

FUBA

TAKTINEN JALKAPALLOPELI

SÄÄNNÖT 1.0

SISÄLLYS LUETTELO

1. PELIN OSAT	2
NOPAT	2
PELILAUTA	2
JOUKKOEET & TUOMARIT	2
KORTIT	2
2. SANASTO	3
2.1 PELAAJA JA JOUKKUE.....	3
2.2 HALLITSEVA JA PASSIIVINEN JOUKKUE	3
3. ALKUVALMISTELUT	3
3.1 RYHMITYSTEN VALINTA	3
3.2 ALOITTAVAN JOUKKUEEN VALINTA.....	3
3.3 JOUKKUEIDEN ASETTELU	3
3.4 TUOMAREIDEN ASETTELU	3

4. PELIVUORO	4
4.1 HALLITSEVA JOUKKUE VALITSEE KOHDEALUEEN	4
4.2 NOPAN HEITTO	5
4.3 AIKA	5
4.4 PALLONHALLINTATESTI.....	5
4.5 PALLON SIIRTO	7
4.6 MAALIN YRITYS.....	7
4.7 PELAAJIEN LIKUTTAMINEN	8
5. ERIKOISTILANTEET	10
5.1 VAPAA POTKU	10
5.2 KULMAPOTKU	10
5.3 MAALIPOTKU	10
5.4 KELTAINEN JA PUNAINEN KORTTI.....	10
5.5 RANGAISTUSPOTKU.....	10

Tämän peliprojektin tarkoitus on ollut kehittää jalkapallon ystäville peli, joka kuvaa jalkapallo-ottelua riittävällä tarkkuudella. Peli keskittyy pääasiassa taktiikoihin eikä niinkään yksittäisiin pelaajiin, mutta sisältää silti tärkeimmät yksityiskohdat otteluista.

Toivomme, että peli tarjoaa teille hyviä pelikokemuksia. Jos sinulla on peliin liittyviä kysymyksiä tai kommentteja, niin voit ottaa meihin yhteyttä osoitteessa www.upgames.fi.

Pelisuunnittelu: **Hannu Uusitalo** Jalkapalloasiantuntija: **Jaakko Uusitupa** Grafiikka: **Kim Paqvalin**

Haluemme kiittää seuraavia henkilöitä, jotka ovat auttaneet tämän pelin kehityksessä: Niilo Kalakoski, Mikko Vasko, Jari Isola, Kimmo Ylinen, Petri Autioniemi, Juha Kutvonen, Remus Kaczmarek, ItishreeKarki, Elina Uusitalo, Hanna Melkko, Risto Marjomaa, Steve Rathgay, Tero Särkijärvi, Joonas Tervonen, Mika Vuorio, Jaakko Snicker, Pasi Janhunen ja James "Hammy" Hamilton.

1. PELIN OSAT



Pallonoppa

Pallonoppa on pyöreä noppa, jossa on numerot yhdestä kuuteen. Pelissä pallon päällä oleva numero kuvaa kuinka hyvä tilanne hallitsevalla joukkueella on. Mitä pienempi numero on, sitä parempi tilanne hallitsevalla joukkueella on.



Nopat

Peli sisältää kaksi tavallista kuusisivuista noppaa.

Pelilauta

Pelilauta (kumimatto) on jaettu 13 eri alueeseen, 4 kummallakin sivulla ja 5 keskellä. Alueet ovat eroteltu vihreän eri sävyillä.

Keskialue, jossa keskiympyrä sijaitsee, on yksi iso alue, joka ulottuu kentän keskiviivan molemmiin puolin. Myös rangaistusalue on yksi alue (sisältäen maalialueen).



Joukkueet

Peli sisältää kaksi joukkuetta. Molemmissa joukkueissa on 11 pelaajaa, joista yksi on maalivahti.



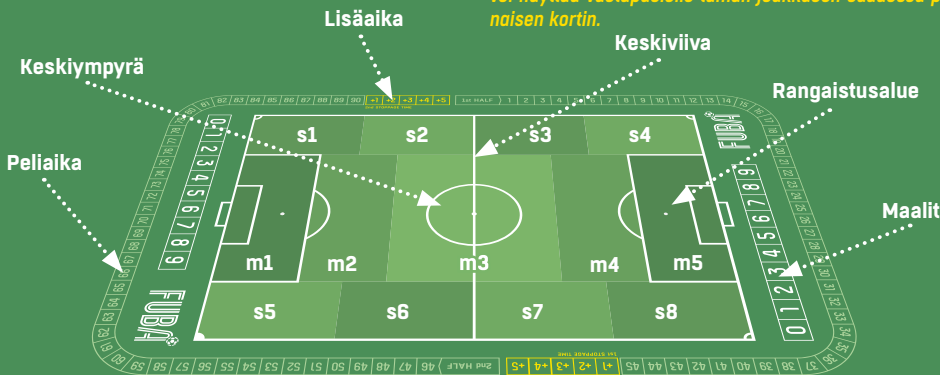
Tuomarit

Peli sisältää kolme tuomaria: yksi merkitsemään aikaa ja kaksi tehtyjä maaleja.

Kortit

Peli sisältää 16*1 korttia. Molemmille joukkueille on 8 taktiikkakorttia, joita käytetään pelin alussa ryhmityksen valintaan. Korttien kääntöpuolet ovat keltaisia, joten samoja kortteja käytetään pelin aikana keltaisten korttien merkitsemistä varten.

Punainen kortti on mukana vain viihdearvon takia ja sitä voi näyttää vastapuolelle tämän joukkueen saadessa punaisen kortin.



2. SANASTO

2.1 PELAAJA JA JOUKKUE

Näissä säännöissä sanalla "pelaaja" tarkoitetaan pelinappuloita pelilaudalla. Sanalla "joukkue" tarkoitetaan henkilöä, joka pelaa peliä. Maalivahti lasketaan pelaajaksi paitsi niissä sääntökohdissa, joissa erikseen mainintaan asiasta.

2.2 HALLITSEVA JA PASSIIVINEN JOUKKUE

Joukkuetta, joka hallitsee palloa, kutsutaan "hallitsevaksi joukkueeksi". Vastapuolen joukkuetta kutsutaan "passiiviseksi joukkueeksi". Nämä nimitykset vaihtuvat välittömästi tilanteissa, joissa pallon hallinta siirtyy joukkueelta toiselle.

