone di una casella per ogni *punto spostamento* assegnato a tale mossa. Il tiro in porta può essere eseguito solo dal calciatore che si trova in *area di rigore* nella zona difesa dell'avversario (cioè nella propria zona attacco). Il tiro in porta deve arrivare in una delle 4 caselle della zona porta per essere valido. I calciatori in difesa non possono sostare dentro l'area piccola, cioè a meno di 2 caselle di distanza dalla zona porta.
Durante la fase spostamento, il giocatore di turno può usare una carta *calciotto* sempre prima del lancio dei dadi.

FASE AZIONE

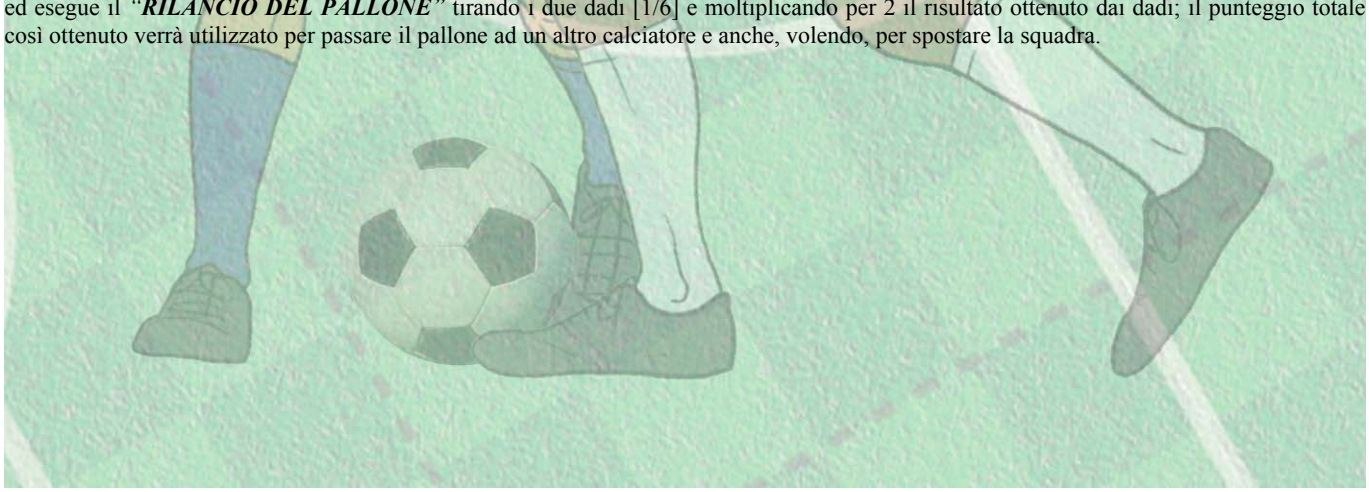
Si divide in 2 tipi: azione di contrasto per togliere il pallone all'avversario e azione per tiro in porta che stabilisce se il tiro in porta realizza un gol o se viene parato dal portiere.

AZIONE DI CONTRASTO:

al proprio turno quando un proprio calciatore arriva su una casella contigua (non diagonale) alla casella su cui si trova il calciatore avversario che ha possesso di palla, si può eseguire l'azione di contrasto dopo aver effettuato tutti i propri spostamenti.
Il giocatore che contrasta tira i due dadi [1/6] ottenendo così il suo *punteggio di contrasto*, il giocatore con possesso di palla rilancia i due dadi [1/6] ottenendo anch'esso il suo *punteggio di contrasto*; al punteggio di contrasto ottenuto dai dadi, i giocatori aggiungono il *punteggio base di contrasto/tiro* indicato sulla base dei calciatori (il numero cerchiato, a destra della lettera che individua il ruolo del calciatore) solo se però i calciatori che eseguono l'azione di contrasto si trovano nella propria zona di competenza. Vince il contrasto il giocatore che realizza il punteggio maggiore. In caso di parità si rilanciano i dadi.
Il giocatore che vince il contrasto, mantiene o conquista il pallone ed ha diritto alla mossa successiva di rilancio dei due dadi [1/6] per ottenere i *punti spostamento* utili a proseguire l'azione.
Durante la fase di contrasto, i giocatori possono usare carte *calciotto* (una sola carta per turno) sempre prima del lancio dei dadi da parte del giocatore di turno.

