



# **SOCCKERCHESS**

## **Manuale**

(Italiano)

SOCCKERCHESS è un gioco da tavolo in cui la plancia rappresenta un campo di calcio mentre i due avversari assumono il ruolo di allenatori e di calciatori, alternandosi in una sequenza di mosse offensive e difensive per dar vita ad una combattutissima partita di calcio. Si potranno vivere le stesse emozioni del calcio vero, fra complesse tattiche e pura fortuna.

### **SOMMARIO**

<b>01) Materiale.....</b>	<b>P. 2</b>
<b>02) Campo.....</b>	<b>P. 2</b>
<b>03) Abilità dei giocatori.....</b>	<b>P. 3</b>
<b>04) Preparazione.....</b>	<b>P. 3</b>
<b>05) Svolgimento del gioco.....</b>	<b>P. 4</b>
<b>06) Azioni: regole ed esempi.....</b>	<b>P. 5</b>
<b>07) Fuorigioco.....</b>	<b>P. 10</b>
<b>08) Tempo di gioco (Segnapunti)...</b>	<b>P. 10</b>
<b>09) Sostituzione dei giocatori.....</b>	<b>P. 11</b>
<b>10) Esempi di turni.....</b>	<b>P. 11</b>
<b>Appendice: Formazioni.....</b>	<b>P. 12</b>

## 01) Materiale

1 Campo

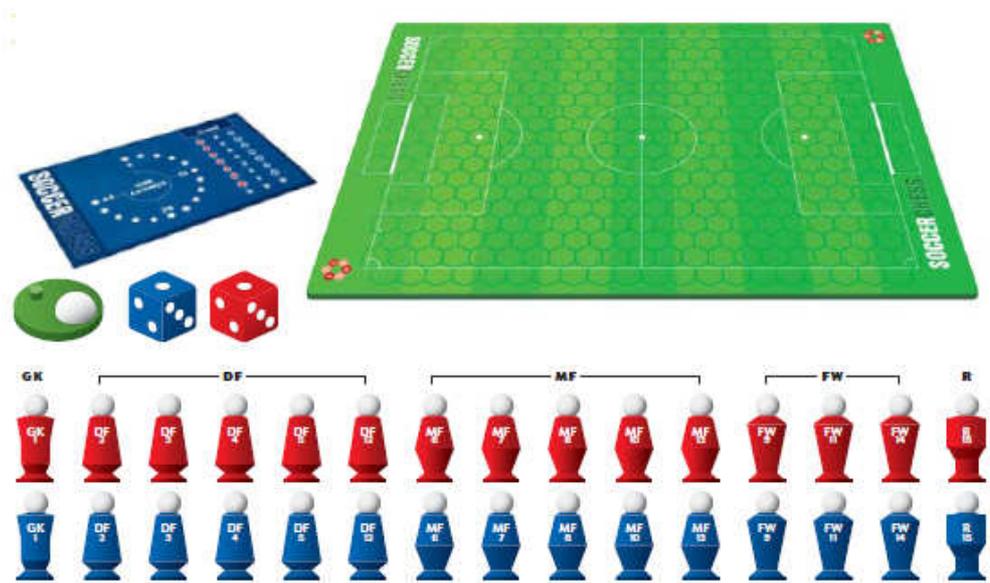
30 Giocatori  
(15 blu + 15 rossi)