3. ALKUVALMISTELUT

3.1 RYHMITYSTEN VALINTA

Molemmat joukkueet valitsevat toisiltaan salassa taktiikkakortin. Kun molemmat joukkueet ovat valinneet ryhmityksensä peliä varten, niin valitut kortit paljastetaan yhtä aikaa.

Ryhmitys sisältää kolme numeroa: joukkueen puolustajien määrän, keskikenttäpelaajien määrän ja hyökkääjien määrän.

Esimerkki: Heidi valitsee 4-4-2 ryhmittymisen joukkueellensa. Tällöin hänen joukkueella on 4 puolustajaa, 4 keskikenttäpelaajaa ja 2 hyökkääjää.

Joukkueet voivat valita myös ryhmityksiä, joita taktiikka korteissa ei ole tarjolla. Tällöin ryhmitykset kirjoitetaan paperille salassa korttien valinnan sijasta (pelaajien kokonaismäärän täytyy olla 10).

TYYPILLISIÄ RYHMITYKSIÄ

(puolustus – keskikenttä – hyökkäys)

4 – 4 – 2	5 – 3 – 2
4 – 2 – 4	3 – 5 – 2
4 – 3 – 3	3 – 4 – 3
4 – 5 – 1	5 – 4 – 1

3.2 ALOITTAVAN JOUKKUEEN VALINTA

Molemmat joukkueet heittävät yhtä noppaa. Joukkue, joka heitti suuremman tuloksen, valitsee kumpi joukkue aloittaa ensimmäisen puoliajan hallitsevana joukkueena.

3.3 JOUKKUEIDEN ASETTELU

Joukkueet asettellaan kentälle seuraavassa järjestyksessä:

1. Hallitseva joukkue asettaa pelaajansa kentälle
2. Passiivinen joukkue asettaa pelaajansa kentälle
3. Hallitseva joukkue voi siirtää 1-2 pelaajaa yhden alueen (eli siirtyä viereiselle alueelle).

Valittu ryhmitys ei vaikuta joukkueiden aseteluun kentälle.

Edellä mainittuja asetelusääntöjä käytetään aloituspotkuissa, kulmapotkuissa, vapaapotkuissa ja maalipotkuissa. Jokaisessa näissä tilanteissa on myös omia lisäsääntöjä aseteluun.

3.3.1 Aloituspotkun asetteluun lisäsäännöt

Nämä säännöt toimivat lisänä kohdan 3.3. asetelusääntöille.

Aloituspotku suoritetaan molempien puoliaikojen alussa, sekä aina maalin jälkeen. Hallitsevan joukkueen on asetettava vähintään kaksi pelaajaa keskialueelle (alue, jossa on keskiympyrä). Muut pelaajat ovat asetettava alueille, jotka ovat ainakin osittain keskiviivan omalla puolella. Maalivahti pitää asettaa omalle rangaistusalueelle.

Passiivisen joukkueen on asetettava pelaajansa alueille, jotka ovat ainakin osittain keskiviivan omalla puolella. Maalivahti pitää asettaa omalle rangaistusalueelle.

Pallo asetetaan keskiympyrään arvoon 3.

3.4 TUOMAREIDEN ASETTELU

Yksi tuomari asetetaan merkitsemään peliaikaa ruutuun "1".

Toisen puoliajan alussa tuomari sijoitetaan ruutuun "46".

Kaksi muuta tuomaria laitetaan pelikentän päätyihin merkitsemään maaleja ruutuihin 0.

4. PELIVUORO

Kuten oikeassa jalkapallo-ottelussa, peli sisältää kaksi puoliaikaa. Molemmat puoliajat kestävät keskimäärin 25 vuorokautta. Jokainen vuoro kuvaa 0-5 minuutin ajanjaksoa pelistä.

Peli koostuu vuoroista. Molemmat joukkueet toimivat saman vuoron aikana. Jokainen vuoro sisältää seitsemän vaihetta, jotka tulee pelata oikealla esitetyssä järjestyksessä.

Kun vuoron viimeinen vaihe (7) on pelattu loppuun, niin aloitetaan uusi vuoro, paitsi jos puoliaika päättyy. Ks. kohta [4.3].



4.1 HALLITSEVA JOUKKUE VALITSEE KOHDEALUEEN

Vuoron alussa hallitseva joukkue valitsee alueen, johon joukkue yrittää pelata pallon. Valitulla alueella tulee olla hallitsevan joukkueen pelaaja tai vaihtoehtoisesti jollain sen viereisellä alueella tulee olla hallitsevan joukkueen pelaaja.

Joukkue voi myös valita alueen, jossa pallo on jo.

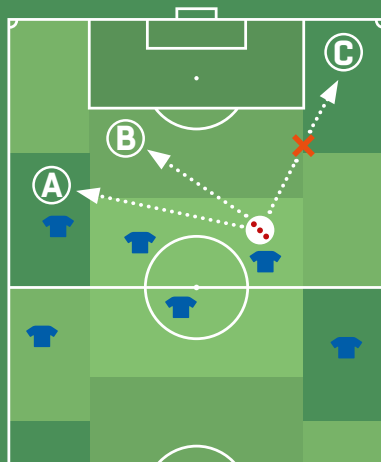
Valittua aluetta kutsutaan "kohdealueeksi" ja aluetta, jossa pallo on vuoron alussa, kutsutaan "lähtöalueeksi".

4.1.1 Paitsio

Hallitseva joukkue ei voi valita kohdealueeksi aluetta, jos joukkueen pelaaja on tällä alueella paitsiossa. Pelaaja on paitsiossa, jos alue jolla se on, on lähempänä vastustajan päätyä kuin alue, jossa vastustajan toiseksi alin pelaaja on (mukaan lukien maalivahti). Pelaaja ei ole kuitenkaan paitsiossa, mikäli pelaaja on alueella, joka on ainakin osittain samalla tasolla kuin alue, jossa vastustajan toiseksi alin pelaaja on.

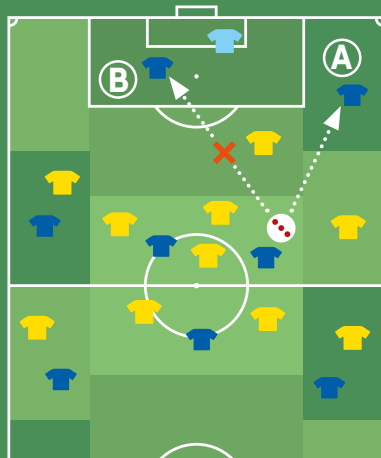
Esimerkki: Kohdealueen valinta

Otto pelaa sinistä joukkuetta, joka on hallitseva joukkue. Hän voi valita kohdealueeksi alueen A, koska hänellä on pelaaja siellä. Hän voi valita myös alueen B, koska tämän alueen viereisellä alueella on hänen pelaaja. Aluetta C ei voi valita, koska tällä alueella tai sen viereisellä alueella ei ole joukkueen pelaajaa.



