

FUBA - REGOLE BASE

(regolamento 2.2, senza regole avanzate)


<p>① INIZIO 1° TEMPO</p> <p>I giocatori scelgono segretamente il <u>modulo tattico</u> della propria squadra e poi lo rivelano</p>	CT	Controlling Team	Squadra che controlla il pallone
	PT	Passive Team	Squadra che NON controlla il pallone
	SA	Start Area	Area di partenza dove è presente il pallone
	TA	Target Area	Area scelta dove posizionare il pallone
<p>② INIZIO 2° TEMPO</p> <p>E' possibile cambiare il ruolo di un SINGOLO calciatore (es. da 4-4-2 a 4-3-3, ma non a 3-5-2)</p>	CK	Corner Kick	Calcio d'angolo
	FK	Free Kick	Calcio di punizione
	GK	Goal Kick	Calcio di rinvio
	PK	Penalty Kick	Calcio di rigore
<p>IMPORTANTE</p> <p>IL PORTIERE E' CONSIDERATO UN CALCIATORE (salvo diversamente indicato)</p>	GA	Goal Attempt	Azione "Tiro in porta"
	BV	Ball Value	Valore del pallone da 1 a 6 (1 → miglior controllo ... 6 → peggior controllo)

PREPARAZIONE

<p>Seguire i seguenti punti, NON influenzati dal <u>modulo tattico</u> scelto :</p> <p>① BV = 1</p> <p>② CT posiziona i propri calciatori ^(AB)</p> <p>③ PT posiziona i propri calciatori</p> <p>④ CT può spostare fino a 2 calciatori in aree adiacenti</p>	NOTE	<p>A) 1° / 2° Tempo (punti ①, ②) e dopo ogni GOAL! :</p> <ul style="list-style-type: none"> almeno 2 calciatori nel cerchio di centrocampo
		<p>B) CASI PARTICOLARI</p> <ul style="list-style-type: none"> Calcio d'angolo (CK) : 1 calc. nell'angolo Calcio di punizione (FK) : 1/2+ calc. nella SA Calcio di rigore (PK) : 1 calc. nell'area di rigore <p>PER I DETTAGLI VEDERE LE APPOSITE SEZIONI</p>

		<i>SI</i>	<i>NO</i>
1	CT sceglie la TA (PASSAGGIO)	un'area con almeno un proprio calciatore o adiacente ad essa	Fuorigioco (Offside)
		SA o adiacente ad essa [scelta obbligata se BV = 6]	se nella [Fase 2]: BV > 6 (Passaggio lungo)
CHECK Squadra A/B : se nella TA n° calciatori CT > n° calciatori PT → "Squadra A" = CT ALTRIMENTI "Squadra A" = PT nella [Fase 5]			
2	Modifica del BV (VALORE DEL PALLONE)	① TA contiene SOLO <u>calciatori CT</u> → BV = 1	
		② SA contiene SOLO <u>calciatori CT</u> → -1 BV	NO per : Calcio d'angolo / di punizione / di rinvio (CK/FK/GK)
		③ Passaggio lungo (Long Pass) → +1 BV	per ogni area compresa tra SA e TA
3	Tirare i dadi + Aggiornare il tempo di gioco	Tirare 2 dadi [<u>dado^ CT</u> e <u>dado^ PT</u>] :	
		① Calcolare <u>differenza dadi^</u>	se "0" prendere il valore di <u>uno dei dadi^</u>
		② Aggiornare il tracciato TEMPO DI GIOCO con il valore ①	se oltrepassa 45' / 90' → RECUPERO
MEMO : Calcio d'angolo / di punizione / di rinvio / di rigore (CK/FK/GK/PK) → + 1 minuto al TEMPO DI GIOCO			
RECUPERO (Stoppage Time)	INIZIO	se raggiunge / oltrepassa +1 → si ferma su +1	
	OGNI TURNO	+ 1 minuto al TEMPO DI GIOCO	
	FINE	<u>minuto recupero</u> > <u>differenza dadi^</u> OPPURE al TERMINE DEL TURNO dove RECUPERO = +5	
4	CHECK Controllo palla + Nuovo BV (VALORE DEL PALLONE)	se <u>dado^ CT</u> = BV → EVENTO	→ BV = <u>dado^ PT</u> (PT attuale o nuovo)
		se <u>dado^ CT</u> > BV → <u>controllo del pallone</u> : CT	
		se <u>dado^ CT</u> < BV → <u>controllo del pallone</u> : PT ↔ CT	
	se TA NON ha <u>calciatori CT</u>	<ul style="list-style-type: none"> • spostare il calciatore più vicino OPPURE • se PT ↔ CT e il portiere è il più vicino → spostare il <u>secondo calciatore</u> più vicino 	