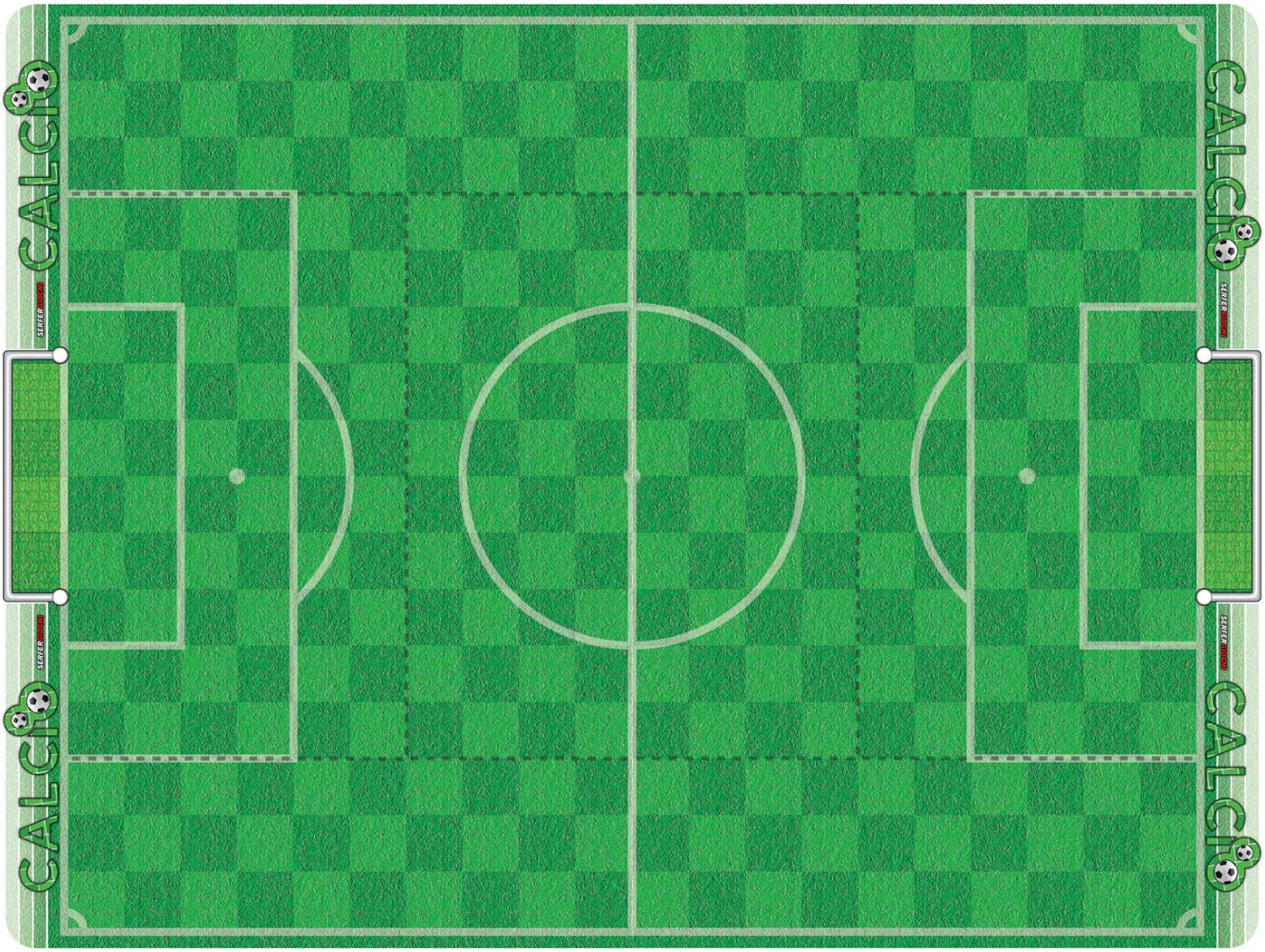
AZIONE PER TIRO IN PORTA:

quando in fase di spostamento si è effettuato il tiro in porta (cioè il pallone è arrivato in una delle 4 caselle della zona porta), si dovrà eseguire l'azione per tiro in porta per determinare se il tiro ha esito positivo, realizzando quindi il *gol*, o se viene invece parato dal portiere.
Il giocatore che ha eseguito il tiro in porta lancia i due dadi [1/6] ottenendo così il suo *punteggio di tiro*; al punteggio di tiro ottenuto dai dadi, il giocatore aggiunge il *punteggio base di contrasto/tiro* indicato sulla base del calciatore (il numero cerchiato, a destra della lettera che individua il ruolo del calciatore) solo se però il calciatore che esegue l'azione di contrasto si trova nella propria zona di competenza e se il tiro è arrivato in una casella vuota delle 4 che individuano la zona porta (non se si tira sul portiere). Il giocatore che manovra il portiere rilancia i due dadi [1/6] ottenendo così il suo *punteggio di parata*; al punteggio di parata ottenuto dai dadi, il giocatore aggiunge il *punteggio base di parata* indicato sulla base del portiere (il numero cerchiato, a destra della lettera che individua il ruolo del calciatore) solo se però il tiro è arrivato sul portiere o sulla casella di fianco al portiere (se il tiro arriva sulla seconda casella di fianco al portiere, questo viene spiazzato e quindi perde il *punteggio base di parata*). Durante la fase di tiro in porta, i giocatori possono usare carte *calciotto* (una sola carta per turno) sempre prima del lancio dei dadi da parte del giocatore di turno.
Vince il giocatore che realizza il punteggio maggiore. In caso di parità si rilanciano i dadi.
Se il calciatore che tira totalizza un punteggio maggiore del portiere, si segna un ***GOL***; si rimette il pallone al centrocampo per eseguire nuovamente il *"**TIRO D'INIZIO**"*.
Se il portiere totalizza un punteggio maggiore del calciatore che tira, si effettua la ***PARATA***; il portiere quindi guadagna il turno successivo ed esegue il *"**RILANCIO DEL PALLONE**"* tirando i due dadi [1/6] e moltiplicando per 2 il risultato ottenuto dai dadi; il punteggio totale così ottenuto verrà utilizzato per passare il pallone ad un altro calciatore e anche, volendo, per spostare la squadra.



ZONA DI COMPETENZA

La zona di competenza in cui si esegue la FASE AZIONE è individuata, nel momento del contrasto/tiro, dalla casella in cui si trova il calciatore con possesso palla.



Il piano di gioco è diviso in 5 zone separate da una linea tratteggiata, cioè: la ***ZONA DIFESA*** individuata dal primo rettangolo centrale di 10x6 caselle antistante la propria porta; la ***ZONA CENTROCAMPO*** individuata dal successivo rettangolo centrale di 10x8 caselle, la ***ZONA ATTACCO*** individuata dal terzo rettangolo centrale di 10x6 caselle, che coincide con la zona difesa dell'avversario; la ***ZONA FASCIA LATERALE*** (ala) individuata da due zone rettangolari ai bordi del campo che si estendono per tutto il lato lungo del campo di 3x20 caselle ciascuna; inoltre nella propria ZONA DIFESA è presente la ***ZONA PORTA*** costituita dalle 4 caselle centrali dietro alla prima linea di caselle; il portiere può stare e muoversi solo in una di queste 4 caselle.

I calciatori che si trovano nella propria zona di competenza hanno un bonus al punteggio di contrasto/tiro in FASE/AZIONE individuato dal numero cerchiato indicato alla base della miniatura.

Il calciatore **D** è della ZONA DIFESA; il calciatore **C** è della ZONA CENTROCAMPO; il calciatore **A** è della ZONA ATTACCO; il calciatore **T** è della ZONA FASCIA LATERALE; il portiere **P** è della ZONA PORTA.

MINIATURE CALCIATORI

Sulla base della miniatura è raffigurata una lettera nera che individua il ruolo del calciatore:
P = portiere; **D** = difensore; **C** = centrocampista; **A** = attaccante; **T** = terzino (ala).
Inoltre, sempre sulla base della miniatura, sono riprodotti due numeri a sinistra e destra della lettera: il numero a sinistra indica il numero massimo di movimento che ha il calciatore in un turno; il numero a destra (cerchiato) indica la forza base di contrasto/tiro che ha il calciatore (tale forza si attiva solo se il calciatore è nella sua zona di competenza); per il portiere il numero cerchiato indica la forza base di parata che ha il portiere.

SOSTITUZIONE

Ogni giocatore può effettuare fino ad un massimo di 3 cambi (sostituzioni) per partita, rimpiazzando un calciatore in campo con un altro della panchina. La sostituzione può essere fatta solo quando si esegue una punizione o un rigore oppure quando si è conclusa la fase *AZIONE PER TIRO IN PORTA* e prima che si effettui il *"TIRO D'INIZIO"* o il *"RILANCIO DEL PALLONE"*.

