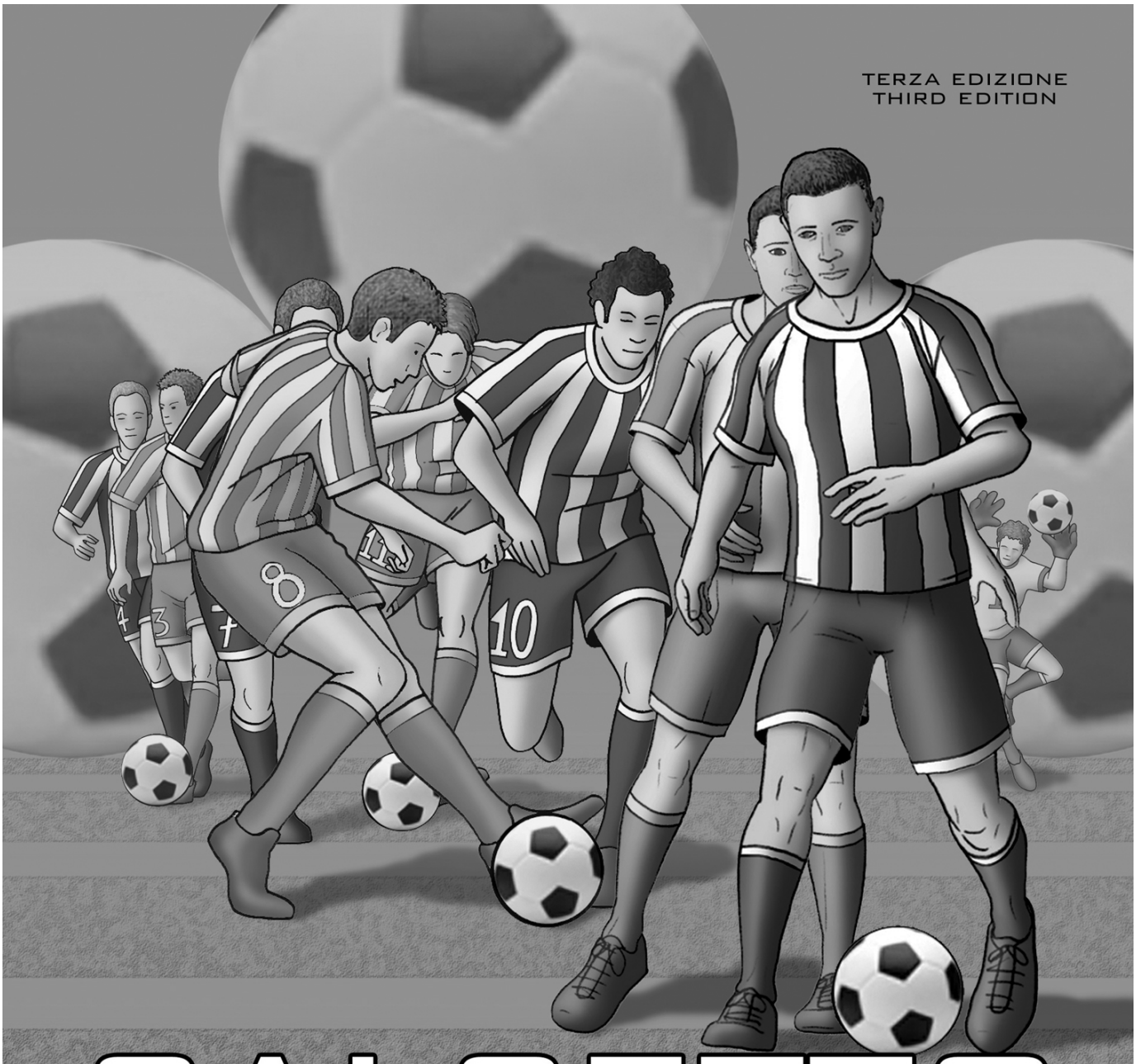
REGOLAMENTO

TERZA EDIZIONE
THIRD EDITION



CALCETTO

GIOCO DA TAVOLO SUL CALCIO A 5
BOARD-GAME OF FOOTBALL FOR 5

SERFER GIOCHI SERFER GIOCHI SERFER GIOCHI

Giocatori: 2
Difficoltà: media/facile
Età: da 6 anni in su.

