

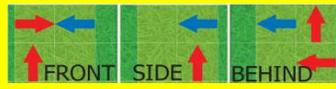
TABELLA SFIDE A SCONTRO FISICO		SFIDA (PROVA ABILITA): SE (2D10) > RANGE di SUCCESSO o > [90] = FAIL : [FALLO] *				
SPECIFICA	SITUAZIONE	AZIONE DIFESA	AZIONE ATTACCO	FAIL DIF e ATT	FAIL DIF	FAIL ATT
DOPO MOVIMENTO, 2 o PIU AVVERSARI SULLA STESSA CP , DOVE STA ARRIVANDO LA PALLA A FRONTE DI UN RIMPALLO, PASSAGGIO [CB] o LANCIO, CROSS [CA]	CONTESA BASSA	DRIBBLING	CONTRASTO DRIBBLING	R 1CP e SBILANCIATO	FALLO	
	CONTESA BASSA POR	CONTRASTO			a) VANTAGGIO e AVVERSARIO SBILANCIATO	AZIONE FALLOSA 1.DRIBBLING IN CORSA 2.TIRO AL VOLO 3.DRIBBLING 4.CONTRASTO 5.CONTRASTO AEREO 6.SCIVOLATA 7.USCITA
	CONTESA AEREA	USCITA [IN]	b) PUNIZIONE [CHIAMATA ARBITRALE]			
	CONTESA AEREA POR	CONTRASTO AEREO	CONTRASTO AEREO TIRO AL VOLO			
ABILITA ESCLUSIVE PORTIERE [IN] = SOLO AREA RIGORE		[+]= ORTOGONALE [/]= DIAGONALE		BARRIERA [OPZIONALE] (1° AZIONE RIPOSIZIONAMENTO)		
DOPO MOVIMENTO, [CON PENALITA -1CM] IL DIFENSORE E' ADIACENTE A CM PORTATORE PALLA	INGAGGIO	CM[+][/] SCIVOLATA	DRIBBLING	WIN	FAIL	
	INGAGGIO POR	CM[+] CONTRASTO		R 2CP BARRIERA	PARATA	
		CM[+][/] USCITA [IN]		NO FALLO*		
ATTACCANTE AVVANZA PALLA AL PIEDE, INGAGGIANDO IN DRIBBLING UNO o PIU AVVERSARI.	DRIBBLING IN CORSA	SCIVOLATA	DRIBBLING IN CORSA	VANTAGGIO		
	DRIBBLING IN CORSA POR	CONTRASTO		e AVVERSARIO SBILANCIATO SOLO SE SITUAZIONE DI DRIBBLING IN CORSA		
NESSUN INGAGGIO, ATTACCANTE COMPLETA MOV. PIU INGAGGI, SEMPRE 1 SOLA PROVA ABILITA' DRIBBLING IN CORSA		USCITA [IN]		*ENTRAMBE NO [FAIL] [WIN] SFIDA: (2D10) > NEL RANGE di SUCCESSO SE PARI, RITIRA		



TABELLA SFIDE SENZA SCONTRO FISICO		SFIDA (PROVA ABILITA): SE (2D10) > RANGE di SUCCESSO o > [90] = FAIL *				
SPECIFICA	SITUAZIONE	AZIONE DIFESA	AZIONE ATTACCO	WIN DIF	FAIL DIF	FAIL ATT
DOPO DICHIARAZIONE, DISEGNA UNA TRAETTORIA CON I SEGNALINI TIRO PARTENDO DA CP GIOCATORE	TIRO IN PORTA	PARATA [RESPINTA] TUFFO MAX 3CM [MALUS -10 -10 -10]	FINALIZZAZIONE TIRO DA FUORI AREA TIRO AL VOLO	R 2CP e SBILANCIATO	GOAL PASSAGGI, LANCI, CROSS, DRIBBLING IN CORSA, DEVIAZIONI NON POSSONO TRASFORMARSI IN GOAL	RIMESSA DAL FONDO FASE RISOLUZIONE: [FAIL] TIRO IN PORTA
DOPO FALLO, IN AREA DI RIGORE [NO SEGNALINI TIRO]	TIRO IN PORTA SU FALLO DA RIGORE	RIGORE [RESPINTA] [NO PENALITA TUFFO]	FINALIZZAZIONE [NO PENALITA ATT]	R 2CP vs PORTA [CALCIO D'ANGOLO]		
DOPO PARATA, RIGORE o USCITA RISOLTA CON SUCCESSO	PARATA/RIGORE/USCITA	PRESA	FINALIZZAZIONE TIRO DA FUORI AREA TIRO AL VOLO	POSSESSO PALLA		
DOPO DICHIARAZIONE, ADIACENTE ORTOGONALE A CM ATTACCANTE	DEVIAZIONE	SCIVOLATA	PASSAGGIO CORTO LANCIO, CROSS, FINALIZZAZIONE, TIRO DA FUORI AREA	R 1CP DIF	se R 2CP vs PORTA [AUTOGOAL]	DOPPIA SFIDA: ATT[DRIBBLING 62] DIF1[CONTRASTO 73] DIF2[CONTRASTO 61] ATT. (2D10) = 58, DRIBBLING OK. TIENI 58! DIFENSORE HA 2 OPZIONI: a)CONTRASTO DIF1 b)CONTRASTO DIF2 SCEGLIE a), DIF1. (2D10) = 81, FALLO [FAIL] ADESSO ATTACCO HA 2 OPZIONI: a)VANTAGGIO e CONTRASTO DIF2 b)PUNIZIONE SCEGLIE a) IL VALORE DI CONFRONTO E' SEMPRE 58 IL DIF2 [WIN] CON UN RISULTATO TRA 59 - 61 e 1 - 61 PER NON COMMITTERE FALLO DIF2. (2D10) = 60, DIF2 ORA HA IL POSSESSO PALLA
NO SFIDA		PROVA ABILITA		R 2CP DIF	SBILANCIATO	
DOPO MOVIMENTO, NO "CONTESA" IN CP DOVE STA ARRIVANDO LA PALLA A FRONTE DI UN LANCIO, CROSS	CONTROLLO PALLA [NO DA PASSAGGIO CORTO]	WIN	FAIL	POSSESSO PALLA	R 2CP e SBILANCIATO	