1 Palla

2 Dadi  
(1 blu + 1 rosso)

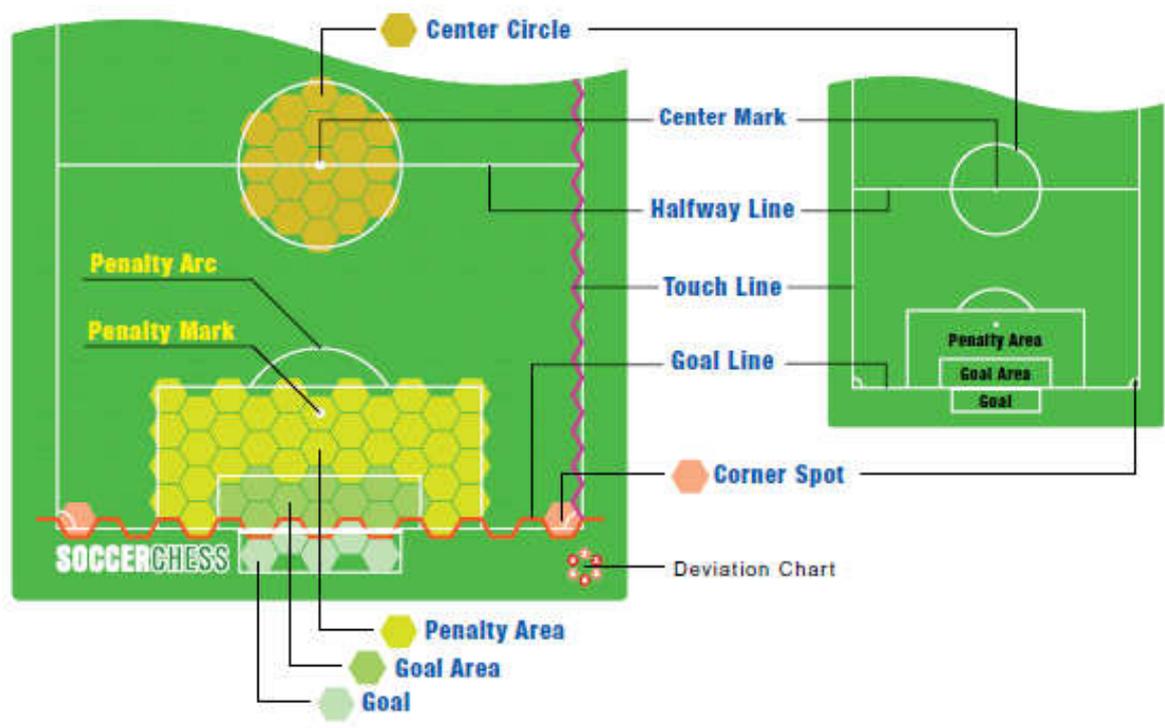
1 Segnapunti

1 Manuale



## 02) Campo

Si definisce “campo” la zona all’interno delle linee laterali e di fondocampo.



- Dall'alto in basso: Cerchio di centrocampo - Dischetto centrale - Linea di centrocampo - Linea laterale - Linea di porta (o di fondocampo) - Lunetta del corner - Tabella di deviazione - Area di rigore - Area di porta - Porta
- Campo a sinistra: Lunetta dell'area di rigore - Dischetto del calcio di rigore
- Campo a destra: - Area di rigore - Area di porta - Porta

### 03) Abilità dei giocatori

In SOCCERCHESS l'abilità dei giocatori varia secondo la loro posizione in campo (o ruolo). I valori indicati per movimento, dribbling, passaggio e tiro si riferiscono al numero massimo di spazi (caselle esagonali) mentre i bonus dei ruoli indicano i valori aggiunti nelle situazioni di confronto.

Abilità dei Giocatori		Movimento, Dribbling, Passaggio, Tiro (numero di spazi)					Bonus dei ruoli (si aggiungono al risultato ottenuto sul dado nelle situazioni di confronto)		
Posizione	Caratteristiche	Movimento/ Dribbling	Passaggio corto	Passaggio lungo (con deviazione)	Tiro	Tiro dalla distanza (con deviazione)	Goal (tiro da breve distanza)	Goal (tiro dalla lunga distanza)	Contrasto
 <b>GK</b> Portiere	Difende la porta, ma può anche lasciare l'area di rigore.							<b>+2</b> Abilità nelle parate	
 <b>DF</b> Difensore	Molto abile nei contrasti, riesce a rubare la palla agli avversari nella maggior parte dei casi.	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>6</b>			<b>+2</b> Abilità nei contrasti
 <b>MF</b> Centrocampista	Abile nel possesso palla, riesce a tenere la sfera anche quando è attaccato in contrasto.								<b>+2</b> Abilità nel possesso palla
 <b>FW</b> Attaccante	Abilissimo nel tiro, vanta una notevole percentuale di realizzazione quando tira in porta.						<b>+2</b> Abilità nel tiro	<b>+2</b> Abilità nel tiro	
 <b>R</b> Regista	E' limitato nei movimenti, ma è in grado di eseguire lanci lunghi precisi e di tenere palla.	<b>2</b>	<b>9*</b> <small>* I passaggi effettuati dal regista non sono soggetti a deviazione.</small>						<b>+2</b> Abilità nel possesso palla

### 04) Preparazione

Ciascun contendente sceglie una squadra e lancia il dado del colore della squadra prescelta: inizia la partita chi ottiene il numero più alto.

#### Calcio d'inizio

La partita comincia (o riprende dopo un goal) col calcio d'inizio. Ciascuno dispone 11 giocatori nella propria metà-campo, separata da quella avversaria dalla linea di centrocampo. I giocatori possono essere piazzati a piacimento: in ogni singolo spazio si può piazzare un solo giocatore. Il portiere (GK) dev'essere sempre piazzato (*Esempi di formazioni tipiche sono riportati in appendice*). Chi gioca per secondo non può piazzare i propri giocatori all'interno del cerchio di centrocampo. Chi gioca per primo piazza la palla sul dischetto centrale, vi colloca sopra un giocatore ed esegue un passaggio: questo è il calcio d'inizio. Il giocatore che batte il calcio d'inizio può tornare in possesso della palla soltanto dopo che sia stata in possesso di un altro giocatore. Per "possesso palla" s'intende il caso in cui la palla si trova nello stesso spazio occupato da un giocatore.