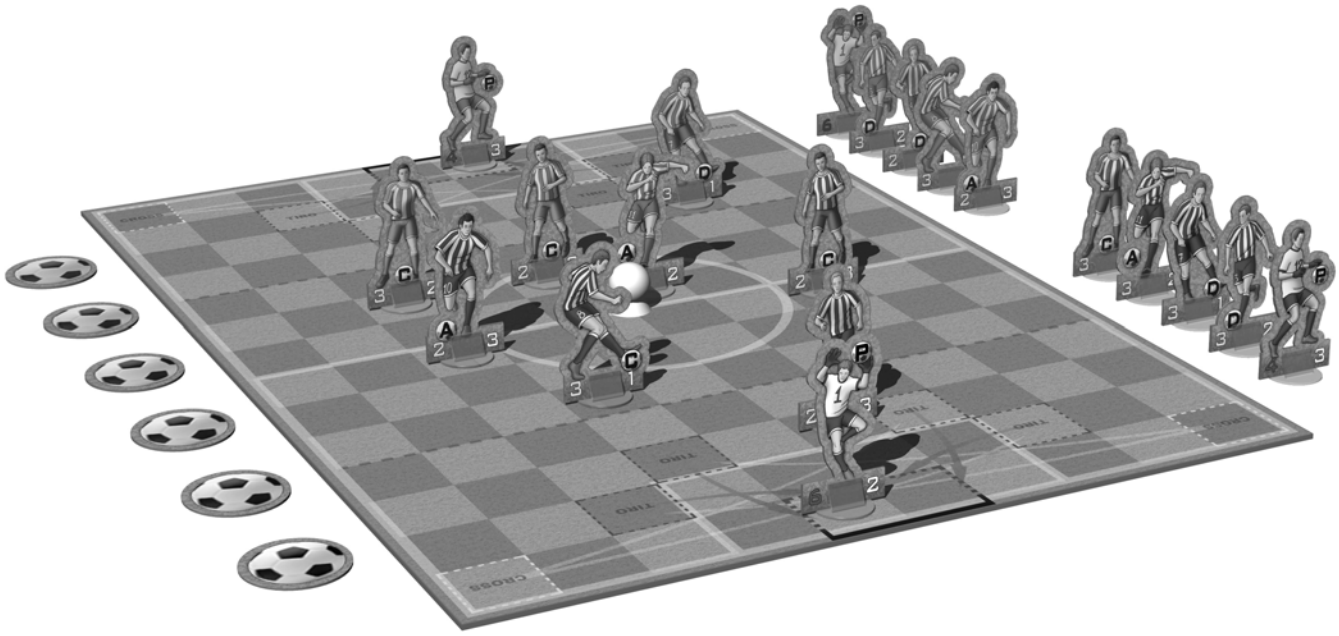
SCOPO DEL GIOCO:
Calcetto è un gioco da tavolo per 2 giocatori che si sfidano formando la propria squadra composta da 5 elementi ognuno con potenzialità di contrasto/tiro e movimento, diverse, allo scopo di segnare più gol dell'avversario. Ogni giocatore dispone i propri calciatori in campo in base alle proprie scelte tattiche ed esegue le azioni cercando di smarcare l'avversario fino ad eseguire il tiro in porta.

OCCORRENTE:
*Un pallone (segnalino in plastica dentro la confezione).
*Due dadi a sei facce con numerazione da 1 a 6.
*Un dado a sei facce con tre segni + e tre segni -.
*Un piano di gioco (il campo di gioco) su cui disporre i 5 calciatori scelti della propria squadra (le sagome in cartoncino).
*20 sagome in cartoncino (munite di basette reggi sagome) formanti le due squadre composte da 10 elementi ciascuna.
*6 tessere pallone (che potenziano il contrasto/tiro o il movimento di un calciatore a propria scelta).

SAGOME CALCIATORI:
Sul pallone raffigurato sulla sagoma è rappresentata una lettera nera che individua il ruolo del calciatore:
P = portiere; **D** = difensore; **C** = centrocampista; **A** = attaccante.
Sulla base della sagoma sono riprodotti due numeri, uno di colore giallo ed uno rosso:
il numero di colore giallo indica il numero massimo di movimento che ha il calciatore in un turno; il numero rosso indica la forza base di contrasto/tiro che ha il calciatore (tale forza si attiva solo se il calciatore è nella sua zona di competenza).
Il portiere ha un numero blu e uno rosso:
il numero blu indica il numero base di punti rilancio del pallone (il portiere non ha punti movimento, non si sposta dalla sua zona); il numero rosso indica la forza base di parata che ha il portiere.