CHECK <i>Squadra A/B</i>		VALUTATO nella [Fase 1] : determina quale giocatore inizia per PRIMO come " <i>Squadra A</i> " ↓		
5	Squadra A scegliere 2 Azioni diverse	AZIONI	PENALITA' (2ª AZIONE DIVERSA dalla 1ª)	Movimenti Liberi
		Tiro in porta [solo CT]	→ <u>dado CT</u> - 1	DOPO aver svolto le 2 azioni è possibile eseguire MOVIMENTI LIBERI (vedere azione " Movimento calciatori ")
		Pressing [solo PT]	→ <u>dado PT</u> + 1	
		Movimento calciatori	→ <u>n° calciatori</u> - 1	
Aggiornare BV	→ <u>n° calciatori</u> - 1			
6	Squadra B scegliere 2 Azioni diverse	AZIONI	PENALITA' (2ª AZIONE DIVERSA dalla 1ª)	Movimenti Liberi
		Tiro in porta [solo CT]	→ <u>dado CT</u> - 1	DOPO aver svolto le 2 azioni è possibile eseguire MOVIMENTI LIBERI (vedere azione " Movimento calciatori ")
		Pressing [solo PT]	→ <u>dado PT</u> + 1	
		Movimento calciatori	→ <u>n° calciatori</u> - 1	
Aggiornare BV	→ <u>n° calciatori</u> - 1			
EVENTO Tirare 2 dadi [<u>dado CT</u> e <u>dado PT</u>] : <u>dado CT</u> - <u>dado PT</u> = EVENTO ↓ <u>controllo del pallone</u> CT PT ↔ CT se EVENTO = [-1, -4] TABELLA EVENTO →		-5	2 mov. liberi per PT	: prima del calcolo del " Nuovo BV "
		-4	PASSAGGIO FALLITO	: PT ↔ CT e il pallone torna nella SA
		-3	1 mov. libero per PT	: prima del calcolo del " Nuovo BV "
		-2	+1 BV	: al termine della [Fase 4]
		-1	Calcio di punizione PT	: + test cartellino giallo/ROSSO CT → PT ↔ CT
		0	Saltare [Fase 5 e 6]	: se TA è nell'angolo → Calcio d'angolo (CK)
		1	Calcio di punizione CT	: + test cartellino giallo/ROSSO PT
		2	-1 BV	: al termine della [Fase 4]
		3	1 mov. libero per CT	: prima del calcolo del " Nuovo BV "
		4	-2 BV	: al termine della [Fase 4]
5	2 mov. liberi per CT	: prima del calcolo del " Nuovo BV "		

