



101 CHAMPIONS CHALLENGE



REGOLAMENTO



REGOLAMENTO

101 CHAMPIONS CHALLENGE

NON È UN CLASSICO GIOCO DI CARTE,
**MA UNA SIMULAZIONE COMPLETA
DI UNA PARTITA DI CALCIO**

DAI TEMPI REGOLAMENTARI A QUELLI SUPPLEMENTARI, AI POSSIBILI CALCI DI RIGORE FINALI.
LE AZIONI SI SUSSEGUONO INCESSANTI:
PASSAGGI, CONTRASTI, TIRI, FALLI, CONTROPIEDI, CALCI D'ANGOLO... GOAL!

UN GIOCO SEMPLICISSIMO CHE **SI GIOCA UNO CONTRO UNO, IN SOLI 15 MINUTI
CON RISULTATI CHE CAMBIANO DA PARTITA A PARTITA**, COME IN UNA VERA COMPETIZIONE.

VI SEMBRERÀ DI ASSISTERE AD UNA GARA DELLA VOSTRA SQUADRA DEL CUORE,
DOVE LE EMOZIONI E LA TENSIONE AUMENTERANNO ALLO SCORRERE DEL TEMPO.

SIETE PRONTI?

SCENDETE IN CAMPO E GIOCATE DA CAMPIONI!





IL MECCANISMO DI GIOCO È SEMPLICISSIMO:

**IN BASE ALLA POSIZIONE IN CAMPO
DEL GIOCATORE CHE HA IL POSSESSO DELLA PALLA,
LE COMBINAZIONI DI COLORI CHE SI VENGONO A CREARE
TRA I COLORI DELLE CARTE GIOCATE
E IL COLORE DELLA PROPRIA SQUADRA,
CREANO AD OGNI TURNO DI GIOCO
SITUAZIONI SEMPRE NUOVE
CHE AVRANNO OGNI VOLTA CONSEGUENZE DIFFERENTI**



**PASSAGGI, CONTROPIEDI,
FALLI, CALCI D'ANGOLO, TIRI IN PORTA...**

AI QUALI SI OPPORRANNO

**CONTRASTI, INTERVENTI DIFENSIVI,
PARATE, CALCI DI RIGORE, RESPINTE...**



IL REGOLAMENTO

Cap	1	IL MAZZO	Pag	5
Cap	2	LE SQUADRE SCENDONO IN CAMPO	Pag	7
Cap	3	LA REGOLA PRINCIPALE N° 1	Pag	9
Cap	4	LA REGOLA PRINCIPALE N° 2	Pag	11
Cap	5	LA PARTITA COMINCIA	Pag	14
Cap	6	I TEMPI DI GIOCO	Pag	15
Cap	7	IL PASSAGGIO	Pag	16
Cap	8	IL CONTROPIEDE	Pag	22
Cap	9	DAVANTI AL PORTIERE AVVERSARIO	Pag	23
Cap	10	IL TIRO IN PORTA	Pag	25
Cap	11	LE CARTE PENALITÀ	Pag	26
Cap	12	IL GOAL	Pag	27
Cap	13	I CALCI DI RIGORE	Pag	28
		I RIGORI_ GIOCATI DURANTE LA PARTITA	Pag	29
		I RIGORI_ GIOCATI A FINE PARTITA	Pag	30

APPENDICI

Appendice	A	SCHEMA CARTE DA PESCARRE	Pag	31
Appendice	B	FLOW-CHART	Pag	32
Appendice	C	TABELLONI PER CAMPIONATI	Pag	33



IL MAZZO

IL MAZZO È COMPOSTO DA 90 CARTE COSÌ DIVISE:



**26 CARTE
CALCIATORE ROSSE**



**18 CARTE
PALLONE ROSSE**



**2 CARTE
PENALITÀ**



**26 CARTE
CALCIATORE BLU**



**18 CARTE
PALLONE BLU**



IN PIÙ
SONO ANCHE
PRESENTI

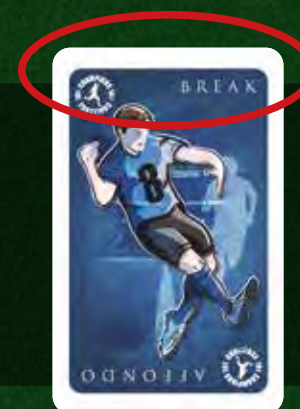
**2 CARTE
"SQUADRA"**



LE DUE CARTE "SQUADRA"
SERVONO AD INDICARE IL COLORE
DELLA SQUADRA DI APPARTENENZA
OGNI GIOCATORE NE SCEGLIE UNA
E LA TIENE VICINO A SÉ



LE AZIONI INDICATE SULLE CARTE
SONO PURAMENTE DESCRITTIVE
E NON HANNO ALCUN VALORE
PER LO SVOLGIMENTO DEL GIOCO.



LE SQUADRE SCENDONO IN CAMPO

SI MISCHIANO TUTTE LE CARTE
OGNI GIOCATORE PESCA 6 CARTE

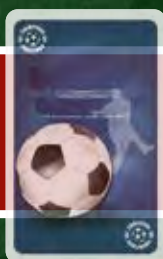


**QUESTE POTRANNO ESSERE DI QUALSIASI COLORE
A PRESCINDERE DALLA SQUADRA DI APPARTENENZA**

LE CARTE IN PROPRIO POSSESSO

RAPPRESENTANO IDEALMENTE LA DISTANZA DEL PALLONE DALLA PORTA AVVERSARIA

(6 CARTE INDICANO IL CENTROCAMPO)



**LO SCOPO DEI GIOCATORI
È QUELLO DI RESTARE SENZA CARTE IN MANO**
CHE SIGNIFICA VENIRSI A TROVARE
D'AVANTI AL PORTIERE AVVERSARIO
E QUINDI AVERE LA POSSIBILITÀ DI SEGNARE UN GOAL.

