

TABELLA DI RIPOSIZIONAMENTO TATTICO

RIPOSIZIONAMENTO LIBERO

SPECIFICHE	SITUAZIONE	GIOCO FERMO e RIPOSIZIONAMENTO TATTICO	NEW TURNO: FASE DICHIARAZIONE	DIFESA	a) REPARTO DIFESA
DURANTE FASE RISOLUZIONE e FASE EVENTI 1) PALLA ESCE FUORI* a) GIOCO FERMO e RIPOSIZIONAMENTO TATTICO 2) POSSIBILE CAMBIO POSSESSO PALLA b) NUOVO TURNO REGOLARE	RIMESSA DAL FONDO [PORTIERE + PALLA] IN 1CM ADIACENTE LATO LUNGO, AREA PICCOLA	RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA	PASSAGGIO CORTO LANCIO LUNGO [7 - 15CP]	ATTACCO	b) REPARTO ATTACCO
	CALCIO D'ANGOLO [NO PORTIERE + PALLA] IN 1CM ANGOLI CAMPO PUNIZIONE [GIOCATORE] IN CM DOVE SUBITO FALLO	DIFESA DEVE MANTENERE LE DISTANZE: ALMENO 5CM DAL PUNTO DI BATTUTA 	DOPO, RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA	PASSAGGIO CORTO LANCIO CROSS TIRO DA FUORI AREA	DIFESA
* SE ENTRAMBI [FAIL] e PALLA ESCE FUORI PER UN RIMPALLO: (2D10) > PROVE FALLITE DETERMINA CHI HA TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA	RIGORE [PALLA] SCEGLI 1CP LINEA PORTA [GIOCATORE] IN 1CM DIETRO AL DISCHETTO	RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA (NO DENTRO AREA RIGORE e IL SUO ARCO)	FINALIZZAZIONE	ATTACCO	d) REPARTO CENTROCAMPO
	PRESA DIPENDE DA QUANTO E' "BASTARDO" IL PORTIERE	a) RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA ----- b) NESSUN RIPOSIZIONAMENTO ----->	PASSAGGIO, LANCIO, PORTARE PALLA		DIFESA
	CALCIO D'INIZIO [GIOCATORE] IN 1CM DIETRO AL DISCHETTO	RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA ATTACCANTE: MOVIMENTO PALLA GRATUITO IN 1CP NELLA SUA META' CAMPO OCCUPATA DA UN SUO GIOCATORE	INIZIO PRIMO TURNO REGOLARE	ATTACCO	f) REPARTO DIFESA
1) PALLA ESCE FUORI * 2) POSSIBILE CAMBIO POSSESSO PALLA a) NUOVO TURNO REGOLARE	RIMESSA LATERALE [NO PORTIERE + PALLA] DI FIANCO A CP DOVE USCITA PALLA	1.FASE DICHIARAZIONE: PASSAGGIO CORTO [1- 5CP] 2.FASE RISOLUZIONE: SOLO  3.FASE MOVIMENTO: MAX 3 GIOCATORI PER SQUADRA A VELOCITA' TURNO ATTACCO: NESSUNA PROVA ABILITA' DIFESA: PROVA ABILITA' INTELLIGENZA TATTICA PER OGNI RIPOSIZIONAMENTO	NO GAIN PM NO TEMPO NO SPEND PM ATTACCO INIZIA RIP.	4.FASE EVENTI 5.FASE MOV. TATTICO	SPOSTAMENTI: DA e VERSO I VARI REPARTI

SOSTITUZIONE

FINO A 3 GIOCATORI CHIAMA QUANDO VUOI CAMBIO A FINE TURNO [NO PORTIERE] ---> [GIOCATORE+CARTE 1] AREA SOSTITUZIONI



PORTIERE --> CM PORTA

INFORTUNIO

MAX 3 INFORTUNI

IN TUTTE LE PROVE [NO INTELLIGENZA TATTICA] RISULTATI DADO 25/50/75 INFORTUNATO SBILANCIATO

ESAUSTO: GIOCATORE CHE HA ESEGUITO UN'AZIONE DI MOVIMENTO e **NON POTRA' PIU' MUOVERE IN QUESTO TURNO**, MA POTRA' COMUNQUE PARTECIPARE ALLA FASE EVENTI.

SBILANCIATO: GIOCATORE CHE HA FALLITO SFIDA/PROVA ABILITA (COME SE FOSSE KO, CARTA FACCIA IN GIU). **NON POTRA' PIU' COMPIERE AZIONI e MUOVERE FINO A FINE DEL TURNO SUCCESSIVO.**

R = LA PALLA HA UNA DIREZIONE CASUALE. TIRA D8 PER DETERMINARE DIREZIONE DELLA PALLA. IL RIMPALLO E' SEMPRE "BASSO".

RIMPALLO: "1" CORRISPONDE SEMPRE ALLA CP IN DIREZIONE DELLA PORTA DIFENDENTE. IL RIMPALLO AVVIENE SEMPRE ATTORNO ALLA POSIZIONE DELLA PALLA (ECCEZIONE: DEVIAZIONE[DIF]).

POSSESSO PALLA: SE DURANTE IL TURNO C'E' UN NUOVO POSSESSO PALLA, PER LE SUCCESSIVE FASI DEL TURNO IN CORSO, (REGOLA GENERALE) LA SQUADRA IN ATTACCO RIMANE QUELLA CHE ERA IN POSSESSO PALLA ALL' INIZIO DEL TURNO.

PROVA DI ABILITA	RANGE di SUCCESSO = [VALORE ABILITA GIOCATORE + BOOST] SEMPRE COMPRESO TRA 10-90	SUCCESSO: WIN = VALORE(2D10) <= RANGE di SUCCESSO
		FALLITO: FAIL = VALORE(2D10) > RANGE di SUCCESSO o > [90]

SFIDA o DOPPIA SFIDA	RISULTATO DI UN CONFRONTO SIMULTANEO TRA ATTACCO E DIFESA TRAMITE PROVE DI ABILITA	FALLO [FAIL]: SE VALORE(2D10) > RANGE di SUCCESSO o > [90] IN UNA SFIDA "AD AZIONE FALLOSA"
	SE ENTRAMBE NO [FAIL] = VALORE(2D10) > NEL RANGE DI SUCCESSO, DETERMINA IL [WIN] DELLA SFIDA. SE PARI, RITIRA	
	[WIN] SFIDA e POSSESSO PALLA = CONTESSA BASSA - CONTESSA AEREA - INGAGGIO - DRIBBLING IN CORSA - [PORTIERE ANCHE CON PRESA]	