## 05) Svolgimento del gioco

### Turni di gioco

Dopo il calcio d'inizio i due avversari si alternano nel muovere i giocatori e/o la palla. Lo spostamento di propri giocatori e/o della palla costituisce il turno di gioco. I turni si conteggiano progressivamente: 1° turno, 2° turno e così via. Al proprio turno si possono spostare al massimo due giocatori della propria squadra, con la palla (dribbling) o senza palla.

Passaggi e tiri si possono eseguire ogni volta che sia possibile. Durante il turno dell'avversario non si possono muovere i propri giocatori. Solo quando si conclude il turno di un giocatore, l'avversario può iniziare il proprio. La partita prosegue quindi a turni alterni.

- Si può concludere il proprio turno anche senza aver eseguito alcuno spostamento.

- Vince la partita chi ha segnato più goal al completamento del 15° o del 30° turno: *si veda il paragrafo 08 – Tempo di gioco (Segnapunti).*

### Azioni

Lo spostamento di un giocatore e/o della palla si definisce “azione”. Le azioni sono in primo luogo le seguenti: **1 Movimento (senza palla) - 2 Dribbling (movimento in possesso palla) - 3 Passaggio corto - 4 Passaggio lungo - 5 Tackle (o contrasto) - 6 Tiro - 7 Tiro dalla distanza.**

Oltre a queste sono possibili anche: **8 Rimessa laterale - 9 Calcio di rinvio - 10 Calcio d'angolo - 11 Calcio di punizione.**

Entrambi i contendenti combinano azioni quali spostamenti, dribbling, passaggi e tiri allo scopo di segnare un goal nella porta avversaria.

### Movimento e Dribbling

I giocatori possono spostarsi (senza palla) o dribblare (con la palla), in qualsiasi direzione di 1-3 spazi, partendo da uno qualsiasi dei 6 lati di ciascuno spazio.

Il regista R può muoversi solo di 1-2 spazi.

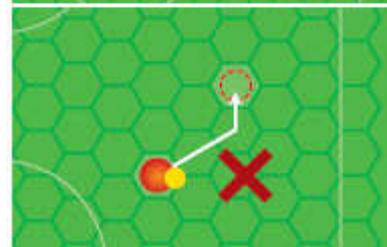
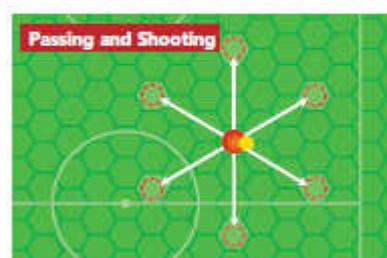
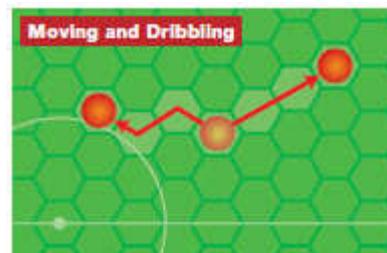
Non si può muovere un giocatore attraverso o verso uno spazio già occupato da un altro giocatore.

Si può muovere o dribblare per un massimo di due volte per ogni turno. Non si può muovere due volte lo stesso giocatore nel medesimo turno.

### Passaggio e tiro

Passaggi e tiri si eseguono in linea retta in una qualsiasi delle 6 direzioni che partono dai lati di ogni spazio. Non si può passare la palla a un giocatore avversario o superarlo con essa: si può invece passare la palla a un giocatore della propria squadra o superarlo.

Si ricorre al dado nelle situazioni di confronto, e cioè per decidere su contrasti, passaggi lunghi, tiri e tiri dalla distanza (*si veda il paragrafo 06 – Azioni: regole ed esempi*). Non c'è limite al numero di tiri o passaggi eseguibili in un turno, finché ciò sia possibile. Si può mantenere il possesso palla spostando un giocatore in uno spazio in cui si è già passata la palla e si può anche rendere la palla libera (nessuno dei giocatori dell'una o dell'altra squadra ha il possesso palla) e concludere il proprio turno. Quando non è più possibile eseguire azioni come muovere, dribblare, passare o tirare, il turno si conclude.



## 06) Azioni: regole ed esempi

### 1) Movimento (senza palla)

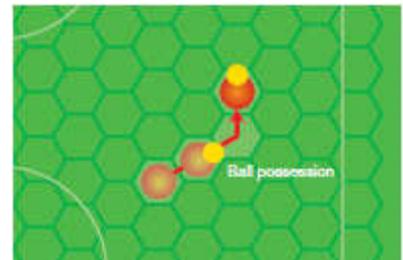
I giocatori si possono spostare di 1-3 spazi (Il regista R è limitato a 1-2 spazi).