LA PRIMA REGOLA FONDAMENTALE

IL GIOCATORE CHE HA IL POSSESSO DI PALLA,
**AD OGNI TURNO DEVE GIOCARE OBBLIGATORIAMENTE
2 CARTE**



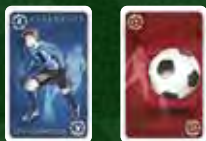
SI POSSONO GIOCARE DUE CARTE QUALSIASI:

1 CALCIATORE + UN PALLONE

DELLO STESSO COLORE



O DI COLORI DIFFERENTI



2 CALCIATORI

DELLO STESSO COLORE



O DI COLORI DIFFERENTI



2 PALLONI

DELLO STESSO COLORE



O DI COLORI DIFFERENTI



PER SCELTA O NECESSITÀ,
SI POSSONO ANCHE GIOCARE UNA O ENTRAMBE
LE CARTE DEL COLORE DELLA SQUADRA AVVERSARIA.

LA REGOLA PRINCIPALE N° 2

LA SECONDA REGOLA FONDAMENTALE

TUTTE LE CARTE CHE SARANNO GIOcate DURANTE LA PARTITA DA ENTRAMBI I GIOCATORI

ANDRANNO POSIZIONATE UNA SOPRA L'ALTRA

A CREARE IN CAMPO DUE NUOVI MAZZI: UN MAZZO CALCIATORI E UN MAZZO PALLONI

LASCIANDO VISIBILI SUL CAMPO DI GIOCO UNA SOLA CARTA CALCIATORE E UNA SOLA CARTA PALLONE



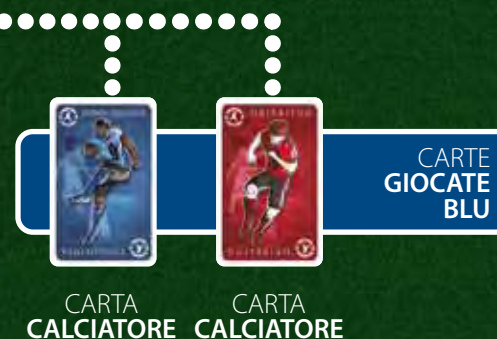
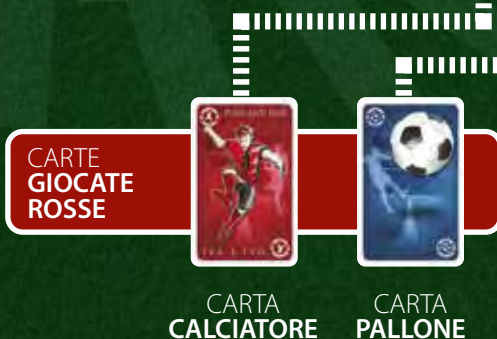
TUTTE **LE CARTE CALCIATORE**
ANDRANNO A FORMARE
UN UNICO **"MAZZO CALCIATORI"**

MAZZO
CALCIATORI



TUTTE **LE CARTE PALLONE**
ANDRANNO A FORMARE
UN UNICO **"MAZZO PALLONI"**

MAZZO
PALLONI



LA REGOLA PRINCIPALE N° 2

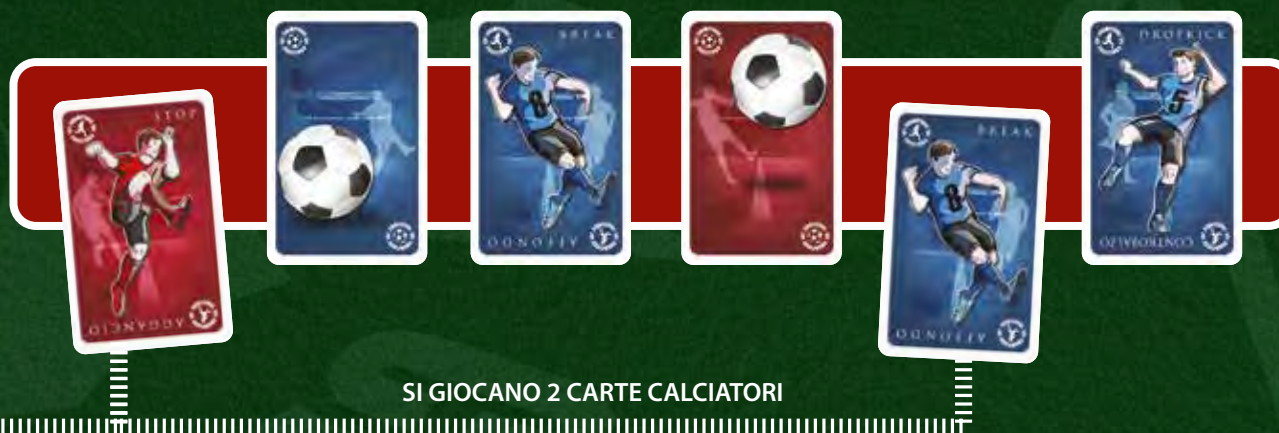
SE SI GIOCANO DUE CARTE DIFFERENTI (UN CALCIATORE E UN PALLONE),
INDIPENDENTEMENTE DAL COLORE, **QUESTE SI DEVONO POSIZIONARE
CIASCUNA SUL RELATIVO MAZZO:** LE CARTE CALCIATORE SUL "MAZZO CALCIATORI"
E LE CARTE PALLONE "SUL MAZZO PALLONI"

ESEMPIO
POSSESSO DI PALLA
SQUADRA ROSSA



SE SI GIOCANO 2 CARTE UGUALI (2 CALCIATORI O 2 PALLONI),
INDIPENDENTEMENTE DAL COLORE, **QUESTE SI DEVONO SOVRAPPORRE**
E POSIZIONARE ENTRAMBE SUL RELATIVO MAZZO,
LASCIANDO COME CARTA VISIBILE (SE POSSIBILE) QUELLA DEL PROPRIO COLORE.

