



СКВЭРБОЛ

настольный футбол

Правила игры



Рис. 1 Разметка

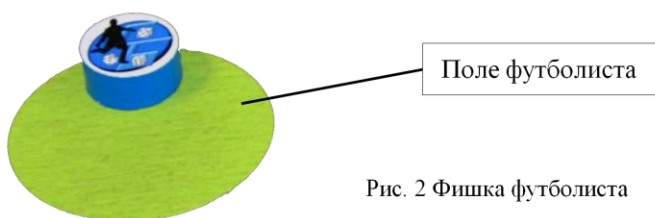


Рис. 2 Фишка футболиста

Категория «ПРОФЕССИОНАЛ» - полные правила.

1. Мяч.

В роли мяча в игре используют игровые кости в количестве 3 штук.

2. Число игроков.

В игре принимают участие 2 человека. Каждый выбирает себе команду, состоящую из 11 фишек футболистов, и свою половину поля.



Можно играть и компанией до 6 человек, поделившись на две команды и бросая кости поочередно.

3. Продолжительность игры.

Игра длится 20 мин. По согласованию можно делить это время на два тайма. После 10 минутного тайма игроки меняются половинами поля, переставив местами лишь фигуры вратарей.

4. Начало и процесс игры.

Игроки располагают свои фишки футболистов вдоль боковых линий. Далее кидают жребий. С выигравшего начинается поочередная расстановка фишек по всему игровому полю кроме центрального круга, штрафной и вратарской площади (рис. 3).



Рис. 3 Расстановка фишек без нарушения правил

Игрок, проигравший жребий, бросает кости в центральный круг. Если все кости остались в центральном круге, игроки смотрят на выпавшие очки. Большее количество очков на двух костях - это количество ударов в предстоящей атаке, которое можно нанести по костям. Количество очков на третьей кости имеет следующее значение:

- а) 1 - можно переместить одну фишку своего футболиста.
- б) 2 - можно переместить одну свою и одну фишку соперника.
- в) 3, 4, 5 и 6 не играют роли, кроме как, в пенальти и штрафных. (Смотрите правило 7 – Штрафной и пенальти).

В ходе игры фишки можно ставить и в штрафной площади, и в центральном круге, во вратарскую площадь их ставить нельзя. Все спорные моменты (рис. 4) и вопросы удаления решает судья, им является игрок обороняющейся стороны, т.е. если Вы бросаете кости, то судьей является Ваш соперник.

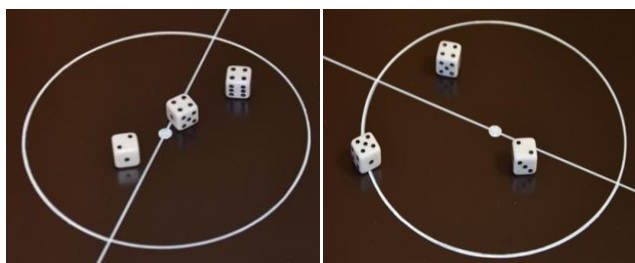


Рис. 4 Варианты спорных моментов: кости выстроились в одну линию, кость на линии центрального круга. Так как судьей является соперник бросавшего, то от его решения зависит



исход этой ситуации. Если он решит, что атаку продолжать нельзя, следует переход хода в его пользу.

Удары по костям ведутся любыми пальцами рук, можно щелчком (передвигать их запрещено!) так, чтобы одна кость с одного удара прошла между двух других, их не коснувшись. При ведении костей к воротам соперника, необходимо хотя бы раз попасть на поле своей фишки футболиста, иначе гол не будет засчитан. При попадании кубика на поле своего футболиста (рис.2) – плюс один удар. При попадании кубика на поле фишки соперника - минус один удар. После попадания кубика на поле своей фишки её можно передвинуть в любое место футбольного поля кроме вратарской площадки таким образом, чтобы она прошла, не касаясь полей других фишек (рис.5).

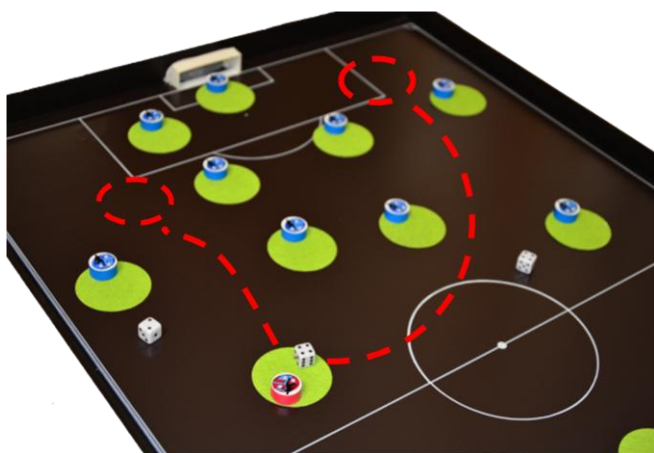


Рис.5 Варианты передвижения своей фишки футболиста после попадания кости на его поле.