Tiro in porta [solo CT]	Tirare un dado [dado CT] e applicare i modificatori	+1	se <u>n° calciatori CT</u> > <u>n° calciatori PT</u> nell'area da dove parte il tiro ^(a)		MODIFICATORE AREA 
		-1	se <u>n° calciatori PT</u> > <u>n° calciatori CT</u> nell'area da dove parte il tiro ^(a)		
		+1	se <u>n° calciatori CT</u> > <u>n° calciatori PT</u> nell'area di rigore ^(b)		
		-1	se <u>n° calciatori PT</u> > <u>n° calciatori CT</u> nell'area di rigore ^(b)		
		+4	se <u>portiere PT</u> è fuori dall'area di rigore		
		-1	se Calcio di punizione (FK)		
		-X	<u>modificatore area</u> : area da dove parte il tiro [X = 0/2/4/5/6*]		
	se 2 ^a azione ↓ -1	NOTE	a) NON conteggiare se Calcio di punizione (FK) OPPURE <u>Tiro effettuato dall'area di rigore</u> b) NON conteggiare i calciatori in Fuorigioco (Offside) *) possibile SOLO se il <u>portiere PT</u> è fuori dall'area di rigore		
	Esito Risultato	GOAL!	se <u>dado CT</u> > BV		TENTARE IL TIRO se richiesto Risultato > 6 se <u>1° tiro dado</u> = 6 → <u>2° tiro dado</u> ALTRIMENTI Calcio di rinvio (GK)
		Calcio d'angolo (CK)	se <u>dado CT</u> = BV		
Tiro fuori		se <u>dado CT</u> < BV (differenza > 1)			
RIMBALZO (Rebound)		se <u>dado CT</u> < BV (differenza = 1) e almeno un <u>calciatore CT</u> è nell'area di rigore			
GOAL!		se <u>2° tiro dado</u> > <u>mod. area</u>			
Calcio d'angolo (CK)	se <u>2° tiro dado</u> = <u>mod. area</u>				
Tiro fuori	se <u>2° tiro dado</u> < <u>mod. area</u>				
RIMBALZO (Rebound)	Tirare 2 dadi : [dado CT e dado PT]	se <u>dado CT</u> > <u>dado PT</u> → GOAL!			→ BV = <u>dado PT</u> (PT attuale o nuovo)
		se <u>dado CT</u> = <u>dado PT</u> → Calcio d'angolo (CK)			
		se <u>dado CT</u> < <u>dado PT</u> → PT ↔ CT			

Movimento calciatori	Scegliere una delle 3 opzioni : ① DIF ② CEN ③ ATT se 2 ^a azione ↓ n° - 1	<ul style="list-style-type: none"> • un calciatore si può muovere SOLO UNA VOLTA durante il turno • un calciatore NON si può muovere in Fuorigioco (Offside) eccetto se si sposta indietro • opzioni DIF / ATT → il portiere si può muovere di <u>2 aree</u> MASSIMO 	
		DIFESA	Muovere <u>n° calciatori</u> in accordo con il modulo scelto (es. 3-5-2 → 3 calciatori) : <ul style="list-style-type: none"> • un calciatore si può muovere, finché possibile, SOLO indietro
		(DIF)	<ul style="list-style-type: none"> • un calciatore DEVE FERMARSI in un'area se, prima di entrare, <u>n° calciatori</u> < <u>n° calciatori avversari</u>
		CENTRO CAMPO	Muovere <u>n° calciatori</u> in accordo con il modulo scelto (es. 3-5-2 → 5 calciatori) : <ul style="list-style-type: none"> • un calciatore si può muovere in un'area adiacente : avanti, indietro, di lato o in diagonale • un calciatore che muove avanti → NON può andare <u>oltre</u> l'area dove è presente il pallone • un calciatore che muove indietro → NON può andare <u>dietro</u> l'area dove è presente il pallone
(CEN)	<ul style="list-style-type: none"> • un calciatore che muove indietro → NON può andare <u>dietro</u> l'area dove è presente il pallone 		
ATTACCO	Muovere <u>n° calciatori</u> in accordo con il modulo scelto (es. 3-5-2 → 2 calciatori) : <ul style="list-style-type: none"> • un calciatore si può muovere, finché possibile, SOLO avanti 		
(ATT)	<ul style="list-style-type: none"> • un calciatore DEVE FERMARSI in un'area se, prima di entrare, <u>n° calciatori</u> < <u>n° calciatori avversari</u> 		
DRIBBLING : se l'area dove è presente il pallone è SENZA <u>calciatori PT</u> → un <u>calciatore CT</u> si può spostare con il pallone di <u>1 area</u> MASSIMO			
MOVIMENTI LIBERI (Free Movements) possono essere eseguiti DOPO aver svolto le 2 Azioni	SI	NO	
	<ul style="list-style-type: none"> • i calciatori (eccetto il portiere) sulla linea di fondo possono essere spostati di 1 area avanti / indietro • il portiere adiacente alla propria area di rigore si può muovere in essa 	<ul style="list-style-type: none"> • i calciatori NON possono muoversi nell'area dove è presente il pallone • i calciatori NON bloccano le aree in caso di opzione DIF / ATT 	