ESEMPIO
POSSESSO DI PALLA
SQUADRA ROSSA



SI GIOCANO 2 CARTE CALCIATORI

OGGI
MI SENTO
ROSSO



LE CARTE SI POSIZIONANO ENTRAMBE SUL RELATIVO MAZZO



1 SITUAZIONE IN CAMPO
PRIMA DELLA GIOCATTA

2 SITUAZIONE IN CAMPO
DOPO LA GIOCATTA

LA PARTITA COMINCIA

AVETE IMPARATO QUESTE DUE SEMPLICI REGOLE?

BENE, LA PARTITA PUÒ COMINCIARE!

**SI SORTEGGIA IL GIOCATORE
CHE DEVE COMINCIARE LA PARTITA
E CHE QUINDI AVRÀ IL POSSESSO DI PALLA**



COME IN UNA VERA PARTITA
**IL GIOCATORE CHE HA IL POSSESSO DI PALLA,
LO MANTIENE FINCHÉ L'AVVERSARIO
NON SI IMPADRONISCE DEL PALLONE**

I TEMPI DI GIOCO

IL MAZZO DI CARTE INDICA LO SCORRERE DEL TEMPO

ESSENDO QUESTO COMPOSTO DA 90 CARTE
E GIOCANDO OBBLIGATORIAMENTE 2 CARTE ALLA VOLTA
SI GIOCHERANNO 45 TURNI DI GIOCO (45 MINUTI)
PRIMA CHE LE CARTE DEL MAZZO FINISCANO



UNA PARTITA SI GIOCA IN DUE TEMPI REGOLAMENTARI: 1° E 2° TEMPO.

ENTRAMBI I TEMPI REGOLAMENTARI **TERMINANO AL DISTRIBUIRE DELL'ULTIMA CARTA DEL MAZZO**
INTERROMPENDO IMMEDIATAMENTE IL GIOCO, QUALUNQUE SIA L'AZIONE IN SVOLGIMENTO,
A MENO CHE NON SI TRATTI DI UN CALCIO DI RIGORE.

IN QUESTO CASO SI EFFETTUA IL CALCIO DI RIGORE, DOPODICHÉ SI INTERROMPE LA PARTITA.
AL TERMINE DEL 1°TEMPO, SI RIMESCOLA IL MAZZO E COMINCIA A GIOCARE IL GIOCATORE
CHE NON HA INIZIATO IL 1°TEMPO.

SE ALLO SCADERE DEI DUE TEMPI REGOLAMENTARI LA PARTITA DOVESSE TERMINARE IN PARITÀ
SI GIOCHERÀ UN SOLO TEMPO SUPPLEMENTARE.

SI SORTEGGIA IL GIOCATORE CHE COMINCIA LA PARTITA E SI PROCEDE NORMALMENTE.

SE ANCHE IL TEMPO SUPPLEMENTARE DOVESSE TERMINARE IN PARITÀ,
SI GIOCHERÀ UNA SERIE DI 5 CALCI DI RIGORE PER DECRETARE IL VINCITORE.

IL PASSAGGIO

PER PROSEGUIRE NELL'AZIONE **IL GIOCATORE CHE HA IL POSSESSO DI PALLA DEVE RIUSCIRE A COMPLETARE UN PASSAGGIO.**

GIOCANDO DUE CARTE
E POSIZIONANDOLE SUI RELATIVI MAZZI IN CAMPO



**LA SQUADRA ROSSA
DEVE CERCARE DI FORMARE
UNA COPPIA ROSSA**
(CALCIATORE ROSSO + PALLONE ROSSO)

MAZZO
CALCIATORI

MAZZO
PALLONI

**LA SQUADRA BLU
DEVE CERCARE DI FORMARE
UNA COPPIA BLU**
(CALCIATORE BLU + PALLONE BLU)

MAZZO
CALCIATORI

MAZZO
PALLONI



GIOCANDO DUE CARTE, **SI SVILUPPANO OGNI VOLTA DUE POSSIBILITÀ**

ESEMPIO

POSSESSO DI PALLA
SQUADRA ROSSA

POSSIBILITÀ 1

**SE SI RIESCE
A FORMARE UNA COPPIA
DEL PROPRIO COLORE**



MAZZO
CALCIATORI

MAZZO
PALLONI



**IL PASSAGGIO
È RIUSCITO**



**SI PESCA UNA CARTA
E SI CONTINUA A
GIOCARRE**



POSSIBILITÀ 2

**SE NON SI RIESCE
A FORMARE UNA COPPIA
DEL PROPRIO COLORE**

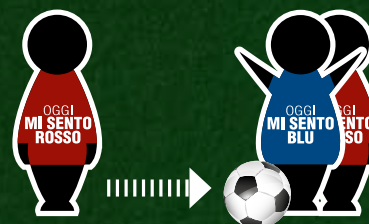


MAZZO
CALCIATORI

MAZZO
PALLONI



**L'AVVERSARIO
SI IMPADRONISCE DEL
PALLONE**

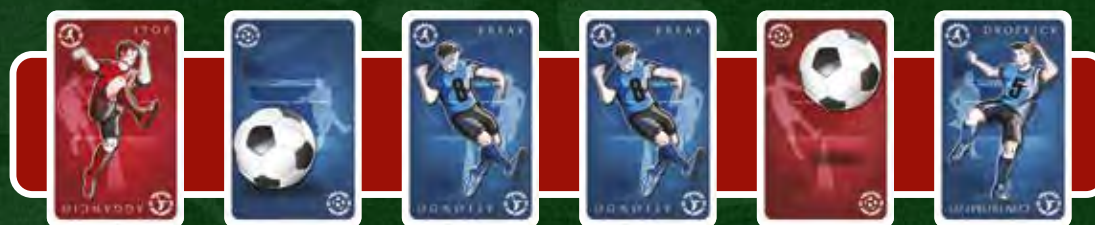


**SI PESCANO 2 CARTE
E IL GIOCO PASSA
ALL'AVVERSARIO**



AD OGNI TURNO DI GIOCO **SI AVRANNO A DISPOSIZIONE MOLTEPLICI POSSIBILITÀ DI GIOCATA**
Qui sono descritti esempi di possibili giocate che completano la coppia rossa (**PASSAGGIO RIUSCITO**)

