



# 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...





## REGOLAMENTO

## INDICE

### IL REGOLAMENTO

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



### APPENDICI

<i>Appendice</i>	<b>A</b>	<b>SCHEMA CARTE DA PESCAR</b>	<i>Pag</i>	<b>31</b>
<i>Appendice</i>	<b>B</b>	<b>FLOW-CHART</b>	<i>Pag</i>	<b>32</b>
<i>Appendice</i>	<b>C</b>	<b>TABELLONI PER CAMPIONATI</b>	<i>Pag</i>	<b>33</b>



# 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 DESCRIPTTIVE 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**



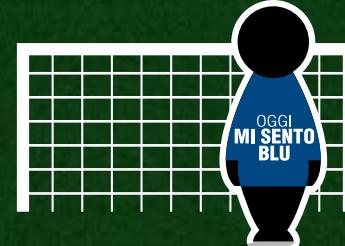
QUESTE POTRANNO ESSERE DI QUALSIASI COLORE  
A PRESCINDERE DALLA SQUADRA DI APPARTENENZA

LE SQUADRE SCENDONO IN CAMPO

## 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  
DAVANTI AL PORTIERE AVVERSARIO  
E QUINDI AVERE LA POSSIBILITÀ DI SEGNARE UN GOAL.

# LA REGOLA PRINCIPALE N° 1

## 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



## 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



## LA REGOLA PRINCIPALE N° 2

**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



1 SITUAZIONE IN CAMPO  
 PRIMA DELLA GIOCATA



# 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



# IL PASSAGGIO

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  
GIOCARE**



+1

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**



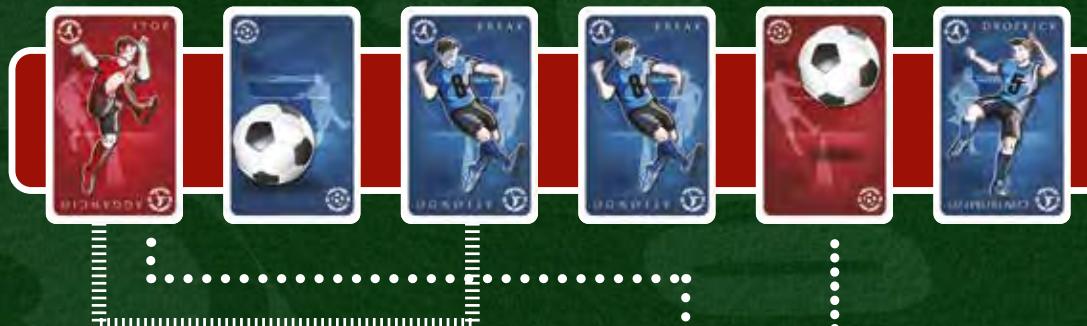
+2

# IL PASSAGGIO

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 GIOCATA

2

SITUAZIONE IN CAMPO  
DOPO LA GIOCATA

+2



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



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

# IL PASSAGGIO

**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'AVVERSARIO  
 E IL MAZZO RIMARRÀ VUOTO FINCHÉ NON VERRÀ RIEMPIUTO 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 AVVERSARIA**



**CONSIGLIO:**

AD OGNI TURNO DI GIOCO CONVIENE SEMPRE, SE POSSIBILE, CERCARE DI GIOCARE UNA CARTA DEL COLORE AVVERSARIO 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 PALESENTEMENTE IMPOSSIBILITATI A COMPLETARE UN PASSAGGIO, CONVIENE ANCHE IN QUESTO CASO CERCARE DI SCARTARE ENTRAMBE LE CARTE DEL COLORE AVVERSARIO, CERCANDO OVIAMENTE 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 AVVERSARIO** 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  
DAVANTI ALLA PORTA AVVERSARIA



**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 AVVERSARIO

**QUANDO UN GIOCATORE GIOCA LE ULTIME DUE CARTE IN PROPRIO POSSESSO**

(RESTA QUINDI SENZA CARTE IN MANO) **SIGNIFICA CHE È ARRIVATO DAVANTI ALLA PORTA AVVERSARIA**  
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