Esimerkki: Paitsio

Otto pelaa sinistä joukkuetta, joka on hallitseva joukkue. Hän voi valita alueen A kohdealueeksi, koska vastustajan toiseksi alin pelaaja on alueella, joka on osittain samalla tasolla. Alueella B oleva pelaaja on paitsiossa, joten Otto ei voi valita kohdealueeksi aluetta B.



4.2 NOPAN HEITTO

Molemmat joukkueet heittävät noppaa. Noppien tuloksia kutsutaan "perusarvoiksi". Myöhemmin vuorolla noppien tuloksiin lisätään muuttujia. Näitä arvoja kutsutaan "muunnetuiksi arvoiksi".

4.3 AIKA

Peliaikaa (tuomaria, joka merkitsee aikaa) siirretään eteenpäin niin monta ruutua, kuin noppien perusarvojen erotus on.

Esimerkki: Heidän nopan tulos oli 4 ja Oton 2. Perusarvojen erotus on siis 2, joten peliaikaa siirretään kaksi ruutua eteenpäin.

Mikäli peliaikaa merkitsevä tuomari saavuttaa ensimmäisen lisäaikaminuutin ruudun se pysähtyy tähän ruutuun, vaikka noppien erotus vaatisi sitä liikkumaan pidemmälle. Tämän jälkeen alkaa lisäaika.

4.3.1 Lisäaika

Lisäajalla aikaa siirretään vuorolla aina vain yksi ruutu eteenpäin huolimatta noppien erotuksesta. Mikäli noppien perusarvojen erotus on pienempi kuin lisäaikaminuutti vuoron alussa, niin puoliaika päättyy välittömästi eikä vuoroa pelata loppuun. Muussa tapauksessa peli jatkuu.

Puoliaika päättyy kuitenkin viimeistään sen vuoron lopussa, kun lisäaika on siirretty "+5" ruutuun.

Esimerkki: On käynnissä toinen lisäaikaminuutti (tuomari ruudussa +2). Heidän nopan tulos on 3 ja Oton 2. Eli perusarvojen erotus on 1. Tämä on pienempi kuin käynnissä oleva lisäaikaminuutti (+2), joten puoliaika päättyy.

4.3.2 Puoliajan päättyminen

Kun ensimmäinen puoliaika päättyy, niin aloitetaan toinen puoliaika. Joukkue, joka aloitti ensimmäisen puoliajan hallitsevana joukkueena, aloittaa nyt passiivisena joukkueena ja vastapuolen joukkue aloittaa hallitsevana joukkueena. Tuomari, joka merkitsee peliaikaa, siirretään ruutuun 46. Joukkueet asetetaan uudelleen kentälle kohdan [3.3] sääntöjen mukaisesti.

Kun toinen puoliaika päättyy, niin peli on loppu.

4.4 PALLONHALLINTATESTI

Pallonhallintatestissä tarkistetaan säilyttääkö hallitseva joukkue pallon hallinnan vai menettääkö se pallon hallinnan passiivisella joukkueelle. Hallitseva joukkue lisää oman nopan perusarvoon pallonhallintatesti-taulukossa esitetyt muuttajat.

Mikäli hallitsevan joukkueen nopan arvo + muuttajat (muunnettu arvo) on suurempi kuin pallononon arvo, niin joukkue säilyttää pallon hallinnan.

Mikäli muunnettu arvo on pienempi kuin pallononon arvo, niin joukkue menettää pallon hallinnan passiiviselle joukkueelle. Tällöin hallitsevasta joukkueesta tulee

PALLONHALLINTATESTIN MUUTTUJAT

LÄHTÖALUE

+1 mikäli hallitsevalla joukkueella on enemmän pelaajia lähtöalueella kuin passiivisella joukkueella (mutta ei kahta kertaa enempää)

+2 mikäli hallitsevalla joukkueella on kaksi kertaa enemmän pelaajia lähtöalueella kuin passiivisella joukkueella.

-1 mikäli passiivisella joukkueella on enemmän pelaajia lähtöalueella kuin hallitsevalla joukkueella (mutta ei kahta kertaa enempää)

-2 mikäli passiivisella joukkueella on kaksi kertaa enemmän pelaajia lähtöalueella kuin hallitsevalla joukkueella.

KOHDEALUE

+1 mikäli hallitsevalla joukkueella on enemmän pelaajia kohdealueella kuin passiivisella joukkueella (mutta ei kahta kertaa enempää)

+2 mikäli hallitsevalla joukkueella on kaksi kertaa enemmän pelaajia kohdealueella kuin passiivisella joukkueella.

-1 mikäli hallitsevalla joukkueella on kaksi kertaa enemmän pelaajia kohdealueella kuin passiivisella joukkueella.

-2 mikäli passiivisella joukkueella on kaksi kertaa enemmän pelaajia kohdealueella kuin hallitsevalla joukkueella.

ETÄISYYS

-2 jokaisesta alueesta lähtö- ja kohdealueen välissä.

välittömästi passiivinen joukkue ja passiivisesta joukkueesta hallitseva.

4.4.1 Pallon pelaaminen tyhjälle alueelle

Mikäli kohdealueeksi oli valittu alue, jossa ei ole yhtään pelaajaa, niin hallitseva joukkue valitsee kohdealueen vierestä alueen, jossa on vähintään yksi sen pelaaja. Kohdealueen muuttujat pallonhallintatestiin lasketaan tämän alueen mukaan.

Mikäli hallitseva joukkue säilyttää pallon hallinnan, niin joukkue liikuttaa yhden pelaajan valitulta alueelta kohdealueelle.

Mikäli hallitseva joukkue epäonnistuu pallonhallintatestissä, niin passiivinen joukkue liikuttaa lähimmän pelaajan kohdealueelle kohdan **[4.5]** sääntöjen mukaisesti.

Molemmissa tapauksessa pelaaja liikutetaan pallon siirtovaiheessa, mutta se vähennetään joukkueen liikuttavien pelaajien määrästä liikevaiheessa.