CARTE A DISPOSIZIONE
DEL GIOCATORE ROSSO



POSSIBILITÀ **A**

**CALCIATORE ROSSO +
CALCIATORE BLU**

*Le carte si sovrappongono
e si posizionano entrambe
sul "mazzo calciatori"
mantenendo visibile
la carta rossa*



POSSIBILITÀ **B**

**CALCIATORE ROSSO +
PALLONE ROSSO**

*Le carte si posizionano
ciascuna sul rispettivo
mazzo*



1 SITUAZIONE IN CAMPO
PRIMA DELLA GIOCATA



2 SITUAZIONE IN CAMPO
DOPO LA GIOCATA



LA COPPIA DEL
PROPRIO COLORE
È COMPLETATA
**IL PASSAGGIO
È RIUSCITO**



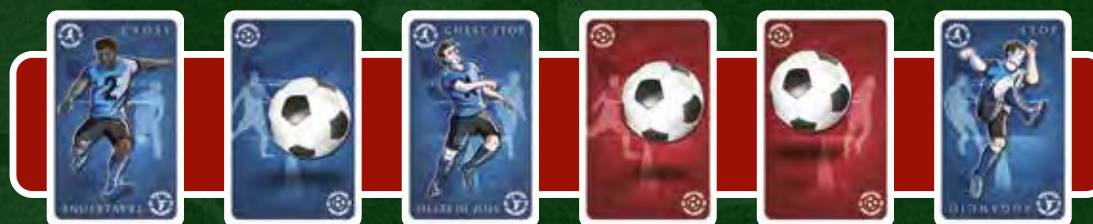
IL GIOCATORE ROSSO
PESCA 1 CARTA
e continua a giocare



A VOLTE SARÀ IMPOSSIBILE RIUSCIRE A COMPLETARE LA COPPIA IN CAMPO

Esempi di giocate che non completano la coppia rossa (**PASSAGGIO NON RIUSCITO**)

CARTE A DISPOSIZIONE
DEL GIOCATORE ROSSO



POSSIBILITÀ **A**

**CALCIATORE BLU +
CALCIATORE BLU**

*Le carte si sovrappongono
e si posizionano entrambe sul
"mazzo calciatori"*



POSSIBILITÀ **B**

**CALCIATORE BLU +
PALLONE ROSSO**

*Le carte si posizionano
sui rispettivi mazzi*



POSSIBILITÀ **C**

**PALLONE ROSSO +
PALLONE BLU**

*Le carte si sovrappongono
e si posizionano entrambe
sul "mazzo palloni"
lasciando visibile la carta rossa*



POSSIBILITÀ **D**

**PALLONE ROSSO +
PALLONE ROSSO**

*Le carte si sovrappongono
e si posizionano entrambe sul
"mazzo palloni"*



1 SITUAZIONE IN CAMPO
PRIMA DELLA GIOCATÀ



2 SITUAZIONE IN CAMPO
DOPO LA GIOCATÀ



LA COPPIA DEL
PROPRIO COLORE
NON È COMPLETATA

**IL PASSAGGIO
NON È RIUSCITO**



IL GIOCATORE ROSSO
PESCA 2 CARTE
e il gioco passa all'avversario



ALLE PRIME GIOCATE DELLA PARTITA, QUANDO NON CI SONO ANORA CARTE IN CAMPO, SE SI GIOCANO DUE CARTE UGUALI (DUE CALCIATORI O DUE PALLONI), È POSSIBILE LASCIARE VUOTO UNO DEI DUE MAZZI.

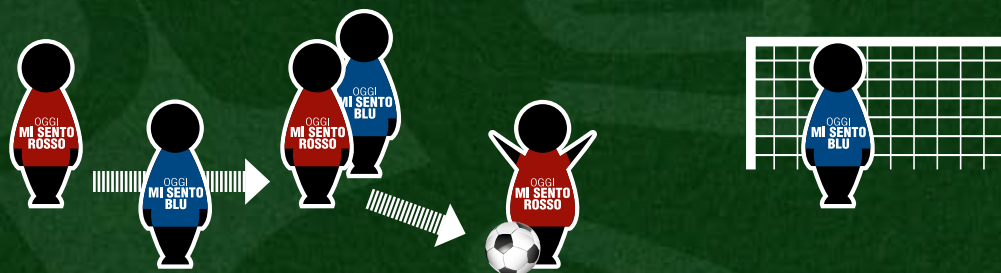
IN QUESTO CASO È UN PASSAGGIO NON RIUSCITO, IL GIOCO PASSA ALL'AVVESARIO E IL MAZZO RIMARRÀ VUOTO FINCHÉ NON VERRÀ RIEMPITO NEI SUCESSIVI TURNI DI GIOCO

ESEMPIO
POSSESSO DI PALLA
SQUADRA ROSSA



OGNI VOLTA CHE SI COMPLETA UN PASSAGGIO,
SI GIOCANO DUE CARTE E SE NE PESCA UNA
E QUINDI LE CARTE IN PROPRIO POSSESSO DIMINUISCONO

**QUESTO SIGNIFICA CHE CI SI STA AVVICINANDO
ALLA PORTA AVVERSAIA**



CONSIGLIO: AD OGNI TURNO DI GIOCO CONVIENE SEMPRE, SE POSSIBILE, CERCARE DI GIOCARE UNA CARTA DEL COLORE AVVERSAIO PER MANTENERE IN PROPRIO POSSESSO PIÙ CARTE DEL PROPRIO COLORE ED AVERE QUINDI MAGGIORI POSSIBILITÀ DI COMPLETARE UN PASSAGGIO NEL TURNO SUCCESSIVO.