POSSIBILITÀ 2

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



POSSIBILITÀ 3

**SI CREA  
UNA COPPIA**  
DEL COLORE AVVERSARIO



# DAVANTI AL PORTIERE AVVERSARIO

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  
AVVERSARIA**

CHE ALLONTANA  
IL PALLONE

**SI PESCANO 4 CARTE**

E IL GIOCO PASSA  
ALL’AVVERSARIO



POSSIBILITÀ 3

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



**CONTROPIEDE  
AVVERSARIO**

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

POSSIBILITÀ 2



SI PESCA  
**1 CALCIATORE**  
**DEL PROPRIO**  
COLORE

POSSIBILITÀ 3



SI PESCA  
**1 CALCIATORE**  
**DEL COLORE**  
AVVERSARIO

POSSIBILITÀ 4



SI PESCA  
**1 CARTA**  
PENALITÀ

**GOAL!**

VEDI CAPITOLO  
**IL GOAL**

Pag 27

**RESPINTA/**  
**CALCIO D'ANGOLO!**  
A PROPRIO FAVORE

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



**PARATA!**  
E RINVIO DEL PORTIERE

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



**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'AVVERSARIO**



POSSIBILITÀ 1

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

**FALLO A PROPRIO FAVORE**

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

POSSIBILITÀ 2

GIOCATA **SINGOLARMENTE** MENTRE STA GIOCANDO L'AVVERSARIO,

**PER PROCURAGLI UN FALLO** E FERMARNE L'AVANZAMENTO\*

POSSIBILITÀ 3

GIOCATE **IN COPPIA**, SOLAMENTE DURANTE IL PROPRIO TURNO

**PER PROCURARSI UN CALCIO DI RIGORE**



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

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



**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'AVVERSARIO**



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

Pag 29

**L'AZIONE PROSEGUE SENZA INTERRUZIONI**

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



**\* CONSIGLIO**

Per non sprecare le Carte Penalità, conviene sempre aspettare di giocarle 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

## SE GIOCATI A FINE PARTITA

CHI TIRA IL RIGORE ELIMINA DALLA GIOCO  
TUTTE LE CARTE IN PROPRIO POSSESSO  
(CHE HA IN MANO)

E PESCA 2 CARTE NUOVE

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 DURANTE LA PARTITA

Pag 29

VEDI CAPITOLO  
**I RIGORI**  
GIOCATI A FINE PARTITA

Pag 30

OGGI  
**MI SENTO  
ROSSO**

OGGI  
**MI SENTO  
BLU**

# 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:**



# I RIGORI\_GIOCATI A FINE PARTITA

PER DETERMINARE IL VINCITORE SI GIOCA UNA SERIE DI 5 CALCI DI RIGORE (O AD OLTRANZA).

LE CARTE PENALITÀ SI ELIMINANO DAL MAZZO E **OGNI GIOCATORE PESCA 3 CARTE**



CARTE A DISPOSIZIONE  
DEL GIOCATORE ROSSO

## FASE 1

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

CARTA GIRATA  
N° 1



PER SEGNARE UN GOAL  
**OGNI GIOCATORE DOVRA 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 AVERE SEMPRE 3 IN MANO)



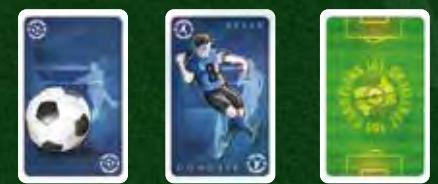
**TURNO BLU**  
IL GIOCATORE BLU **GIRA LA CARTA** PER INDICARE IL TIRO PARATO E **PESCA UNA NUOVA CARTA**