4.4.2 Erikoistilanteet

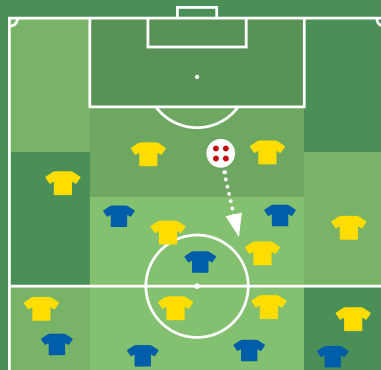
Mikäli hallitsevan joukkueen muunnettu arvo oli täsmälleen sama kuin pallonopan arvo, niin pelissä tapahtuu erikoistilanne. Hallitseva joukkue heittää noppaa ja tuloksen perusteella katsotaan Erikoistilanne-taulukosta tapahtuma:

ERIKOISTILANNE- TAULUKKO

- 1** Keltainen kortti hallitsevalle joukkueelle.
Vapaapotku passiiviselle joukkueelle
(mahdollinen punainen kortti ks. kohta **[5.4]**)
- 2** Vapaapotku passiiviselle joukkueelle
- 3** Vain passiivinen joukkue voi liikkua liikevaiheessa
- 4** Vain hallitseva joukkue voi liikkua liikevaiheessa
- 5** Vapaapotku hallitsevalle joukkueelle
- 6** Keltainen kortti passiiviselle joukkueelle.
Vapaapotku hallitsevalle joukkueelle
(mahdollinen punainen kortti ks. kohta **[5.4]**)

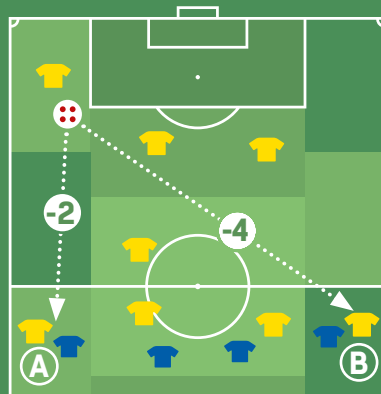
Esimerkki: Pallonhallintatesti (1):

Heidin keltainen joukkue (hallitseva joukkue) valitsee kohdealueeksi alueen, jossa on keskiympyrä. Hän heittää vaiheessa 2 nopan tulokseksi 4. Lähtöalueella Heidillä on kaksi kertaa enemmän pelaajia kuin Otolla ($2 - 0$), joten lähtöalueelta tulee $+2$ muuttujaa nopan tulokseen. Kohdealueella Otolla on enemmän pelaajia, mutta ei kahta kertaa enempää, joten kohdealueelta tulee -1 muuttujaa. Yhteensä nopan tulokseen tulee siis $+1$ muuttujaa eli nopan muunnettu arvo on 5. ($4 + 1$). Pallonhallinta testi onnistuu ja Heidin joukkue jatkaa hallitsevana joukkueena.



Esimerkki: Pallonhallintatesti (2):

Heidin keltainen joukkue valitsee kohdealueeksi alueen A. Lähtö- ja kohdealue eivät ole vierekkäin (välissä on yksi alue), joten etäisyydestä tulee -2 muuttujaa hallintatestiin. Lähtöalue antaa $+2$ muuttujan, koska Heidillä on kaksi kertaa enemmän pelaajia ($1 - 0$). Kohdealueella tilanne on tasan, joten ei muuttujia kohdealueelta. Lopullinen muuttuja on siis 0. Jos Heidi valitsisi kohdealueeksi B:n, tulisi etäisyydestä -4 muuttujaa, koska alueiden välissä on kaksi aluetta. (-2×2). Lähtöalueelta tulisi $+2$ muuttujaa, joten lopullinen muuttuja olisi -2 .



4.4.3 Kohdealueella vain passiivisen joukkueen pelaajia

Jos kohde alueella on vain passiivisen joukkueen pelaajia ja hallitseva joukkue onnistuu pallonhallintatessissä, niin joukkue siirtää yhden pelaajansa viereiseltä alueelta kohdealueelle.

Liike tehdään pallosiirtovaiheessa, mutta se vähennetään joukkueen liikutettavien pelaajien määrästä liikevaiheessa.

4.5 PALLON SIIRTO

Pallo liikutetaan kohdealueelle ja sijoitetaan hallitsevan joukkueen pelaajan viereen. Mikäli pallonhallinta vaihtui edellisessä vaiheessa, eikä kohdealueella ole yhtään uuden hallitsevan joukkueen pelaajaa, niin joukkue siirtää välittömästi lähimmän pelaajansa alueelle. Mikäli maalivahti on lähin pelaaja, niin joukkue voi valita siirtävänsä toiseksi lähimmän pelaajan.

4.5.1 Pallon uusi arvo

Pallonoppaan vaihdetaan arvo tässä vaiheessa. Uusi arvo on vuoron alussa hallinneen joukkueen nopan perusarvo.

4.5.2 Helppo tilanne

Mikäli lähtö- ja/tai kohdealue sisälsi vain hallitsevan joukkueen pelaajia, niin pallon arvoa pienennetään yhdellä (mutta ei kuitenkaan alle 1:n).

Vapaa-, kulma- ja maalipotkuissa vähennys tehdään vain mikäli kohdealueella on vain hallitsevan joukkueen pelaajia.

4.6 MAALIN YRITYS

Mikäli hallitsevalla joukkueella on pallo alueella, joka on kokonaan vastustajan kenttäpuoliskolla, niin joukkue voi yrittää tehdä maalin.

Mikäli joukkue päättää yrittää maalia, niin se heittää yhtä noppaa ja lisää siihen "maalintekoyrityksen muuttujat"-taulukon muuttujat.

Mikäli nopan tulos muuttujien jälkeen on suurempi kuin pallonopan arvo, niin joukkue onnistuu maalin teossa. Pallo siirretään keskiympyrään ja joukkueet astellaan uudestaan kohdan [3.3] mukaisesti aloituspotkua varten. Maalin tehnyt joukkue aloittaa passiivisena joukkueena.

Mikäli nopan tulos muuttujien jälkeen on täsmälleen sama kuin pallonopan arvo, niin seuraa kulmapotku. Katso kohta [5.2].