- Non si può muovere due volte lo stesso giocatore nel medesimo turno.

### 2) Dribbling (movimento in possesso palla)

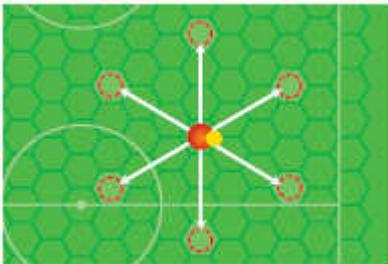
Un giocatore che ne è in possesso può muoversi con la palla di 1-3 spazi (Il regista R è limitato a 1-2 spazi).

- Non si può dribblare due volte con lo stesso giocatore nel medesimo turno.
- Dopo aver mosso un giocatore senza palla di 1 o 2 spazi, questo può continuare a dribblare con la palla per i restanti 2 o 1 spazi rispettivamente (il regista R può muovere al massimo di 2 spazi).

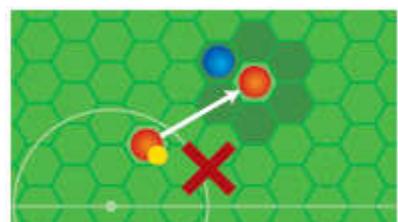
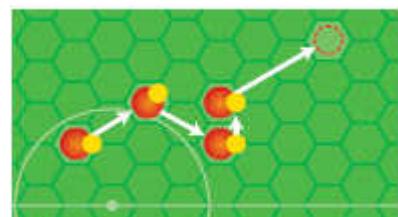


### 3) Passaggio corto

Il giocatore in possesso palla può fare un passaggio corto di 1-3 spazi in linea retta.

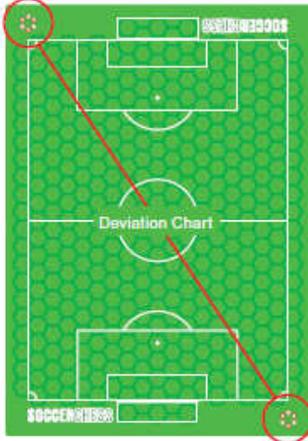


- Si può passare la palla in uno spazio vuoto.
- Non c'è limite al numero di passaggi corti eseguibili in ogni singolo turno. Se i giocatori della propria squadra sono efficacemente collegati, si può eseguire una serie di passaggi.
- Non si può superare un giocatore avversario con un passaggio corto.
- Non si può fare un passaggio corto a un giocatore che occupa uno spazio adiacente a quello occupato da un avversario.



## 4) Passaggio lungo

Si può effettuare un passaggio lungo muovendo la palla in linea retta di 4-9 spazi da quello in cui si trova il giocatore in possesso palla. Lo spazio di destinazione finale della palla viene tuttavia determinato dalla norma della deviazione.



- A differenza del passaggio corto, si può fare un passaggio lungo a un proprio giocatore anche se adiacente a un giocatore avversario.
- Si può passare la palla in uno spazio vuoto.
- Non si può fare un “passaggio” lungo direttamente in porta.
- Non si può superare un giocatore avversario con un passaggio lungo.

### *Norma della deviazione.*

Basandosi su una qualsiasi delle due tabelle di deviazione poste a bordo campo e partendo dallo spazio di prima destinazione della palla, si sposta ulteriormente la palla stessa di uno spazio nella direzione che la tabella indica in base al numero ottenuto col dado.

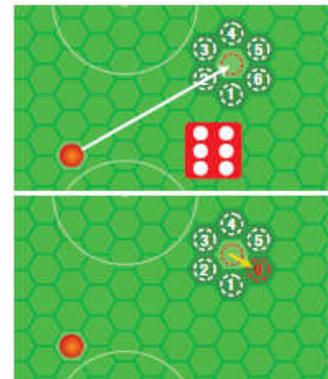
- 1 Muovere la palla nello spazio prescelto (prima destinazione).
- 2 Il numero ottenuto col dado è 6.
- 3 Consultare la tabella di deviazione.



- 4 Spostare ulteriormente la palla nello spazio che in tabella di deviazione corrisponde al numero 6.

- I passaggi lunghi effettuati dal regista R non sono soggetti a deviazione.

Se lo spazio di destinazione finale della palla è occupato da un giocatore avversario, il possesso palla passa a quest'ultimo e il proprio turno si conclude subito.



## 5) Tackle

Si può avere un tackle quando un giocatore avversario in possesso palla è in uno spazio adiacente a un proprio giocatore: si ricorre in tal caso al confronto sul tackle.

- Se alla fine del suo turno un giocatore in possesso palla si trova in uno spazio adiacente a un avversario, quest'ultimo può subito tentare il tackle senza dover prima spostare altri giocatori.
- Un giocatore che ha già tentato invano un tackle non può ritentarlo nello stesso turno.