NEL CASO SI SIA PALESEMENTE IMPOSSIBILITATI A COMPLETARE UN PASSAGGIO, CONVIENE ANCHE IN QUESTO CASO CERCARE DI SCARTARE ENTRAMBE LE CARTE DEL COLORE AVVERSAIO, CERCANDO OVVIAMENTE DI NON PROVOCARE UN CONTROPIEDE (Vedi cap 8)



IL CONTROPIEDE

ATTENZIONE: **SE UN GIOCATORE CREA IN CAMPO UNA COPPIA DEL COLORE OPPOSTO SI SVILUPPA UN CONTROPIEDE AVVERSAIO** E SI SEGUE LA SEGUENTE PROCEDURA IN TRE FASI:

ESEMPIO
POSSESSO DI PALLA
SQUADRA ROSSA

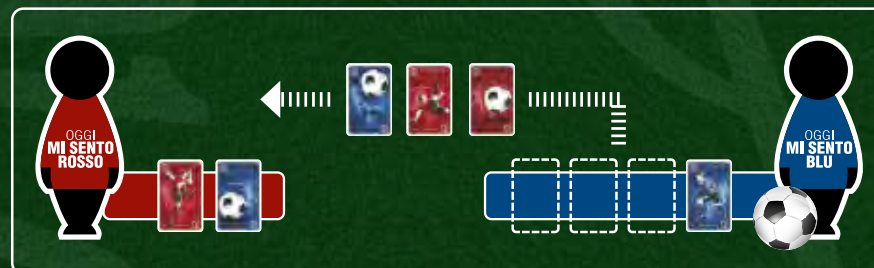
FASE 1

IL GIOCATORE ROSSO
**CREA IN CAMPO
UNA COPPIA BLU**



FASE 2

IL GIOCATORE ROSSO
RICEVE DAL GIOCATORE BLU
TUTTE LE SUE CARTE,
TRANNE UNA,
E GLI PASSA IL GIOCO



FASE 3

IL GIOCATORE BLU
PROSEGUE IL GIOCO:
PESCA UNA CARTA
E, AVENDONE SOLO 2 IN MANO,
GIOCANDOLE VIENE A TROVARSI
D'AVANTI ALLA PORTA AVVERSAIA



ATTENZIONE: Dopo un contropiede o un doppio contropiede (un contropiede seguito subito da un secondo contropiede) può capitare che **il giocatore che lo ha subito resti con solo una o due carte in mano**; per poter proseguire nell'azione, al suo turno, **DEVE NECESSARIAMENTE RIPORTARE A 3 LE CARTE IN SUO POSSESSO**.



DAVANTI AL PORTIERE AVVERSAIO

QUANDO UN GIOCATORE GIOCA LE ULTIME DUE CARTE IN PROPRIO POSSESSO

(RESTA QUINDI SENZA CARTE IN MANO) **SIGNIFICA CHE È ARRIVATO DAVANTI ALLA PORTA AVVERSAIA** E PUÒ PROVARE A TIRARE PER CERCARE DI SEGNARE UN GOAL.

GIOCANDO LE ULTIME CARTE, SI SVILUPPANO TRE DIVERSE POSSIBILITÀ

ESEMPIO
POSSESSO DI PALLA
SQUADRA ROSSA



POSSIBILITÀ 1

**SI CREA
UNA COPPIA
DEL PROPRIO COLORE**



MAZZO
CALCIATORI

MAZZO
PALLONI

POSSIBILITÀ 2

**NON SI CREA
UNA COPPIA
DEL PROPRIO COLORE**



MAZZO
CALCIATORI

MAZZO
PALLONI

POSSIBILITÀ 3

**SI CREA
UNA COPPIA
DEL COLORE AVVERSAIO**



MAZZO
CALCIATORI

MAZZO
PALLONI



LE TRE DIVERSE POSSIBILITÀ HANNO TRE DIVERSE CONSEGUENZE

ESEMPIO
POSSESSO DI PALLA
SQUADRA ROSSA

POSSIBILITÀ 1

**SE SI CREA
UNA COPPIA
DEL PROPRIO COLORE**



SI PUÒ TIRARE
PER CERCARE
DI SEGNARE
UN GOAL

**SI PESCA UNA CARTA
E LA SI GIOCA**



VEDI CAPITOLO
**"IL TIRO
IN PORTA"**
Pag 25

POSSIBILITÀ 2

**SE NON SI CREA
UNA COPPIA
DEL PROPRIO COLORE**



**INTERVIENE
LA DIFESA
AVVERSAIA**
CHE ALLONTANA
IL PALLONE

SI PESCANO 4 CARTE
E IL GIOCO PASSA
ALL'AVVERSAIO



POSSIBILITÀ 3

**SE SI CREA
UNA COPPIA
DEL COLORE AVVERSAIO**



CONTROPIEDE
AVVERSAIO

VEDI CAPITOLO
"IL CONTROPIEDE"
Pag 22



IL TIRO IN PORTA

GIOCANDO LE ULTIME 2 CARTE IN PROPRIO POSSESSO, **SE SI RIESCE A COMPLETARE UNA COPPIA DEL PROPRIO COLORE, SIGNIFICA CHE POSSIAMO TIRARE PER CERCARE DI SEGNARE UN GOAL.**

SI PESCA UNA CARTA E GIOCANDOLA SI SVILUPPANO 4 DIVERSE POSSIBILITÀ

ESEMPIO

POSSESSO DI PALLA
SQUADRA ROSSA



POSSIBILITÀ 1



SI PESCA
1 PALLONE
DI QUALSIASI
COLORE

GOAL!