Mikäli nopan tulos muuttujien jälkeen on pienempi kuin pallonopan arvo, niin maalintekoyritys epäonnistuu. Peli jatkuu passiivisen joukkueen maalipotkulla kohdan [5.3] mukaisesti. Passiivinen joukkue muuttuu välittömästi hallitsevaksi ja maalintekoa yrittänyt joukkue passiiviseksi.

MAALINTEKO- YRITYKSEN MUUTTUJAT

+1 mikäli hallitsevalla joukkueella on enemmän pelaajia alueella, jossa pallo on.

-1 mikäli passiivisella joukkueella on enemmän pelaajia alueella, jossa pallo on.

+1 mikäli hallitsevalla joukkueella on enemmän pelaajia passiivisen joukkueen rangaistusalueella.*

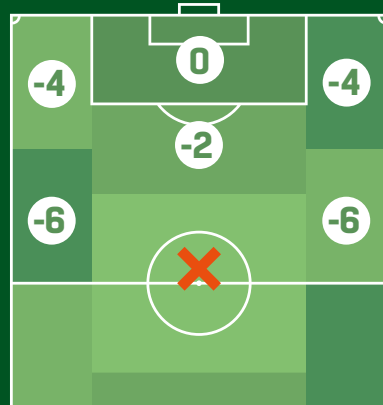
-1 mikäli passiivisella joukkueella on enemmän pelaajia passiivisen joukkueen rangaistusalueella.*

+4 mikäli passiivisen joukkueen maalivahti ei ole omalla rangaistusalueella.

0/-2/-4/-6

alue, josta maalia yritetään (ks. kuva)

* passiivisen joukkueen maalivahtia ei lasketa mukaan.



4.6.1 Maalin yrittäminen vaikeasta tilanteesta

Joukkue voi yrittää maalia vaikka tarvittava tulos nopasta olisi yli 6. Joukkue heittää [4.6] kohdan mukaisesti noppaa ja mikäli tulos on 6, niin heitetään noppaa uudestaan. Mikäli tulos on taas 6, niin joukkue onnistuu maalinteossa. Muussa tapauksessa maalintekoyritys epäonnistuu.

4.7 PELAAJIEN LIKUTTAMINEN

Pelinappuloiden siirrot eivät kuvaa yksittäisten pelaajien liikkeitä kentällä, vaan joukkueen kykyä liikkua pelikentällä taktiikan mukaan. 4.7.6 on poikkeus tähän ja siinä kuvataan nopeita tilanteita pelissä.

Liikevaiheessa molemmat joukkueet liikuttavat pelaajiaan. Joukkue, jonka nopan perusarvo oli pienempi (vaiheessa 2) liikuttaa pelaajiaan ensin. Mikäli joukkueiden noppien perusarvot olivat yhtä suuret, niin passiivinen joukkue liikkuu ensin.

Joukkueella on kolme vaihtoehtoa liikkeisiin: keskikenttäliike, hyökkäysliike tai puolustusliike. Joukkue valitsee näistä yhden (ja vain yhden) ja suorittaa liikkeen tämän liikevaihtoehtoon mukaan.

4.7.1 Keskikenttäliike

Joukkue voi siirtää korkeintaan niin montaa pelaajaa kuin sen ryhmityksessä on keskikenttäpelaajia. Siirrettävät pelaajat voivat olla mitkä tahansa pelaajat joukkueesta.

Jokainen siirrettävistä pelaajista voi liikkua yhden alueen eli viereiselle alueelle.

Pelaaja ei voi liikkua suoraan ylöspäin mikäli päätyy liikkeen jälkeen joukkueen ylimmäksi pelaajaksi (vuoron alkutilanteeseen nähden).

Pelaajan katsotaan olevan joukkueen ylin pelaaja, mikäli kukaan muu joukkueen pelaajista ei ole alueella, joka on lähempänä vastustajan päätyä kuin alue, jolla pelaaja itse on.

Pelaaja ei voi liikkua suoraan taaksepäin, mikäli päätyy liikkeen jälkeen joukkueen alimmaksi pelaajaksi (vuoron alkutilanteeseen nähden). Maalivahtia ei huomioida tässä tapauksessa pelaajaksi.

Pelaajan katsotaan olevan joukkueen alin pelaaja, mikäli kukaan muu joukkueen pelaajista (pois lukien maalivahti) ei ole alueella, joka on lähempänä omaa päätyä kuin alue, jolla pelaaja itse on.

4.7.2 Hyökkäysliike

Joukkue voi siirtää korkeintaan niin montaa pelaajaa kuin sen ryhmityksessä on hyökkääjiä. Siirrettävät pelaajat voivat olla mitkä tahansa pelaajat joukkueesta.

Pelaajat voivat liikkua vain suoraan eteenpäin. Sivuttaisliikkeet eivät ole sallittuja. Pelaajat voivat valita liikkuvansa joko yhden tai kaksi ruutua suoraan eteenpäin.

4.7.3 Puolustusliike

Joukkue voi siirtää korkeintaan niin montaa pelaajaa kuin sen ryhmityksessä on puolustajia. Siirrettävät pelaajat voivat olla mitkä tahansa pelaajat joukkueesta.

Pelaajat voivat liikkua vain suoraan taaksepäin. Sivuttaisliikkeet eivät ole sallittuja. Pelaajat voivat valita liikkuvansa joko yhden tai kaksi ruutua suoraan taaksepäin.

4.7.4 Liikerajoitukset

Pelaajaa ei voi liikuttaa niin, että se päätyisi paitsioon, paitsi jos liike on suoraan taaksepäin. Pelaajan voi kuitenkin liikuttaa alueelle, joka on ainakin osittain samalla tasolla kuin alue, jossa vastustajan toiseksi alin pelaaja on (mukaan lukien maalivahti).

4.7.5 Vapaat liikkeet

Pelaajat, paitsi maalivahti, jotka eivät ole liikkuneet ja ovat alueella, joka on kiinni kentän päädyssä, voivat liikkua ilmaiseksi yhden alueen suoraan pois päin kyseisestä päädyistä. Nämä liikkeet tehdään sen jälkeen kun joukkue on suorittanut muut liikkeet. Tällä ilmaisella liikkeellä ei voi kuitenkaan päätyä samalle alueelle pallon kanssa.