CARTONCINI PALLONE:
I sei cartoncini pallone vanno mischiati e posti, col numero non visibile, impilati o liberamente a lato del piano di gioco:
tali cartoncini possono essere pescati dal giocatore se con uno dei due dadi realizza un 6, rinunciando però ai 6 punti del dado.
Al proprio turno e prima del lancio dei dadi, il giocatore può decidere di utilizzare un cartoncino pallone su di un suo calciatore o portiere; tale cartoncino serve per incrementare i punti di massimo movimento di un calciatore se il numero è di colore giallo, oppure incrementano la forza base di contrasto/tiro (o parata per il portiere) se il numero è di colore rosso.
I cartoncini pallone giocati vanno posti sotto la pila di cartoncini pallone, o liberamente se non c'è la pila di fianco al piano di gioco, per poter essere ripescati successivamente (cioè una volta giocati tornano in gioco). Vanno posti sempre in modo che il numero non sia visibile.

SCHIERAMENTO:
I due giocatori scelgono la propria squadra e posizionano nella propria metà campo un portiere e quattro calciatori della propria squadra scegliendoli dai 10 a propria disposizione in base alle proprie scelte tattiche. In questa fase i calciatori non devono oltrepassare il cerchio di centrocampo. Gli altri 4 calciatori e portiere formano la panchina e vanno posti di fianco al piano di gioco. Poi si posiziona il segnalino pallone al centro del campo e si lanciano i due dadi numerici per stabilire il possesso di palla (chi realizza il punteggio maggiore ottiene il possesso palla). Il giocatore con possesso palla posiziona due calciatori, di quelli in campo, nelle due caselle della propria metà campo adiacenti al pallone per eseguire il ***"tiro d'inizio"***. Nel frattempo l'altro giocatore posiziona le tessere pallone, dopo averle mischiate, impilate di fianco al piano di gioco.



SVOLGIMENTO E REGOLE:
Il gioco si svolge in due fasi principali che si alternano in modo frequente e cioè la FASE/SPOSTAMENTO e la FASE/AZIONE.
FASE/SPOSTAMENTO: il giocatore di turno lancia i 3 dadi (cioè i 2 numerici e quello [+/-]) il punteggio così ottenuto stabilisce i punti movimento (o punti spostamento) totali da poter utilizzare sui calciatori della propria squadra sia per spostare i calciatori che per effettuare il passaggio del pallone o il tiro in porta. Se col dado [+/-] si ottiene il [+], si può effettuare col pallone un passaggio alto oltrepassando i calciatori che si trovano sulla traiettoria del passaggio; se si ottiene il [-] si può solo effettuare il passaggio basso (rasoterra) non potendo oltrepassare i calciatori che si trovano lungo la traiettoria del passaggio. Quando si esegue il "tiro d'inizio" occorre necessariamente come prima mossa effettuare il passaggio del pallone ad un altro calciatore. Il portiere non può essere spostato. I calciatori possono spostarsi di tante caselle in base al numero giallo indicato sulla sagoma e solo in orizzontale e/o verticale (non esistono movimenti diagonali). Il passaggio del pallone può essere fatto solo in linea retta orizzontale o verticale o diagonale e di tante caselle quanti sono i punti spostamento che si vogliono utilizzare per tale mossa. Il calciatore con possesso palla si muove assieme al pallone.
Per poter eseguire il tiro in porta occorre arrivare con un proprio calciatore e col pallone sulla casella "TIRO" nella metà campo avversaria ed utilizzare un punto spostamento per effettuare il tiro (se non si hanno più punti spostamento, non si può effettuare il tiro anche se ci si trova su tale casella e con possesso palla). Se si arriva sulla casella "CROSS" della metà campo avversaria, si può eseguire un cross con un solo punto spostamento su una delle due caselle tiro indicate dalle frecce gialle.

