

1. FASE DICHIARAZIONE

GAIN PM

2. FASE RISOLUZIONE

SUBITO DOPO LA DICHIARAZIONE D' ATTACCO, LA DIFESA PUO' DICHIARARE UNA **DEVIAZIONE**.
RISOLTA SUBITO, SE [WIN] AVVIENE UN RIMPALLO; DEVI IMPOSTARE VELOCITA DEL TURNO A 1 o 2

----->

PROVA ABILITA

VELOCITA TURNO/TEMPO DI GIOCO

(2D10) <= RANGE di SUCCESSO

A FINE FASE RISOLUZIONE, MOVIMENTO EFFETTIVO

SPECIFICA	TIPO DI DICHIARAZIONE ATTACCO	DESCRIZIONE
POSSESSO PALLA	PASSAGGIO CORTO	BASSO e CORTO
	LANCIO LUNGO	ALTO a SPIOVENTE
	CROSS	DA AREA CROSS, ALTO e TESO
	FINALIZZAZIONE *	TIRO IN PORTA
	TIRO DA FUORI AREA *	
	DRIBBLING IN CORSA	AVANZARE IN CM e INGAGGIARE
PORTARE PALLA	AVANZARE IN CM PALLA al PIEDE	

REQUISITO SOLO ATTACCO

FAIL

> = 3CP

R 1CP

X

R 2CP

RIMESSA DAL FONDO

> = 5CM

PERDE PALLA/SBILANCIATO

X

3. FASE MOVIMENTO

SPECIFICA	TIPO DI MOVIMENTO	REQUISITO [DIF -> ATT -> DIF -> ...]
VELOCITA TURNO	SINGOLO [1] REPARTO [ALL]	CM = e <=
	FUORIGIOCO	COME 1° CHIAMATA DELLA FASE MOVIMENTO

DRIBBLING IN CORSA
a) [FAIL] DIFESA b) [FAIL] ATTACCO c) [FAIL] ENTRAMBI

MOVIMENTO GIOCATORE e PORTARE PALLA
COSTO CM: 1.5 (diagonale), 1 (ortogonale), 2 (ruotare 180°)

MOVIMENTO PALLA
COSTO CP: 1 (portare palla), 3 (passaggio corto), 4 (passaggio lungo)

LINEA 180°

VELOCITA DI MOV. DEVE ESSERE <= A VELOCITA DEL TURNO, ANCHE SE UN GIOCATORE HA UNA VELOCITA MAGGIORE

OGNI GIOCATORE HA 1 MOVIMENTO PER TURNO (INCLUDE **DRIBBLING IN CORSA**, **PORTARE PALLA**)
IL GIOCATORE DIVENTA ESAUSTO - SI : EVENTO - NO : MOVIMENTO TATTICO - (CARTA ORIZZONTALE)
MAX 2 GIOCATORI PER SQUADRA IN 1CP
UN GIOCATORE PUO "ATTRAVERSARE" CON/SENZA PALLA UNA CM OCCUPATA
COSTO MOVIMENTO: ORTOGONALE 1CM - DIAGONALE 1.5CM - RUOTARE di 180° 2CM
A FINE MOVIMENTO PUOI RUOTARE IL GIOCATORE IN QUALSIASI DIREZIONE ORTOGONALE
PUOI RUOTARE GIOCATORE/REPARTO DI 180° ANCHE CON VELOCITA DEL TURNO A "1"

TIRO IN PORTA

INDIPENDENTEMENTE DA ORIENTAMENTO GIOCATORE		PROVA ABILITA SUL TIRO IN PORTA ESEGUITA SEMPRE PRIMA DI QUALSIASI PROVA DI ABILITA DIFENSIVA*			
SPECIFICA		IN BASE A POSIZIONE PALLA	PENALITA ATT	TRAETTORIA	PENALITA ATT
SE DA LANCIO, CROSS PRIMA CONTROLLO PALLA	FINALIZZAZIONE	REPARTO ATTACCO	ALL CP -5	CENTRALE	CM PORTIERE -5
	TIRO DA FUORI AREA	IMPOSSIBILE	FINO LINEA ZONA/REPARTO CP -10	ANGOLATO	CM PORTIERE -10
SOLO DA LANCIO, CROSS e DA META' CAMPO AVVERSARIA	TIRO AL VOLO [FASE EVENTI]	PALLONETTO**	ALL CP -10 [CM PORTIERE]	* VALORE (2D10) CONSERVATO FINO A FASE EVENTO: TERMINE DI CONFRONTO CON CONTRASTO/USCITA/PARATA/PRESA/ BARRIERA SE TIRO IN PORTA [FAIL], PARTIRE DIRETTAMENTE DA RIMESSA DAL FONDO	

PORTA SQUADRA DIFESA

PALLONETTO

SFIDA: CHIAMARE FUORIGIOCO

DIF: ATTUARE	FAIL	WIN	ATT: ELUDERE	FAIL	WIN	
SE VERE TUTTE e 2 LE CONDIZIONI 1) DIFESA: VELOCITA REPARTO SI[----> +1CM ATTACCO 2) ATTACCO: VELOCITA TURNO SI[<---- CP PALLA	USA INTELIGENZA TATTICA < TRA TUTTI I DIFENSORI COINVOLTI	DIFENSORI FERMI IN CM ed ESAUSTI	MOVIMENTO DI REPARTO FINO A METTERE IN FUORIGIOCO DI +1CM ATTACCANTE]---->	INTELIGENZA TATTICA	PUNIZIONE CONTROLLO, DA CM FUORIGIOCO	MOV. ATT. FINO A CP PALLA [<---

FUORIGIOCO ATTACCANTE DURANTE PASSAGGIO, AL DI LA DELLA LINEA DI DIFESA e VELOCITA TURNO SI[<---- CP PALLA
NON FUORIGIOCO PASSAGGIO PARTE DA POSIZIONE PIU' AVANZATA RISPETTO AGLI ATTACCANTI DESTINATI A RICEVERLO

FUORIGIOCO PASSIVO

ATTACCANTE ENTRO/AL DI LA' LINEA DIFESA e VELOCITA TURNO NO[<---- CP PALLA