CALCIO DI PUNIZIONE

Un giocatore può eseguire un tiro di punizione quando gioca una carta *calciotto "PUNIZIONE"* o *"AMMONIZIONE"* su di una carta *calciotto "TACKLE"* o *"SCIVOLATA"* giocata dall'avversario (cioè su di un contrasto duro).
La punizione va eseguita dal punto in cui si trova il calciatore con possesso palla, ma può essere eseguita da un qualsiasi altro calciatore. In tale fase si ha il gioco fermo e quindi i giocatori possono spostare liberamente 4 calciatori della propria squadra (sposta prima il giocatore che ha possesso palla, poi il giocatore avversario) o anche si possono eseguire sostituzioni, prima che si esegui il calcio di punizione.
Il giocatore avversario (senza possesso palla) deve posizionare 2 calciatori come barriera a 2 caselle di distanza dal calciatore con possesso palla e parallelamente alla propria porta.
Il calciatore esegue quindi il tiro di punizione lanciando i due dadi numerici [1/6] ed il dado più/meno [+/-]; il punteggio ottenuto va moltiplicato per 2, ottenendo così il punteggio totale da utilizzare per il tiro di punizione spostando il pallone di tante caselle quanti sono i punti che si vogliono destinare al tiro che comunque può essere eseguito solo in linea retta orizzontale, verticale o diagonale; se col dado [+/-] si realizza il più [+] il pallone può oltrepassare la barriera (tiro alto), se si realizza il meno [-] il pallone non può oltrepassare la barriera (tiro basso).
Se il pallone arriva in una delle 4 caselle della zona porta, si esegue la fase *AZIONE PER TIRO IN PORTA* per stabilire se si segna un *gol* o se si effettua la *parata* da parte del portiere.

CALCIO DI RIGORE

Una punizione ricavata nell'area di rigore diventa *CALCIO DI RIGORE*. Si ha il gioco fermo e quindi i giocatori possono muovere liberamente 4 calciatori della propria squadra o anche effettuare delle sostituzioni.
Per eseguire il calcio di rigore, il giocatore con possesso palla posiziona il pallone sul dischetto di rigore (il cerchietto di fronte alla porta avversaria) e un attaccante (**A**), su una delle due caselle centrali adiacenti posteriormente al pallone, ad effettuare il tiro; in questa fase tutti gli altri calciatori devono trovarsi alle spalle o in linea al calciatore che realizza il tiro.
Nel *CALCIO DI RIGORE* si esegue direttamente la fase *AZIONE PER TIRO IN PORTA*.

MAZZO DI CARTE *CALCIOTTO*

Il mazzo base è costituito da 42 carte divise nelle seguenti categorie:
10 carte spostamento: 2 *"CONTROPIEDE"*, 4 *"SPRINT 3(+4)"*, 4 *"SPRINT 4(+3)"*;
12 carte contrasto: 4 *"DRIBBLING"*, 4 *"TACKLE"*, 4 *"SCIVOLATA"*;
6 carte abilità *(portiere)*: 2 *"SICUREZZA"*, 4 *"TUFFO DOPPIO"*;
8 carte sanzione: 4 *"PUNIZIONE"*, 4 *"AMMONIZIONE"*;
6 carte effetto: 2 *"CANCELLA"*, 2 *"ELIMINA"*, 2 *"RADDOPPIA"*.
Per ogni fase, un giocatore può utilizzare una sola carta *calciotto* usandola sempre prima del lancio dei dadi da parte del giocatore di turno.
Le carte *spostamento* possono essere utilizzate dal giocatore di turno in FASE SPOSTAMENTO.
Le carte *contrasto*, *abilità*, *sanzione*, possono essere utilizzate dai giocatori solo in FASE AZIONE.
Le carte *effetto* possono essere utilizzate dai giocatori in QUALSIASI FASE.
Le carte utilizzate vanno poste sotto al mazzo di carte *calciotto* (tornano quindi in gioco).
All'inizio del gioco vengono distribuite 5 carte a testa. Durante il gioco possono essere pescate altre carte dal mazzo se in fase spostamento o in fase azione si realizza un 6 col lancio dei due dadi [1/6], eliminando però dal punteggio ottenuto, il 6 (cioè 6 punti). Il giocatore che realizza un 6 può quindi scegliere di eliminare il dado che ha realizzato il 6 per pescare una carta dal mazzo di carte calciotto, continuando così la sua fase col solo punteggio ottenuto dall'altro dado; oppure non pesca la carta e continua la sua fase a punteggio pieno, cioè quello di entrambi i dadi [1/6].

TABELLA CALCIATORI

Sulla *tabella calciatori* vanno posti i calciatori di riserva (la panchina) e vanno segnalate le ammonizioni che ricevono i calciatori in gioco, ponendo un segnalino giallo in corrispondenza del riquadro giallo della scheda del calciatore che ha ricevuto l'ammonizione; se un calciatore riceve 2 ammonizioni viene espulso e va quindi tolto definitivamente dal campo di gioco riponendolo sulla sua scheda calciatore (non può più rientrare in gioco per la partita attuale).