FASE/AZIONE: quando il giocatore di turno senza possesso palla arriva con un calciatore sulla casella adiacente non diagonale a quella in cui si trova il calciatore avversario con possesso palla, si attiva la FASE/AZIONE (la casella può essere quella frontale, posteriore o laterale; non si attiva la FASE/AZIONE se si arriva sulla casella adiacente in diagonale alla casella dell'avversario con possesso palla).
Nella FASE/AZIONE si esegue il contrasto per cercare di togliere il pallone all'avversario:
il giocatore di turno lancia i due dadi numerici, poi li lancia l'avversario; chi ottiene il punteggio maggiore conquista il possesso palla ed a diritto ad eseguire il turno spostamento successivo; in caso di parità si rilanciano i dadi. In tale fase, al punteggio ottenuto dai due dadi si deve aggiungere il punteggio base di contrasto/tiro indicato dal numero di colore rosso sulla base della sagoma del calciatore in contrasto se tale calciatore si trova nella propria **zona di competenza** altrimenti si utilizzano solo i punti ottenuti dai due dadi. **La zona di competenza in cui si esegue la FASE/AZIONE è individuata, nel momento del contrasto/tiro, dalla casella in cui si trova il calciatore con possesso palla.**
ZONA DI COMPETENZA: il piano di gioco è diviso in 3 zone separate da una linea tratteggiata, cioè: la ZONA DIFESA individuata dalle prime 4 righe di caselle, la ZONA CENTROCAMPO individuata dalle successive 6 righe di caselle centrali e la ZONA ATTACCO individuata dalle ultime 4 righe di caselle, osservando dalla propria porta; inoltre nella propria ZONA DIFESA è presente la ZONA PORTA costituita dalle due caselle centrali della prima linea di caselle; il portiere può stare solo in una di queste due caselle e non può spostarsi. **I calciatori che si trovano nella propria zona di competenza hanno un bonus al punteggio di contrasto/tiro in FASE/AZIONE individuato dal numero rosso indicato alla base della sagoma.**
Il calciatore **D** è della ZONA DIFESA; il calciatore **C** è della ZONA CENTROCAMPO; il calciatore **A** è della ZONA ATTACCO; il portiere **P** della ZONA PORTA.
FASE/AZIONE TIRO IN PORTA: quando dalla casella "TIRO" si è effettuato il tiro in porta, si attiva la FASE/AZIONE TIRO IN PORTA che stabilisce se il pallone entra in porta segnando un GOL oppure se il portiere para il tiro: il giocatore che esegue il tiro lancia i due dadi e somma al punteggio ottenuto i punti bonus di contrasto/tiro indicati in rosso alla base della sagoma solo se è il calciatore **A** (attaccante); il giocatore che para lancia i due dadi e somma al punteggio ottenuto i punti bonus di "forza base di parata" indicati in rosso alla base della sagoma. Se il calciatore che tira totalizza un punteggio maggiore del portiere, si segna un GOL; si rimette il pallone al centrocampo per eseguire nuovamente il "***tiro d'inizio***". In caso di parità si rilanciano i dadi. Se il portiere totalizza un punteggio maggiore del calciatore che tira, si effettua la PARATA; il portiere quindi guadagna il turno successivo ed esegue il ***rilancio del pallone*** tirando i due dadi e sommando al punteggio ottenuto i "punti rilancio" indicati dal numero blu sulla base della sagoma; il punteggio totale così ottenuto verrà utilizzato per passare il pallone ad un altro calciatore e anche, volendo, per spostare la squadra.
SOSTITUZIONE: ogni giocatore può effettuare fino ad un massimo di 3 cambi per partita, sostituendo un calciatore in campo con un altro della panchina oppure sostituendo i portieri tra di loro. La sostituzione può essere fatta solo quando si è conclusa la FASE/AZIONE TIRO IN PORTA e prima che si effettua il "tiro d'inizio" o il "rilancio del pallone".

CHIUSURA DEL GIOCO:
La partita può essere giocata **a tempo** oppure **a numero di gol**.
Se si gioca a tempo i due giocatori stabiliscono all'inizio del gioco la durata totale della partita tra le seguenti 4 opzioni: 30 minuti; 45 minuti; 60 minuti; 90 minuti.
Se si gioca a numero di gol i due giocatori stabiliscono all'inizio del gioco il numero totale di gol della partita tra le seguenti 4 opzioni: 4 gol; 6gol; 8gol; 10 gol.