Pressing [solo PT]	Nell'area dove è presente il pallone se 2 ^a azione ↓ +1	CONDIZIONE <i>per tentare l'azione di Pressing</i>	$n^{\circ} \text{ calciatori PT} \geq n^{\circ} \text{ calciatori CT}$
		<p>Se CONDIZIONE soddisfatta >>> Tirare un dado [<u>dado PT</u>] :</p> <ul style="list-style-type: none"> • se <u>dado PT</u> < BV → PT ↔ CT e BV = <u>dado PT</u> • se <u>dado PT</u> > BV → -2 BV • se <u>dado PT</u> = BV → nessun effetto 	

Aggiornare BV (VALORE DEL PALLONE)	Nell'area dove è presente il pallone se 2 ^a azione ↓ n° - 1	<ul style="list-style-type: none"> • se <u>n° calciatori CT</u> > <u>n° calciatori PT</u> → -X BV (dove X = differenza n° calciatori : -2 MASSIMO) • se <u>n° calciatori CT</u> < <u>n° calciatori PT</u> → +X BV (dove X = differenza n° calciatori : +2 MASSIMO) • se <u>n° calciatori CT</u> = <u>n° calciatori PT</u> → nessun effetto 	
---	---	---	--

Calcio d'angolo (CK) ↓ + 1 minuto	<ul style="list-style-type: none"> l'angolo è considerato un'area a sé stante a tutti gli effetti (vedere Passaggio lungo)
	<ul style="list-style-type: none"> una volta battuto l'angolo, il calciatore torna nell'area adiacente
	① Seguire le regole della PREPARAZIONE (posizionare un calciatore nell'angolo, BV = 1)
	② CT sceglie la TA [Fase 1]

Calcio di punizione (FK) ↓ + 1 minuto	<ul style="list-style-type: none"> se TA = <u>area di rigore PT</u> → Calcio di rigore (PK) 		
	① Seguire le regole della PREPARAZIONE (posizionare almeno un calciatore nella SA, BV = 1)		
	<table border="0"> <tr> <td> ② Scegliere tra : <ul style="list-style-type: none"> azione "Tiro in porta" CT sceglie la TA * [Fase 1] </td> <td style="background-color: #ffff00; text-align: center; vertical-align: middle;"> <i>NOTE</i> </td> <td style="background-color: #ffff00; text-align: center; vertical-align: middle;"> *) è possibile scegliere TA = SA se ci sono almeno 2 calciatori nella SA </td> </tr> </table>	② Scegliere tra : <ul style="list-style-type: none"> azione "Tiro in porta" CT sceglie la TA * [Fase 1] 	<i>NOTE</i>
② Scegliere tra : <ul style="list-style-type: none"> azione "Tiro in porta" CT sceglie la TA * [Fase 1] 	<i>NOTE</i>	*) è possibile scegliere TA = SA se ci sono almeno 2 calciatori nella SA	