VEDI CAPITOLO
IL GOAL

Pag 27

POSSIBILITÀ 2



SI PESCA
1 CALCIATORE
DEL PROPRIO
COLORE

**RESPINTA/
CALCIO D'ANGOLO!**

A PROPRIO FAVORE

SI POSIZIONA LA CARTA
SUL RISPETTIVO MAZZO,
SI PESCANO 3 CARTE
E SI CONTINUA A GIOCARE

+3



POSSIBILITÀ 3



SI PESCA
1 CALCIATORE
DEL COLORE
AVVERSAIO

PARATA!

E RINVIO DEL PORTIERE

SI POSIZIONA LA CARTA
SUL RISPETTIVO MAZZO,
SI PESCANO 5 CARTE
E IL GIOCO PASSA
ALL'AVVERSAIO

+5



POSSIBILITÀ 4



SI PESCA
1 CARTA
PENALITÀ

RIGORE!

A PROPRIO FAVORE

VEDI CAPITOLO
I RIGORI
GIOCATI DURANTE LA PARTITA

Pag 29

LE CARTE PENALITÀ



NEL MAZZO CI SONO 2 CARTE PENALITÀ CHE SI POSSONO UTILIZZARE IN TRE DIVERSI MODI, SINGOLE O IN COPPIA, A PROPRIO FAVORE O CONTRO L'AVVERSAIO

POSSIBILITÀ 1

GIOCATO **SINGOLARMENTE**
COME SECONDA CARTA
DURANTE IL PROPRIO TURNO:

FALLO A PROPRIO FAVORE

LA SI GIOCA COME UN "JOLLY",
COME UNA CARTA QUALSIASI.

LA SI POSIZIONA SUL MAZZO
DESIDERATO E MANTIENE
IL VALORE ASSEGNATO
**FINCHÈ NON VIENE COPERTA
DA UN'ALTRA CARTA**

SE È GIÀ PRESENTE IN CAMPO
L'ALTRA CARTA PENALITÀ
È RIGORE A PROPRIO FAVORE

**L'AZIONE PROSEGUE
SENZA INTERRUZIONI**

POSSIBILITÀ 2

GIOCATO **SINGOLARMENTE**
MENTRE STA GIOCANDO
L'AVVERSAIO,
PER PROCURAGLI UN FALLO
E FERMARNE L'AVANZAMENTO*

CHI GIOCA IL FALLO
ELIMINA LA CARTA PENALITÀ
DAL GIOCO E PESCA
1 CARTA IN SUA SOSTITUZIONE

SE È GIÀ PRESENTE IN CAMPO
L'ALTRA CARTA PENALITÀ
È RIGORE A FAVORE DELL'AVVERSAIO

**IL GIOCATORE AVVERSAIO
PESCA 2 CARTE
E CONTINUA A GIOCARE**



POSSIBILITÀ 3

GIOCALE **IN COPPIA**,
SOLAMENTE DURANTE
IL PROPRIO TURNO
**PER PROCURARSI
UN CALCIO DI RIGORE**

**VEDI CAPITOLO
I RIGORI
GIOCATI
DURANTE LA PARTITA**

Pag 29

*** CONSIGLIO**

Per non sprecare le Carta Penalità,
conviene sempre aspettare
di giocare nel momento
in cui l'avversario pesca l'ultima
carta prima di tentare un tiro
(questo deve necessariamente
avere almeno due carte in mano).



DOPO UN GOAL I GIOCATORI SI RIPORTANO A CENTROCAMPO

SI ELIMINANO TUTTE LE CARTE IN CAMPO

IL GIOCATORE CHE SEGNA LE RACCOGLIE E LE TIENE VICINO A SÈ,
PER TENERE IL CONTEGGIO DEI GOAL

**ENTRAMBI I GIOCATORI RIPORTANO A 6
IL NUMERO DI CARTE IN LORO POSSESSO**

MANTENENDO QUELLE CHE GIÀ HANNO IN MANO

Nel caso se ne possedessero di più, a causa di un contropiede,
l'avversario senza guardare gli scarterà le eccedenti



**IL GIOCATORE
CHE HA SUBITO IL GOAL RICOMINCIA IL GIOCO**



I CALCI DI RIGORE

I CALCI DI RIGORE SI POSSONO GIOCARE SIA **DURANTE LA PARTITA**, QUANDO NE CAPITA L'OCCASIONE, OPPURE **AL TERMINE DEL TEMPO SUPPLEMENTARE** PER DECRETARE IL VINCITORE DELLA PARTITA

SE GIOCATI DURANTE LA PARTITA

CHI TIRA IL RIGORE ELIMINA DAL GIOCO
TUTTE LE CARTE IN PROPRIO POSSESSO
(CHE HA IN MANO)
E **PESCA 2 CARTE NUOVE**

VEDI CAPITOLO
I RIGORI
GIOCATI DURANTE LA PARTITA

Pag 29

SE GIOCATI A FINE PARTITA

SE ANCHE IL TEMPO SUPPLEMENTARE
FINISCE IN PAREGGIO, PER DECRETARE
IL VINCITORE BISOGNA TIRARE
UNA SERIE DI 5 CALCI DI RIGORE
SEGUENDO LA PROCEDURA
DESCRITTA NEL RELATIVO CAPITOLO

VEDI CAPITOLO
I RIGORI
GIOCATI A FINE PARTITA

Pag 30



I RIGORI_ GIOCATI DURANTE LA PARTITA

CHI TIRA IL RIGORE ELIMINA DAL GIOCO TUTTE LE CARTE IN PROPRIO POSSESSO, **PESCA DUE CARTE**, E GIOCANDOLE PROCEDE COME DESCRITTO:

POSSIBILITÀ 1

UNA DELLE 2 CARTE È UN PALLONE DI QUALSIASI COLORE O UNA CARTA PENALITÀ



GOAL!