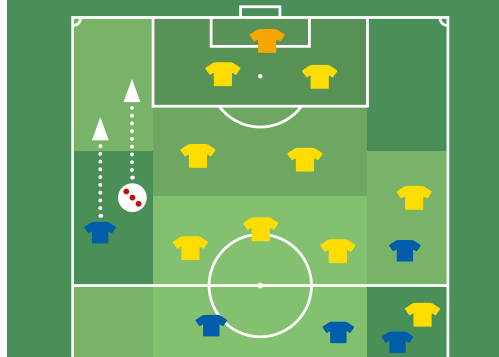
4.7.6 Nopeat liikkeet

Mikäli noppien perusarvot olivat yhtä suuret, niin liikevaiheessa ei tehdä valintaa liikevaihtoehtoista. Molemmat joukkueet saavat siirtää nopan perusarvon varta pelaajia. Pelaajat voivat liikkua vain viereiselle alueelle (ei kahden alueen liikkeitä). Liikkeiden suunnalla ei ole rajoituksia.

4.7.7 Pallon kanssa liikkuminen

Pelaaja voi ottaa pallon mukaan liikkeussaan, mikäli pelaaja lähtee ja liikkuu vain alueille, joissa ei ole passiivisen joukkueen pelaajia.

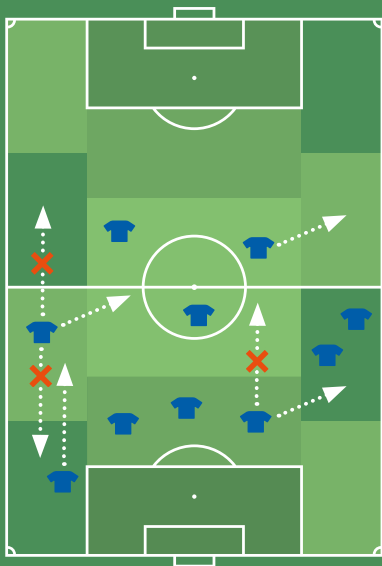
Esimerkki: Pallon kanssa liikkuminen: Otto pelaa sinistä joukkuetta, joka on hallitseva joukkue. Hänen joukkueen pelaaja voi liikkua pallon kanssa, koska liikkeen lähtö- eikä kohdealueella ole vastustajan pelaajia.



Otto on liikuttamassa pelaajiaan. Hän pelaa 4-4-2 taktiikalla. Hänellä on valittavana kolme vaihtoehtoa: puolustusliike, keskikenttälliike tai hyökkäysliike. Tässä esimerkissä on esitetty tilanne jokaisesta vaihtoehdosta.

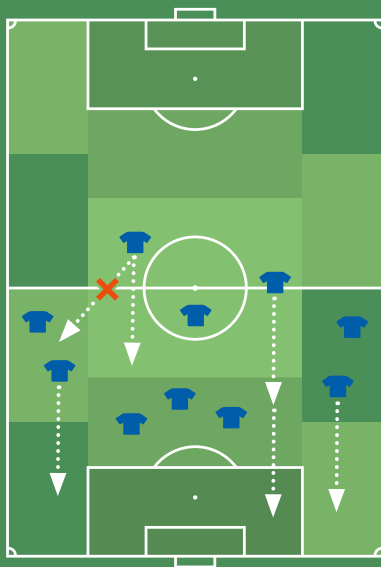
Vaihtoehto 1: Puolustusliike ▶

Otto liikuttaa neljää pelaajaa suoraan taaksepäin. Puolustusliikkeessä pelaajat voivat liikkua halutessaan kaksi aluetta. Yksi pelaaja päättää tehdä näin. Muista, että pelaajat eivät voi liikkua sivuttain puolustusliikkeessä.



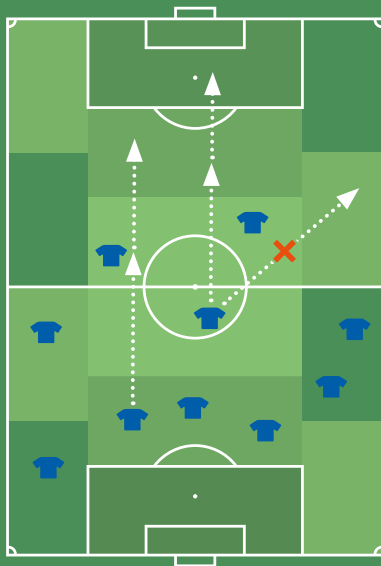
Vaihtoehto 3: Hyökkäysliike ▶

Otolla on kaksi hyökkääjää ryhmityksessään, joten hän voi liikuttaa korkeintaan kahta pelaajaa. Pelaajat voivat halutessaan liikkua kaksi aluetta. Otto päättää hyökätä nopeasti, joten molemmat pelaajat liikkuvat kaksi aluetta. Muista, että pelaajat eivät voi liikkua sivuttain hyökkäysliikkeessä.



Vaihtoehto 2: Keskikenttälliike ◀

Otto liikuttaa neljää pelaajaa, koska hänen ryhmityksessä on neljä keskikenttäpelaajaa. Keskikenttälliikkeessä pelaajat eivät voi liikkua suoraan eteen- tai taaksepäin mikäli päätyvät joukkueen ylemmäksi tai alimmaksi pelaajaksi.



5. ERIKOISTILANTEET

5.1 VAPAA POTKU

Joukkue, joka saa vapaapotkun muuttuu (tai jatkaa) välittömästi hallitsevaksi joukkueeksi.

Ennen vapaapotkua pallo siirretään vuoron alussa valitulle kohdealueelle. Jos kohdealue oli vastustajan joukkueen rangaistusalue, niin muuttuu vapaapotku rangaistuspotkuksi. Katso kohta [5.3].

Pallon uudeksi arvoksi asetetaan 2.

Joukkueet asetetaan kentälle uudestaan kohdan [3.3] sääntöjen mukaisesti ottaen huomioon vapaapotkun asettelun lisäsäännöt kohdassa [5.1.1].

Hallitseva joukkue voi valita jatkavansa peliä vaiheesta 6 ja yrittää maalialueen vapaapotkusta. Jos joukkue ei pääty yrittää maalialueen aloitetaan uusi vuoro.

Molemmissa vaihtoehtoissa vapaapotkun lähtöalueella ei huomioida kun lasketaan nopan heittoon muuttujia.

5.1.1 Joukkueiden asettelu vapaapotkussa

Näitä sääntöjä käytetään lisäsääntöinä kohdan [3.3] sääntöihin joukkueiden asettelusta.

Hallitsevan joukkueen tulee sijoittaa yksi pelaaja alueella, josta vapaapotku annetaan. Muut pelaajat voi sijoittaa vapaasti.