## 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 OLTRANZA

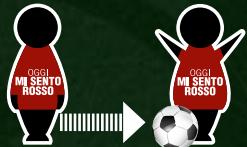
# SCHEMA CARTE DA PESCAR

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

ESEMPIO  
POSSESSO DI PALLA  
SQUADRA ROSSA



## PASSAGGIO RIUSCITO



+1



## INTERVENTO DELLA DIFESA



+4



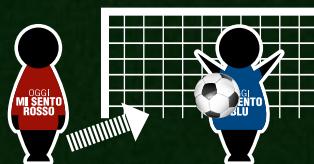
## PASSAGGIO NON RIUSCITO



+2



## TIRO PARATO



+5



## TIRO RESPINTO/CALCIO D'ANGOLO



+3



## GOAL



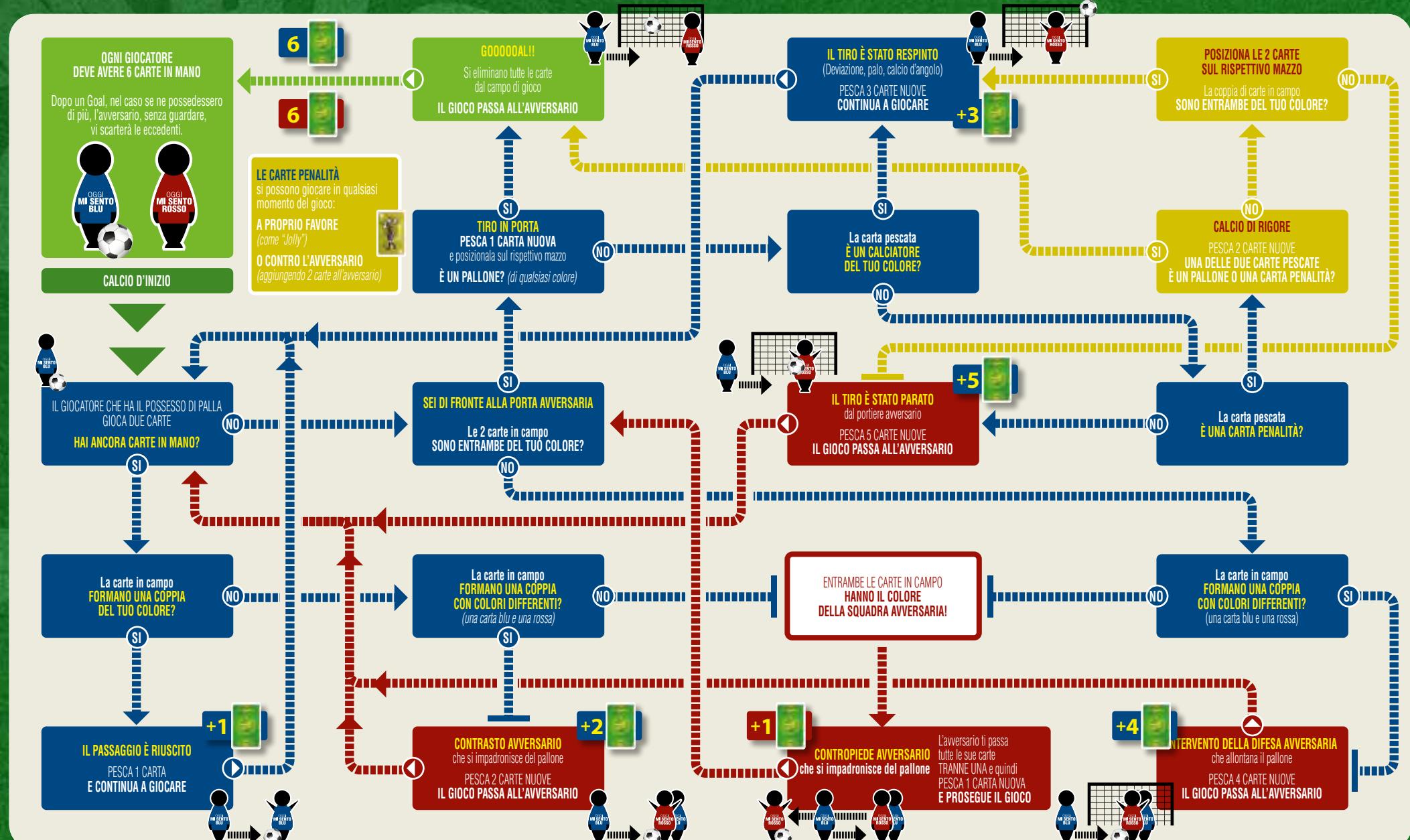
6





# **REGOLAMENTO** *\_Appendice B*

# FLOW CHART





REGOLAMENTO *Appendice C*