Calcio di punizione VELOCE : se l'area è, almeno in parte, dentro la propria metà campo → seguire i punti **①** e **②** del **Calcio di rinvio (GK)**
(Quick Free Kick)

Calcio di rinvio (GK) ↓ + 1 minuto	<ul style="list-style-type: none"> quando si verifica un Calcio di rinvio (GK) il resto del turno viene saltato
	<ul style="list-style-type: none"> tutti i calciatori (eccetto il <u>portiere CT</u>) presenti in area di rigore, vengono spostati di 1 area verso il cerchio di centrocampo
	① CT sceglie X <u>calciatori da muovere</u> : (senza alcuna restrizione, anche tutti) <ul style="list-style-type: none"> CT muove X calciatori PT può muovere fino a X calciatori (4 MINIMO anche se X < 4) combinando tutte le opzioni di movimento DIF / CEN / ATT indipendentemente dal modulo tattico scelto
	② BV = 1 e CT sceglie la TA [Fase 1]

Calcio
di rigore
(PK)


↓
+ 1 minuto

- ① Seguire le regole della **PREPARAZIONE** (portiere **PT** in porta, calciatore **CT** e pallone sul dischetto del rigore)
- ② **PT** copre con una mano il portiere PT e sceglie dove farlo buttare (vedere "**TABELLA**" al punto ④)
- ③ **CT** decide e comunica se tirare a **sinistra**, al **centro** o a **destra**
- ④ **PT** rivela il portiere PT

- ⑤ **CT** tira un dado [dado CT] :
 - se dado CT \geq valore in tabella → **GOAL!**
 - se dado CT $<$ valore in tabella → **Calcio di rinvio (GK)**

REQUIRES DIE RESULT FOR A GOAL

		GOALKEEPER		
		 Guess to left	 No Guess	 Guess to right
SHOOTING PLAYER	Kick to left	2+	2+	6
	Kick to middle	1+	6	1+
	Kick to right	6	2+	2+

Fuorigioco (Offside)	NO	<p>Example: Choosing target area Otto's Blue Team is the controlling team. He can choose area A as target area because he has a player there. He can choose area B for target area because area B is adjacent to an area where he has a player. He cannot choose area C because he has no players there or on any area adjacent to it.</p> 
	Un <u>calciatore CT</u> presente in un'area, almeno in parte, sullo stesso livello dell'area occupata dal secondo <u>calciatore PT</u> più vicino alla <u>porta PT</u>	
	Un calciatore presente nell'area del cerchio di centrocampo	
	Passaggio verso la propria porta	
	Calcio di rinvio (GK)	
Calcio d'angolo (CK)		

Cartellino giallo ROSSO (Yellow/Red Card)	La squadra che ha commesso il fallo, tira un dado [<u>dado1</u>] :	
	1 - 2	→ nessun effetto
	3	→ cartellino giallo ^(a) → CHECK
	4 - 5	→ cartellino giallo → CHECK
	6	→ cartellino giallo + TEST DEL CARTELLINO ROSSO ^(b)
	NOTE	a) se TA è almeno in parte nella metà campo della propria squadra b) con modificatore +1 al <u>n° cartellini gialli</u>
	CHECK : se si prende un cartellino giallo e se ne possedeva almeno 1 → TEST DEL CARTELLINO ROSSO	
	TEST DEL CARTELLINO ROSSO	
	Tirare un dado [<u>dado2</u>] :	
	● se <u>dado2</u> < <u>n° cartellini gialli</u> *	→ ESPULSIONE → cartellino ROSSO che sostituisce 2 cartellini gialli
● se <u>dado2</u> = 1	→ ESPULSIONE DIRETTA → cartellino ROSSO che sostituisce 1 cartellino giallo	
● se <u>dado2</u> > <u>n° cartellini gialli</u> *	→ nessun effetto	
NOTE	*) se <u>dado1</u> = 6 → +1 al <u>n° cartellini gialli</u>	