Passiivisen joukkueen on sijoitettava ainakin yksi pelaaja alueella, joka on lähempänä omaa kentän päätyä kuin alue, josta vapaapotku annetaan (jos mahdollista).

5.2 KULMAPOTKU

Kulmapotkussa joukkueet asetellaan uudestaan kentälle noudattaen kohdan [3.3] asettelusääntöjen lisäksi kohdan [5.2.1] lisäsääntöjä.

Pallon uudeksi arvoksi asetetaan 1.

Joukkueiden asettelun jälkeen aloitetaan uusi vuoro, joka alkaa vaiheesta 1.

Lähtöalueeksi lasketaan alue, josta kulmapotku annetaan.

Lähtöaluetta ei lasketa mukaan nopan heiton muuttujiin.

5.2.1 Joukkueiden asettelu kulmapotkussa

Näitä sääntöjä käytetään lisäsääntöinä kohdan [3.3] sääntöihin joukkueiden asettelusta.

Hallitsevan joukkueen on sijoitettava yksi pelaaja antamaan kulmapotkua. Muut pelaajat voi sijoittaa vapaasti. Kun kulmapotku on annettu, niin tämä pelaaja siirretään kentälle alueelle, jonka kulmasta kulmapotku annettiin.

5.3 MAALIPOTKU

Maalipotkussa pallo sijoitetaan maalipotkua antavan joukkueen rangaistusalueelle. Pallon uudeksi arvoksi asetetaan 2.

Vuoroa jatketaan tämän jälkeen normaalisti. Lähtöalueen (rangaistusalueen) muuttujia ei lasketa mukaan hallintatestin muuttujiin.

Vastustajan joukkueen pelaajat eivät voi häiritä maalivahtia maalipotkun antamisessa.

Joukkue voi valita antavansa maalipotkun hitaana. Mikäli joukkue antaa maalipotkun hitaana, niin ennen maalipotkun antamista suoritetaan ylimääräinen liikevaihe vuoron alussa. Hallitseva joukkue liikkuu ensin.

5.4 KELTAINEN JA PUNAINEN KORTTI

Kun joukkue saa keltaisen kortin ja sillä on jo ennestään yksi tai useampi keltainen kortti, niin joukkue heittää noppaa. Mikäli nopan tulos on pienempi kuin sen saamisen keltaisten korttien määrä (mukaan lukien uusin kortti), niin yksi keltainen kortti muuttuu punaiseksi. Joukkueen pitää poistaa välittömästi kentältä yksi pelaaja.

Punainen kortti ei kuitenkaan vaikuta ryhmytykseen, joka valittiin kohdassa 3.1

5.5 RANGAISTUSPOTKU

Rangaistuspotkussa joukkueet asetellaan uudestaan kentälle noudattaen kohdan [3.3] asettelusääntöjen lisäksi kohdan [5.5.1] lisäsääntöjä.

5.5.1 Joukkueiden asettelu rangaistuspotkussa

Joukkue, joka sai rangaistuspotkun (hallitseva joukkue) asettaa pallon ja yhden pelaajan rangaistuspotkupaikalle. Passiivinen joukkue asettaa maalivahtin maaliviivalle.

Muita pelaajia ei voida sijoittaa passiivisen joukkueen rangaistusalueelle.

5.5.2 Rangaistuspotkun laukominen

Maalivahti piilottaa nopan käden taakse ja merkitsee noppaan yhden seuraavista valinnoista:

- 1: Maalivahti aavistaa vasemmalle
- 2-5: Maalivahti ei aavista
- 6: Maalivahti aavistaa oikealle

Kun maalivahti on tehnyt valinnan, niin rangaistuspotkua laukova pelaaja valitsee ja ilmoittaa yhden seuraavista kohteista: vasen, keskelle, oikea.

Tämän jälkeen maalivahti paljastaa nopan. Laukasta antava pelaaja heittää noppaa ja katsoo rangaistuspotkutaulukosta tuloksen. Mikäli nopan arvo on suurempi tai

yhtä suuri kuin taulukossa ilmoitettu arvo, niin rangaistuspotku on maali. Mikäli rangaistuspotku epäonnistuu, niin peli jatkuu maalipotkulla.

Passiivinen joukkue muuttuu rangaistuspotkun jälkeen hallitsevaksi joukkueeksi ja hallitseva joukkue passiiviseksi.

Esimerkki: Heidn joukkue saa rangaistuspotkun. Otto päättää aavistaa maalivahdilla vasemmalle ja merkitsee noppaan arvon 1. Heidi ilmoittaa laukovansa vasempaan reunaan. Taulukon mukaan hän tarvitsee nopasta tuloksen 2+ (2, 3, 4, 5 tai 6). Hän heittää nopasta 1:n, joten rangaistuspotku epäonnistuu. Oton joukkue muuttuu hallitsevaksi joukkueeksi ja peli jatkuu maalipotkulla.

RANGAISTUSPOTKU-TAULUKKO

Pelaaja		Maalivahti		
		Aavistus vasemmalle	Ei aavistusta	Aavistus oikealle
Pelaaja	Laukaus vasemmalle	2+	2+	6
	Laukaus keskelle	1+	6	1+
	Laukaus oikealle	6	2+	2+

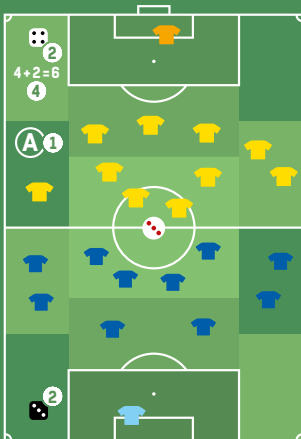
ESIMERKKI: PELIVUORO

Vaihe 1: Kohdealueen valinta

Heidin keltainen joukkue on hallitseva joukkue ja valitsee alueen A kohdealueeksi.

Vaihe 2: Nopan heitot

Heidi ja Otto heittävät noppaa. Heidn tulos on 4 ja Oton 3.



Vaihe 3: Peliaika

Noppien tulosten ero on 1, joten aikaa siirretään yksi minuutti/ruutu eteenpäin.

Vaihe 4: Pallonhallintatesti

Pallonapan arvo on 3. Heidi saa noppansa perusarvoon +2 muuttujan, (lähdealue 0, kohdealue +2, etäisyys 0). Heidn nopan muunnettu arvo, 6 (4+2), on suurempi kuin pallonapan arvo. Heidi säilyttää pallon hallinnan.

