


- TURNO REGOLARE: POSSESSO PALLA [ATTACCANTE] -

FASE DICHIARAZIONE DICHIARA MOVIMENTO (PALLA / GIOCATORE CON POSSESSO PALLA) IN UNA DETERMINATA CP o CM. PALLA e GIOCATORI SI MUOVONO A 360°
 - OGNI ALLENATORE GUADAGNA PUNTI MOVIMENTO (PM) COME INDICATO SULLE PROPRIE LAVAGNE TATTICHE (REQUISITO GAIN PM: **SOLO ATTACCO**)
 - DIFESA PUO' DICHIARARE UNA DEVIAZIONE. SE HA SUCCESSO CREA UN RIMPALLO: IMPOSTA VELOCITA' DEL TURNO A 1/2 IN BASE AL RIMPALLO

FASE RISOLUZIONE PROVA DI ABILITA' ATTACCO. SE HA SUCCESSO, LA PALLA/GIOCATORE ARRIVA NELLA CP/CM DICHIARATA, ALTRIMENTI RIMPALLO
 - **A FINE FASE** IMPOSTA VELOCITA' DEL TURNO/TEMPO DI GIOCO, BASATO SULL' EFFETTIVO MOVIMENTO DELLA PALLA (CP) o DEL GIOCATORE (CM)
 -  INDICA LA VELOCITA' MAX DI MOVIMENTO DI TUTTI I GIOCATORI SINGOLI E DI REPARTO e LO SCORRERE DEL TEMPO DELLA PARTITA

FASE MOVIMENTO MOVIMENTO GIOCATORI SINGOLI/REPARTO/FUORIGIOCO. INIZIA DIFENSORE POI ALTERNANDOSI, FINCHE NON SI PASSA o FINISCONO TUTTI I PM
 - VELOCITA' DI MOVIMENTO DEVE ESSERE MINORE UGUALE ALLA VELOCITA' DEL TURNO, ANCHE SE UN GIOCATORE HA UNA VELOCITA' MAGGIORE
 - SPENDI PUNTI MOVIMENTO COME INDICATO SULLA TUA LAVAGNA TATTICA
 - PUNTI MOVIMENTO AVANZATI VENGONO CONSERVATI PER IL TURNO SUCCESSIVO
 - MAX 20 PUNTI MOVIMENTO PER ALLENATORE
 - SE DICHIARATO *FINALIZZAZIONE, TIRO DA FUORI AREA*, IL PORTIERE NON PUO' MUOVERE
 - **1** MOVIMENTO PER GIOCATORE PER TURNO, POI ESAUSTO
 - *DRIBBLING IN CORSA* e PORTARE PALLA CONTANO COME **1** MOVIMENTO



MOVIMENTO SINGOLO	5
REQUISITO GAIN PM	 3
	MOVIMENTO REPARTO
	TEMPO DI GIOCO

FASE EVENTO RISOLVI LE SFIDE RIPORTATE SULLA TUA LAVAGNA TATTICA. OGNI GIOCATORE DI "MOVIMENTO" PUO' ESEGUIRE 1 SOLO EVENTO PER TURNO
 FA ECCEZIONE IL PORTIERE CHE A FRONTE DI UNA *PARATA/USCITA* PUO' EFFETTUARE, EVENTUALMENTE, UNA PROVA DI *PRESA*

FASE MOVIMENTO TATTICO (FACOLTATIVO) SEGUE 3 STEP:

SOLO MOVIMENTO DI SINGOLI GIOCATORI NON ESAUSTI	1- SPENDI PUNTI MOVIMENTO; 2- ESEGUI PROVA DI ABILITA' SULL'INTELLIGENZA TATTICA DEL GIOCATORE; 3- SE HA SUCCESSO PUOI MUOVERE GIOCATORE, ALTRIMENTI IL GIOCATORE NON SI MUOVE E COMUNQUE HAI SPESO PM!
---	--

- TURNO DI TRANSIZIONE: NESSUN POSSESSO PALLA -

SI VERIFICA QUANDO UN TURNO REGOLARE TERMINA SENZA ALCUN POSSESSORE DI PALLA
 IL/I GIOCATORE PIU' VICINO ALLA PALLA VAGANTE, IN TERMINI DI CM, VIENE MOSSO AUTOMATICAMENTE SULLA CP VUOTA DELLA PALLA
 LA VELOCITA' DEL TURNO   E' DETERMINATA DAL NUMERO DI CM PERCORSE DAL GIOCATORE CHE HA RAGGIUNTO LA PALLA

FASE MOVIMENTO: MOVIMENTO SOLO DI REPARTO - NON VENGONO SPESI PUNTI MOVIMENTO - GIOCATORE MOSSO ESAUSTO

FASE EVENTO: VENGONO RISOLTE LE SFIDE RIPORTATE SULLA TUA LAVAGNA TATTICA. OGNI GIOCATORE DI "MOVIMENTO" PUO' ESEGUIRE 1 SOLO EVENTO PER TURNO

FASE MOVIMENTO TATTICO (FACOLTATIVO) SEGUE 3 STEP:


SOLO MOVIMENTO DI SINGOLI GIOCATORI NON ESAUSTI	1- SPENDI PUNTI MOVIMENTO 2- ESEGUI PROVA DI ABILITA' SULL'INTELLIGENZA TATTICA DEL GIOCATORE 3- SE HA SUCCESSO PUOI MUOVERE GIOCATORE, ALTRIMENTI IL GIOCATORE NON SI MUOVE E COMUNQUE HAI SPESO PM!
---	--

SE IL TURNO DI TRANSIZIONE TERMINA SENZA UN POSSESSORE PALLA, INIZIO UN NUOVO TURNO DI TRANSIZIONE



SITUAZIONE DI CONTESA,
 SUCCESSIVA ALLA FASE DI
MOVIMENTO TATTICO,
 SI RISOLVE COME UNA
FASE EVENTI ALLO SCOPO DI
 DETERMINARE
 UN POSSESSO PALLA
 A FINE TURNO

TEMPO DI RECUPERO [+]

QUANDO SEGNALINO  FINISCE SU CASELLA [+],
 IL TURNO CORRENTE DEVE ESSERE COMPLETATO.
SE A FINE TURNO LA PALLA SI TROVA IN UN AREA DI RIGORE, IL MATCH CONTINUA FINCHE' LA PALLA USCIRA DA AREA DI RIGORE, FUORI DAL CAMPO, O SEGNATO UN GOAL.
 FINE 1° TEMPO PUOI CAMBIARE LAVAGNA TATTICA.

NOTA: IL CARATTERE *CORSIVO* DEFINISCE UN' ABILITA' DEL GIOCATORE PRESENTE SULLA CARTA