VEDI CAPITOLO
IL GOAL

Pag 27

POSSIBILITÀ 2

SI TROVANO 2 CARTE CALCIATORE



POSSIBILITÀ A

**SE ENTRAMBE DEL PROPRIO COLORE O DI 2 COLORI DIFFERENTI*
RESPINTA!**

* Lasciando la carta del proprio colore in cima al Mazzo Calciatori

**SI PESCANO 3 CARTE
E SI CONTINUA A GIOCARE**



POSSIBILITÀ B

**SE ENTRAMBE DEL COLORE AVVERSAIO*
PARATA!
E RINVIO DEL PORTIERE**

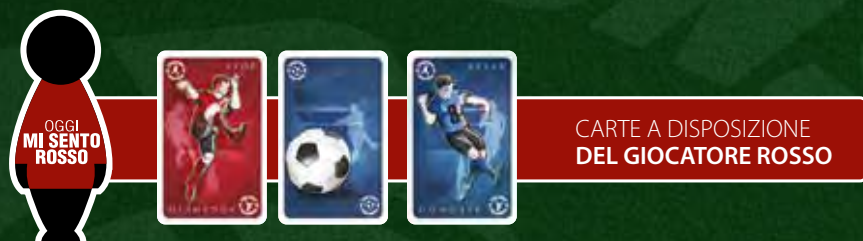
* Posizionando entrambe le carte sul Mazzo Calciatori

**SI PESCANO 5 CARTE
E IL GIOCO PASSA ALL'AVVERSAIO**



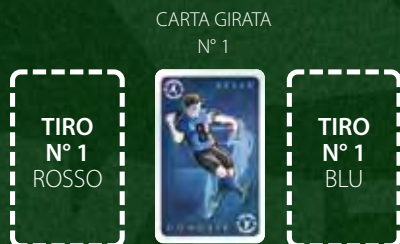
I RIGORI_ GIOCATI A FINE PARTITA

PER DETERMINARE IL VINCITORE **SI GIOCA UNA SERIE DI 5 CALCI DI RIGORE** (O AD OLTTRANZA).
LE CARTE PENALITÀ SI ELIMINANO DAL MAZZO E **OGNI GIOCATORE PESCA 3 CARTE**



FASE 1

DAL MAZZO VIENE GIRATA
UNA CARTA IN CAMPO
CHE SARÀ DI RIFERIMENTO
PER ENTRAMBI I GIOCATORI
ESEMPIO: UN CALCIATORE BLU



PER SEGNARE UN GOAL
**OGNI GIOCATORE DOVRÀ GIOCARE
LA CARTA CHE SERVE PER COMPLETARE
LA COPPIA CALCIATORE + PALLONE
DEL COLORE DELLA CARTA GIRATA
INDIPENDENTEMENTE DAL PROPRIO
COLORE DI APPARTENENZA
(IN QUESTO CASO SERVE UN PALLONE BLU)**

FASE 2

TURNO ROSSO
IL GIOCATORE ROSSO
GIOCA UN PALLONE BLU
E **COMPLETA LA COPPIA
È GOAL!**



TURNO BLU
IL GIOCATORE BLU
GIOCA UN CALCIATORE BLU
E **NON COMPLETA LA COPPIA
È PARATA!**

FASE 3

TURNO ROSSO
IL GIOCATORE ROSSO **LASCIA LA CARTA
CON LA FIGURA VISIBILE**
PER INDICARE IL GOAL
E **PESCA UNA NUOVA CARTA**
(PER AVERNE SEMPRE 3 IN MANO)