Vaihe 5: Pallon siirtäminen

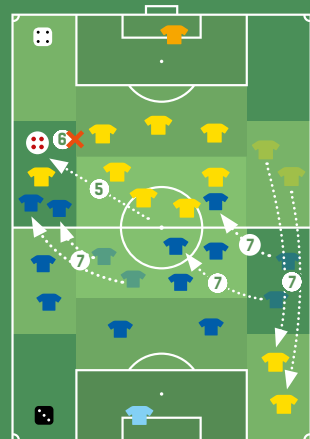
Pallo siirretään kohdealueelle. Pallonapan uudeksi arvoksi asetetaan Heidn nopan perusarvo eli 4 (vaiheessa 2 heitetty tulos). Pallonapan arvoa tiputetaan kuitenkin yhdellä, koska Oton joukkueella ei ole pelaajia kohdealueelle eli uusi arvo on 3.

Vaihe 6: Maalin yritys

Heidi jättää maalin yrityksen väliin, koska alueelta, jossa pallo on, ei voi yrittää maalia.

Vaihe 6: Pelaajien liikkeitä

Oton nopan perusarvo oli pienempi kuin Heidn, joten Oton joukkue liikkuu ensin. Otto päättää valita keskikenttäliikkeen ja liikuttaa neljää pelaajaa (4-4-2). Tämän jälkeen Heidi päättää valita hyökkäysliikkeen ja liikuttaa 2 pelaajaa (3-5-2).



Jos noppien erotus 0, normaalien liikesääntöjen sijasta liikutetaan nopan arvon verran pelaajia vaiheessa 7.

LISÄAIKA

Peli jatkuu seuraavalle lisäaikaminuuteilla, jos noppien erotus on sama tai enemmän kuin nykyinen lisäaikaminuutti. Jos pienempi, niin puoliaika päättyy.

PALLON ARVOT

Aloituspotku	3
Kulmapotku	1
Vapaapotku	2
Maalipotku	2

MAALIN YRITYKSEN MUUTTUJAT

+1 mikäli HJ:lla on enemmän pelaajia kuin PJ:lla, alueella, jossa pallo on.

-1 mikäli PJ:lla on enemmän pelaajia kuin HJ:lla alueella, jossa pallo on.

+1 mikäli HJ:lla on enemmän pelaajia PJ:n rangaistusalueella.*

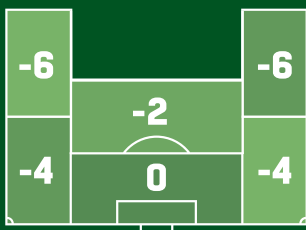
-1 mikäli PJ:lla on enemmän pelaajia PJ:n rangaistusalueella.*

+4 mikäli PJ:n maalivahti ei ole omalla rangaistusalueella.

0/-2/-4/-6

alue, josta maalia yritetään (katso kuva)

* PJ maalivahtia ei lasketa mukaan.



HALLITSEVA JOUKKUE VALITSEE KOHDEALUEEN

NOPAN HEITOT

Molemmat joukkueet heittävät noppaa

AIKA

Aikaa siirretään eteenpäin noppien erotuksen verran

PALLONHALLINTATESTI

PALLON SIIRTÄMINEN

Pallo siirretään kohdealueelle
Palloon asetetaan uusi arvo
(= HJ nopan arvo)

MAALIN YRITYS (vapaaehtoinen)

HJ heittää noppaa

Noppa + muuttujat
> pallon arvo = Maali ▶ A ▶ 1

Noppa + muuttujat
= pallon arvo
=▶ Kulmapotku ▶ A ▶ 1

Noppa + muuttujat
< pallon arvo =▶ Maalipotku ▶ 7

PELAAJIEN LIIKUTTAMINEN

Joukkue, jonka nopan arvo oli pienempi liikuttaa ensin.

Jos tasan, niin PT liikuttaa ensin

LIIKEVAIHTOEHDOT

Hyökkäysliike: Hyökkääjien määrän verran suoraan eteenpäin (1-2 aluetta)

Puolustusliike: Puolustajien määrän verran suoraan taaksepäin (1-2 aluetta)

Keskikenttälliike: Voi liikkua 1 alueen mihin tahansa suuntaan, mutta ei päätyä suoralla liikkeellä ylimmäksi tai alimmaksi pelaajaksi.

Hallitseva joukkue (HJ) säilyttää pallonhallinnan mikäli nopan tulos + muuttujat enemmän kuin pallon arvo.

Jos tulos on pienempi kuin pallon arvo, niin hallinta siirtyy **passiivisella joukkueella (PJ)**

Jos tulos on tasan, niin seuraa **ERIKOISTILANNE**.

PALLONHALLINTATESTIN MUUTTUJAT (HJ:n noppaan)

Lähtö- & kohdealue (molemmat erikseen)

+1 mikäli HJ:llä on enemmän pelaajia alueella kuin PJ:llä (mutta ei kahta kertaa enempää).

+2 mikäli HJ:llä on kaksi kertaa enemmän pelaajia alueella kuin PJ:llä

-1 mikäli PJ:llä on enemmän pelaajia alueella kuin HJ:llä (mutta ei kahta kertaa enempää)

-2 mikäli PJ:llä on kaksi kertaa enemmän pelaajia alueella kuin HJ:llä.

ETÄISYYS

-2 jokaisesta alueesta lähtö- ja kohde alueen välissä.

ERIKOISTILANNE-TAULUKKO

1...Keltainen kortti HJ:lle. Vapaapotku PJ:lle (mahdollinen punainen kortti ks. kohta [5.4] ▶ A ▶ 1 tai 6.

2...Vapaapotku PJ:lle ▶ A ▶ 1 tai 6.

3...Vain PJ voi liikkua liikevaiheessa. ▶ 5

4...Vain HJ voi liikkua liikevaiheessa ▶ 5.

5...Vapaapotku HJ:lle ▶ A ▶ 1 tai 6.

6...Keltainen kortti PJ:lle. Vapaapotku HJ:lle (mahdollinen punainen kortti ks. kohta [5.4] ▶ A ▶ 1 tai 6.

A JOUKKUEIDEN ASETTELU

- HJ asettaa pelaajansa kentälle
- PJ asettaa pelaajansa kentälle
- HJ voi siirtää 1-2 pelaajaa