### *Confronto sul Tackle*

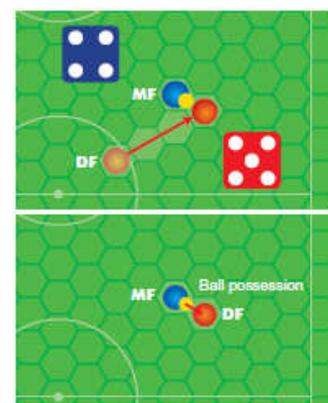
I due avversari tirano il dado e aggiungono il numero ottenuto al bonus di abilità del proprio giocatore coinvolto nel tackle: chi ottiene il totale più alto mantiene o conquista il possesso palla. (Se i due totali coincidono, si ripete il lancio del dado).

- 1 Il difensore **DF rosso** muove di 3 spazi e tenta un tackle.

Il Rosso ottiene 5 col dado a cui aggiunge il bonus di contrasto del suo **DF rosso** che è 2: totale 7.

Il Blu ottiene invece 4 a cui aggiunge il bonus di possesso palla del centrocampista **MF blu** che è 4: totale 6.

- 2 Il tackle ha successo e il **DF rosso** conquista il possesso palla.



## 6) Tiro

Si può tirare a rete da una distanza di 3 (o meno) spazi dalla porta.

Come si vedrà, ci sono casi in cui si può segnare un goal incondizionatamente e situazioni in cui ci si deve invece confrontare lanciando il dado.

Dopo un goal, il segnapunti viene aggiornato avanzando di un passo il segnalino della squadra che lo ha realizzato: *si veda il paragrafo 08 – Tempo di gioco (Segnapunti)*. Se il portiere GK riesce ad evitare il goal, il turno di gioco si inverte.



- Il tiro non può superare un giocatore avversario.
- Se il portiere GK avversario si trova a una distanza di 4 o più spazi da quello in cui la palla va ad insaccarsi, (punto di marcatura) non essendo in grado di raggiungerla con la sua capacità di movimento (massimo 3 spazi), il goal viene segnato incondizionatamente.
- Un goal viene segnato incondizionatamente anche nel caso in cui un giocatore raggiunga in dribbling (muovendosi cioè con la palla) un qualsiasi spazio all'interno della porta.

### Confronto sul goal

Se il portiere GK avversario si trova a una distanza di 3 (o meno) spazi dal punto di marcatura, ci si deve confrontare col dado.

- 1 L'attaccante **FW rosso** tira in porta.
- 2 Il portiere **GK blu** può tentare la parata.
- 3 Confronto sul goal col dado.

Il Rosso ottiene 4 col dado a cui aggiunge l'abilità di tiro del suo attaccante **FW rosso** che è 2: totale 6.

Il Blu ottiene invece 5 ma non può aggiungere alcun bonus per il suo **GK blu**: totale 5.

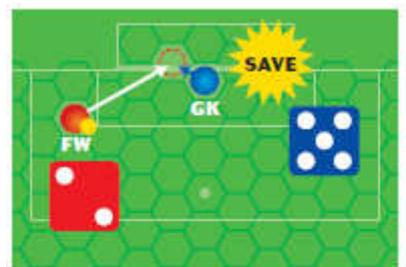
4 Il goal viene realizzato.



La squadra attaccante aggiunge il bonus +2 al numero ottenuto col dado solo se il tiro è effettuato da un attaccante FW.

Se il totale ottenuto è a favore della squadra attaccante, il goal viene realizzato.

Se il totale è a favore della squadra difendente il portiere GK prende il possesso palla in un qualsiasi spazio libero della propria area di rigore ed ha quindi inizio un nuovo turno.



Ecco un altro esempio di confronto sul goal.

1 Il Rosso ottiene 2 col dado a cui aggiunge l'abilità di tiro del suo attaccante **FW rosso** che è 2: totale 4.

2 Il Blu ottiene 5 e il suo portiere **GK blu** riesce a parare.

3 Il portiere **GK blu** prende possesso della palla e può quindi essere piazzato in un qualsiasi spazio libero della propria area di rigore.

4 La partita prosegue con l'inizio di un nuovo turno del Blu.



## 7) Tiro dalla distanza

Il giocatore in possesso palla può tirare in porta da lontano, da una distanza di 4-6 spazi in linea retta. Lo spazio di destinazione finale della palla viene tuttavia stabilito dalla norma della deviazione, col lancio del dado e la consultazione dell'apposita tabella.

Quattro sono i casi che possono verificarsi: 1) il turno continua, 2) il turno si inverte, 3) un goal viene segnato incondizionatamente, 4) ci si deve confrontare col dado.

- Un tiro dalla distanza non può superare un giocatore avversario.
- Gli spazi all'interno della porta e quelli ad essi adiacenti sono gli unici che possono essere designati come prima destinazione di un tiro dalla distanza.