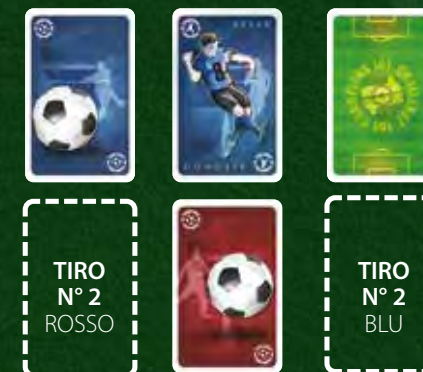


TURNO BLU
IL GIOCATORE BLU **GIRA LA CARTA**
PER INDICARE IL TIRO PARATO
E **PESCA UNA NUOVA CARTA**

FASE 4

DAL MAZZO VIENE GIRATA UNA NUOVA
CARTA IN CAMPO E POSIZIONATA
SOTTO LA PRECEDENTE

**ESEMPIO: UN PALLONE ROSSO
PER SEGNARE OGNI GIOCATORE
DOVRÀ GIOCARE UN CALCIATORE ROSSO**



**SI RIPETE LA PROCEDURA
PER 5 TURNI DI GIOCO
O SI PROSEGUE AD OLTTRANZA**

SCHEMA CARTE DA PESCARE

QUI È RIPORTATO UNO SCHEMA RIASSUNTIVO CHE INDICA
IL NUMERO DI CARTE DA PESCARE NELLE VARIE SITUAZIONI

ESEMPIO

POSSESSO DI PALLA
SQUADRA ROSSA



PASSAGGIO **RIUSCITO**



INTERVENTO DELLA DIFESA



PASSAGGIO **NON RIUSCITO**



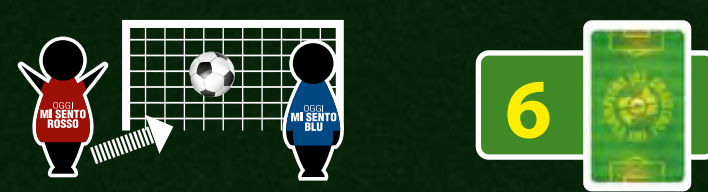
TIRO **PARATO**

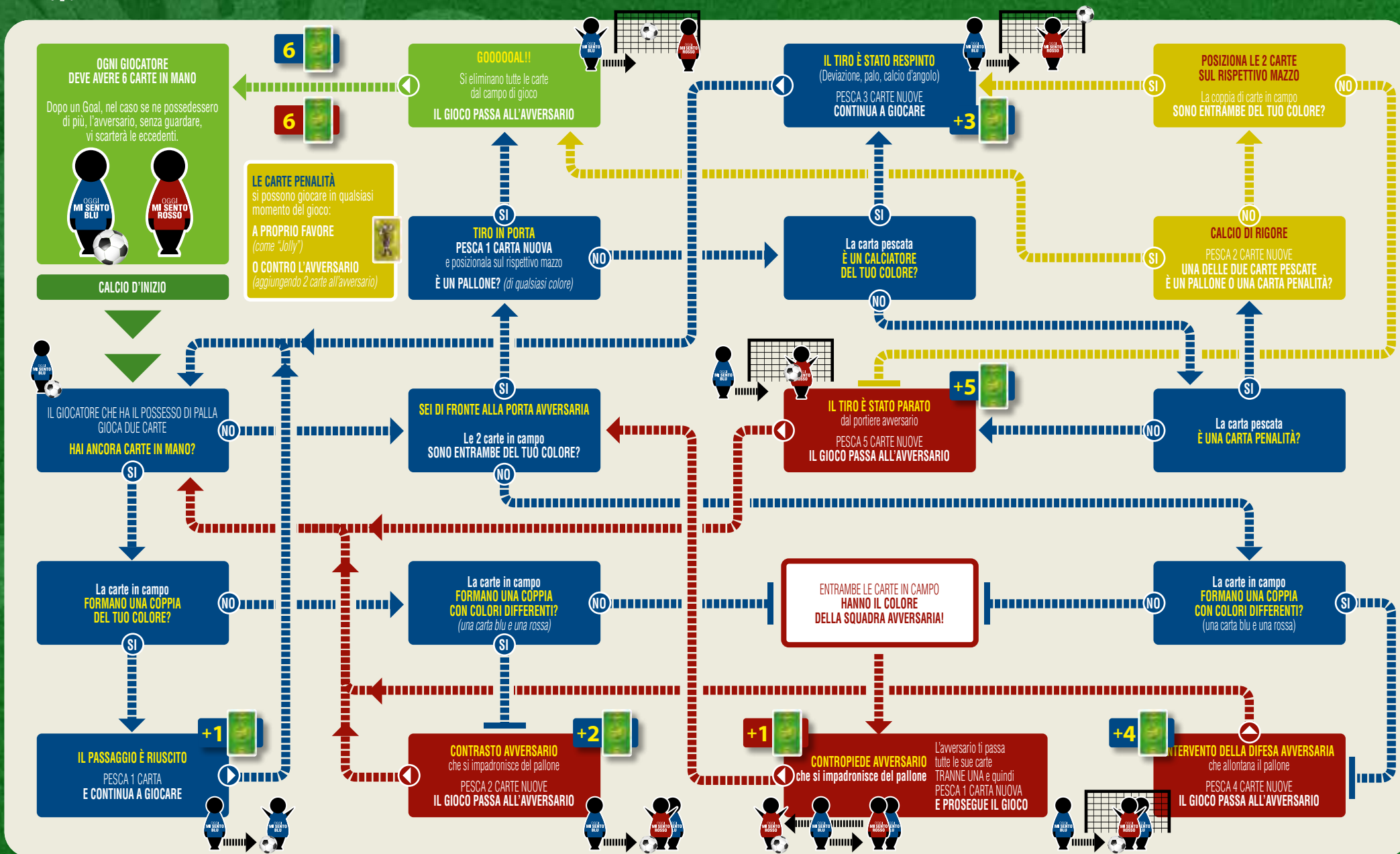


TIRO **RESPINTO/CALCIO D'ANGOLO**



GOAL





101 CHAMPIONS CHALLENGE
SI GIOCA IN DUE,
MA È UN GIOCO CHE DÀ IL MEGLIO DI SÉ
GIOCATO IN COMPAGNIA,
ORGANIZZANDO TORNEI CON GLI AMICI



NELLE PAGINE SEGUENTI SONO ILLUSTRATI DUE TABELLONI PRONTI DA STAMPARE,
PER ORGANIZZARE UN TORNEO O UN CAMPIONATO.

BUON DIVERTIMENTO!



101 CHAMPIONS CHALLENGE

TOURNAMENT

SEMI-FINALI

FINALE

Player	TEAM	<div><div>S</div><div>R</div></div>
A		
B		
C		
D		
E		
F		
G		
H		

TEAM	<div><div>S</div><div>R</div></div>

TEAM	<div><div>S</div><div>R</div></div>



WINNER

S

Supplementari

R

Rigori



101 CHAMPIONS CHALLENGE

CHAMPIONSHIP

CLASSIFICA

Player	TEAM	Points															
A																	
B																	
C																	
D																	
E																	
F																	
G																	
H																	

Vittoria= 2pt Pareggio= 1pt

RISULTATI

TEAM	Team A	Team B	Team C	Team D	Team E	Team F	Team G	Team H
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								





www.101challenge.com

UNA PARTITA INDIMENTICABILE

Collegati al sito www.101challenge.com

Nella sezione "Filmati" abbiamo inserito una divertente partita che è stata giocata e filmata poche ore prima di quella vera. Il risultato reale è stato diverso, ma la partita... indimenticabile!
13 minuti di pura tensione.