## TABELLONI PER CAMPIONATI

**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.

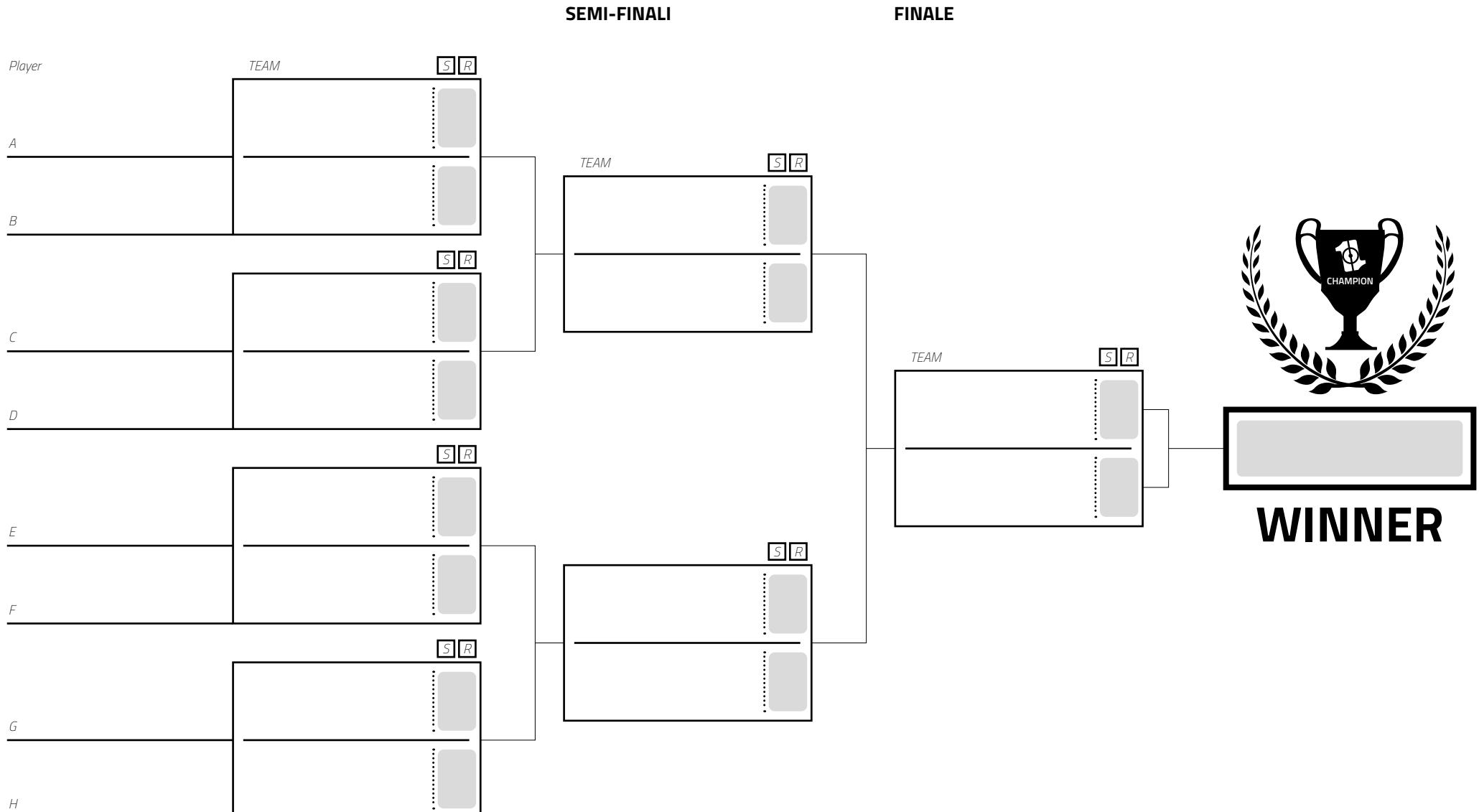


**BUON DIVERTIMENTO!**



# **101 CHAMPIONS CHALLENGE**

## TOURNAMENT



S *Supplementari*

## Rigor

[www.101challenge.com](http://www.101challenge.com)



# 101 CHAMPIONS CHALLENGE

## CHAMPIONSHIP

## CLASSIFICA

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								



# WINNER



[www.101challenge.com](http://www.101challenge.com)

## UNA PARTITA INDIMENTICABILE

Collegati al sito [www.101challenge.com](http://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.