### Norma della deviazione

La norma della deviazione, come per il passaggio lungo, serve anche qui per stabilire lo spazio di destinazione finale della palla.

**A** Lo spazio di destinazione finale della palla è all'interno del campo: (caselle 3 – 4 – 5 nel diagramma). **Se lo spazio di destinazione finale della palla è occupato da un giocatore avversario il turno si inverte.**

**B** Lo spazio di destinazione finale della palla è fuori dal campo: (casella 2 nel diagramma). **Il portiere prende il possesso della palla e la riposiziona** (si veda il punto 9: Calcio di rinvio).

**C** Lo spazio di destinazione finale è all'interno della porta e il portiere avversario è a una distanza di 4 o più spazi dal punto di marcatura (casella 1 nel diagramma). **Viene segnato il goal incondizionatamente.**

**D** Lo spazio di destinazione finale della palla è all'interno della porta e il portiere avversario si trova a 3 o meno spazi dal punto di marcatura (casella 6 nel diagramma). **Si procede al confronto sul goal lanciando il dado.**



### Confronto sul goal

Si applica la norma del confronto sul goal ricorrendo al dado come per un qualsiasi tiro da vicino.

La squadra difendente aggiunge tuttavia il bonus +2 di abilità del portiere GK al numero ottenuto col dado, mentre la squadra attaccante aggiunge il bonus +2 soltanto se il tiro è effettuato da un attaccante FW. Se il totale è in favore dell'attaccante il goal viene realizzato, altrimenti il portiere della squadra difendente prende il possesso palla in un qualsiasi spazio libero dell'area di rigore.

## 8) Rimessa laterale

Se la palla supera una linea laterale, il turno si inverte e il gioco riprende con una rimessa laterale.

Sullo spazio in cui la palla è uscita dal campo si piazzano un giocatore e la palla stessa, mentre un secondo giocatore viene piazzato in un qualsiasi spazio, a scelta: il gioco riprende con la rimessa laterale effettuata dal giocatore che ha preso il possesso palla.

- La rimessa laterale è un'azione del tutto identica al passaggio corto o al passaggio lungo.
- Il giocatore che batte la rimessa può tornare in possesso della palla soltanto dopo che sia stata in possesso di un altro giocatore.

1 Il Blu porta il giocatore numero 3 a battere la rimessa laterale.

2 Il Blu piazza il numero 8 in uno spazio qualsiasi, a sua scelta.

3 Il gioco riprende con la rimessa laterale del giocatore blu 3.



## 9) Calcio di rinvio

Se la palla tirata dalla squadra attaccante supera la linea di fondocampo avversaria il turno si inverte e il gioco riprende con un calcio di rinvio della squadra difendente. In un qualsiasi spazio libero dell'area di porta vengono piazzati il portiere e la palla, mentre un secondo giocatore viene piazzato in un qualsiasi spazio, a scelta.

Il gioco riprende col calcio di rinvio del portiere.

1 Il portiere **GK blu 1** prende il possesso palla e viene piazzato in un qualsiasi spazio libero dell'area di porta.

2 Il giocatore **blu 2** viene piazzato in un qualsiasi spazio, a scelta.

3 Il gioco riprende col calcio di rinvio del portiere blu.



- Il calcio di rinvio è un'azione del tutto identica al passaggio corto o al passaggio lungo.
- Sul calcio di rinvio la palla deve uscire dall'area di rigore.
- Se la palla non esce dall'area di rigore, il calcio di rinvio va ripetuto.
- Il portiere che batte il rinvio può tornare in possesso della palla soltanto dopo che sia stata in possesso di un altro giocatore.

## 10) Calcio d'angolo

Se la palla tirata dalla squadra difendente oltrepassa la propria linea di fondocampo il turno si inverte e il gioco riprende con un calcio d'angolo in favore della squadra attaccante.

Si piazzano sulla lunetta del corner un giocatore e la palla: il gioco riprende con un calcio d'angolo.

- Il calcio d'angolo è un'azione del tutto identica al passaggio corto o al passaggio lungo.
- Il giocatore che batte il corner può tornare in possesso della palla soltanto dopo che sia stata in possesso di un altro giocatore.

## 11) Calcio di punizione

Se un giocatore è colto in fuorigioco (*offside*) il turno si inverte e il gioco riprende con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria.

Chi batte la punizione sposta il giocatore avversario in *offside* di uno spazio in qualsiasi direzione.

Nel punto in cui si trovava il giocatore in fuorigioco vengono quindi piazzati il giocatore incaricato della punizione e la palla, mentre un secondo giocatore è piazzato in un qualsiasi spazio, a scelta.

Il gioco riprende con un calcio di punizione battuto dal giocatore in possesso palla.

- Il calcio di punizione è un'azione del tutto identica al passaggio corto o al passaggio lungo.
- Il giocatore che batte la punizione può tornare in possesso della palla soltanto dopo che sia stata in possesso di un altro giocatore.

1 Il giocatore **rosso 11** occupava lo spazio al centro delle caselle evidenziate in giallo quando è stato colto in fuorigioco.

2 Il **Blu** sposta il giocatore **rosso 11** in uno spazio adiacente a quella in cui si è avuto il fuorigioco, a sua scelta.

3 Il giocatore **blu 4** viene piazzato con la palla nello spazio in cui si è verificato il fuorigioco.

4 Il giocatore **blu 2** viene piazzato in un qualsiasi spazio, a scelta.

5 Il gioco riprende col calcio di punizione battuto dal giocatore **blu 4**.



## 07 Fuorigioco

### *Posizione di fuorigioco (offside)*

Per posizione di fuorigioco si intende uno spazio più vicino alla linea di fondocampo avversaria rispetto alla posizione del secondo giocatore avversario più vicino alla linea stessa.

Nel diagramma le posizioni di fuorigioco sono le caselle evidenziate in giallo.

- Avere un giocatore in *offside* non comporta di per sé l'applicazione automatica della regola del fuorigioco.
- Un giocatore in linea col secondo giocatore avversario più vicino alla propria linea di fondocampo non è in fuorigioco.



### *Fuorigioco*

Quando uno o più propri giocatori sono in fuorigioco, passare la palla in un qualsiasi spazio in posizione di fuorigioco fa scattare automaticamente la regola. Una volta rilevato il fuorigioco di uno o più giocatori, il turno si inverte e l'avversario riprende il gioco con un calcio di punizione (si riveda il punto 11 Calcio di punizione).

- Passare la palla in uno spazio vuoto in posizione di fuorigioco determina il fuorigioco.
- In caso di passaggio lungo, se la norma della deviazione porta la palla in posizione di fuorigioco, scatta automaticamente il fuorigioco.
- Non c'è fuorigioco su calcio di rinvio, rimessa laterale e calcio d'angolo.

*N.B. Le regole del fuorigioco nel calcio vero sono leggermente diverse.*

## 08 Tempo di gioco (Segnapunti)

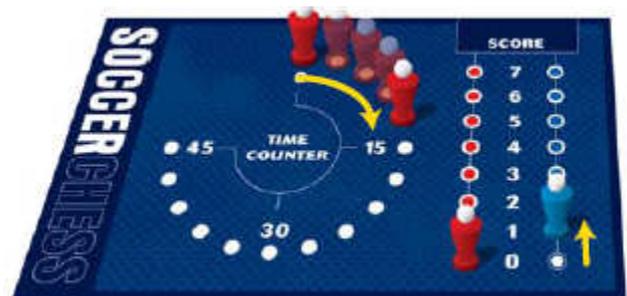
### *Tempo di gioco*

Per calcolare il tempo di gioco, ciascun turno conta come singola unità: si usa come orologio il quadrante al centro del tabellone segnapunti; un giocatore non utilizzato in partita vi viene posto come segnalino, partendo dal numero 0; ogni volta che termina un turno di entrambi i giocatori il segnalino viene avanzato di un passo.

**Partita amichevole:** i giocatori dispongono ciascuno di 15 turni e la partita finisce quando il segnalino raggiunge sul quadrante il numero 45.

**Partita ufficiale:** la partita si svolge con un primo ed un secondo tempo e ciascun giocatore dispone di 15 turni per tempo, per un totale di 30 turni per finire la partita.

Se alla fine dei turni previsti il numero dei goal è uguale, la partita si conclude con un pareggio.



### *Segnapunti*

Per conteggiare i goal il Rosso e il Blu utilizzano come segnalino un giocatore non usato in partita. All'inizio della partita ciascun giocatore piazza il proprio segnalino sul segnapunti (*score*) accanto al numero 0: ogni volta che un giocatore segna avanza il proprio segnalino di un passo (1, 2 ecc...).

## 09 Sostituzioni

Dei 15 giocatori a disposizione di ogni squadra, 11 devono sempre essere in campo: dei 4 restanti giocatori, 3 possono essere utilizzati nel corso della partita per sostituire quelli in campo.

Le sostituzioni possono essere effettuate in situazioni in cui il gioco è fermo, e cioè prima di una punizione, di un rinvio, di una rimessa o dopo la segnatura di un goal.

- Il giocatore sostituito non può più essere utilizzato in partita.
- Il portiere GK non può essere sostituito.

## 10) Esempi di turni

### Esempio 1: Tackle

- 1 Il difensore **DF rosso 3** muove di 3 spazi.
- 2 Il **DF rosso 3** contrasta in tackle l'attaccante **FW blu 11** e vince il confronto sul tackle col dado.
- 3 Il **DF rosso 3** fa un passaggio corto al compagno centrocampista **MF rosso 7**.



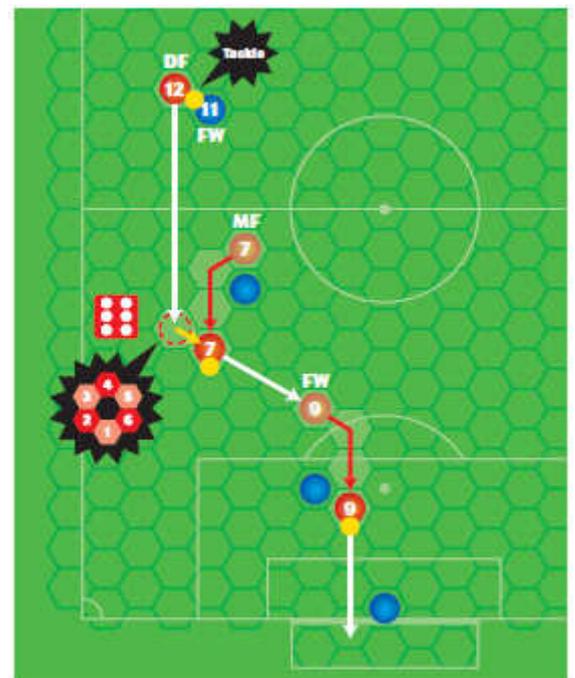
### Esempio 2: Tackle

- 1 L'attaccante **FW blu 11** conclude il turno in uno spazio adiacente al difensore **DF rosso 3**.
- 2 Il **DF rosso 3** va in tackle sul **FW blu 11** e vince il confronto sul tackle col dado.
- 3 Il **DF rosso 3** dribbla spostandosi di 3 spazi con la palla.
- 4 Il **DF rosso 3** fa un passaggio corto al **MF rosso 7**.
- 5 Il **MF rosso 7** dribbla avanzando di 3 spazi con la palla.



### Esempio 3: Contropiede

- 1 L'attaccante **FW blu 11** conclude il turno in uno spazio adiacente al difensore **DF rosso 12**.
- 2 Il **DF rosso 12** va in tackle sul **FW blu 11** e vince il confronto sul tackle col dado.
- 3 Dopo aver conquistato il possesso palla il **DF rosso 12** effettua un passaggio lungo in uno spazio libero.
- 4 Applicata la norma della deviazione, il **MF rosso 7** si sposta e prende il possesso palla.
- 5 Il **MF rosso 7** fa un passaggio corto all'attaccante **FW rosso 9**.
- 6 Il **FW rosso 9** dribbla avanzando di 3 spazi con la palla e tira in porta.
- 7 Si ricorre al confronto sul goal.



## Appendice: Formazioni

### ◆ 3-5-2



GK:1 DF:3 MF:5 FW:2

### 3-5-2

Una formazione con 3 soli difensori DF rende più agevole avanzare la linea difensiva. Questo è un sistema equilibrato in cui si può rapidamente passare dall'attacco alla difesa.

### 4-4-2 A

Ponendo particolare riguardo alle fasce laterali, questa formazione si distingue per la notevole estensione da un'ala all'altra della linea dei centrocampisti.

### ◆ 1-4-3-2



GK:1 DF:4 MF:3 FW:2

### 1-4-3-2

Questa formazione privilegia la difesa all'attacco: difende caparbiamente la propria porta pur essendo pronta a rapidi attacchi contro la porta avversaria.

### 3-1-4-2

Con un solo centrocampista difensivo MF, questa formazione si sbilancia maggiormente all'offensiva rispetto al 3-5-2.

### ◆ 4-4-2 A



GK:1 DF:4 MF:4 FW:2

### ◆ 3-1-4-2



GK:1 DF:3 MF:5 FW:2

### ◆ 4-4-2 B



GK:1 DF:4 MF:4 FW:2

### 4-4-2 B

Ponendo attenzione alle schermaglie che si sviluppano a centrocampo, in questa formazione i centrocampisti MF si dispongono a rombo creando un ottimo equilibrio fra attacco e difesa.

### 4-2-3-1

Questa formazione consente un ottimo possesso palla a centrocampo.

### ◆ 4-2-3-1



GK:1 DF:4 MF:5 FW:1

### ◆ 3-4-3



GK:1 DF:3 MF:4 FW:3

### 3-4-3

Con ben 3 attaccanti FW, questa è una formazione che ben si adatta ad una partita offensiva.

【製造・販売元】

 グラパックジャパン 

グラパックジャパン株式会社  
住所: 〒102-0082 東京都千代田区一番町17-2  
TEL 03-5213-5563  
FAX 03-5213-5559  
E-mail support@grapac.co.jp

<http://www.grapac.co.jp>

©2005 GRAPAC JAPAN CO., INC. Printed In Japan