Фишку футболиста можно передвинуть только после попадания на неё кости, за исключением вратаря, его можно перемещать в пределах своей вратарской площадки (рис. 6) каждый раз перед своей атакой.

Если во время передвижения фишки с её поля по неосторожности падает игральная кость, положить её обратно запрещается. Вы оставляете кость и фишку в том месте, где произошла потеря, и возобновляете атаку.

Переход хода в атаке происходит:

1. При касании одной кости другой, а так же при умышленном касании любой из костей рукой.

2. Если кость не проходит между двух других.

3. Если после удара кость выходит за боковую линию, не коснувшись фишки соперника. (Смотрите правило 8 – Аут).

4. Если после удара кость пересекает линию ворот соперника, не коснувшись его фишки футболиста. В противном случае бьется угловой (Смотрите правило 9 – Угловой).

5. При завершении атаки (израсходовано количество ударов, выпавшее на костях).

6. При штрафном и пенальти (Смотрите правило 7 – Штрафной и пенальти).

5. Определение взятия ворот.

Если после удара большая часть игровой кости пересекает линию ворот соперника без нарушения правил – гол засчитан. Гол также засчитывается, если кость влетела и вылетела из ворот.

6. Положение «вне игры».



Нельзя ставить фишку футболиста своей команды к чужим воротам ближе, чем предпоследняя фишка соперника, иначе она будет в положении «вне игры» или офсайде, гол в этом случае не будет засчитан. (рис. 7,8)

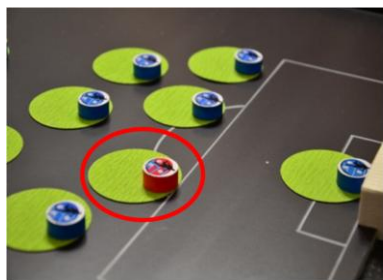


Рис. 7 Положение «вне игры» у красной фишки футболиста

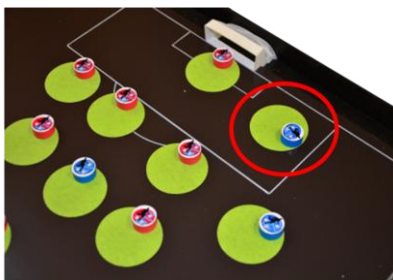


Рис. 8 Положение «вне игры» у синей фишки футболиста

7. Штрафной и пенальти.

1-Пенальти. Если после сбрасывания костей (одной кости, если это аут) выпадает на всех трех шесть очков, и они не вышли за пределы центрального круга – бросающий получает красную карточку, а его соперником бьется пенальти. Кость ставится на «одиннадцатиметровую отметку» (рис.9) и игрок наносит удар по воротам. На пути к воротам соперника находится лишь вратарь, фишки защитников, мешающие удару, на время пенальти убираются, после чего ставятся обратно в любое место.



Рис.9 Пенальти. Кубик ставится на «одиннадцатиметровую отметку» и производится удар в створ ворот.

2-Штрафной. Если после сбрасывания костей (одной кости, если это аут) выпадает на всех трех костях одно и то же количество очков, кроме шести, и они не вышли за пределы центрального круга – бросающий получает желтую карточку, а его соперником бьется штрафной. Кости сбрасываются на чужой половине поля в любой его части так, чтобы в штрафную площадь закатилось не более одной кости (рис.10,11,12). В противном случае переход хода. После чего можно сразу бить по воротам или подвести кубики ближе, имея в расчете то количество ударов, сколько выпало очков на двух костях с большим значением. Попадать на поле своего футболиста не обязательно.





Рис.10 Штрафной. После сбрасывания в штрафную площадь соперника может закатиться не более одного кубика или ни одного, иначе переход хода.

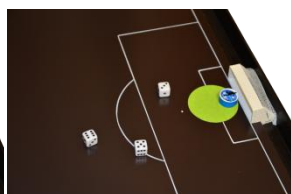
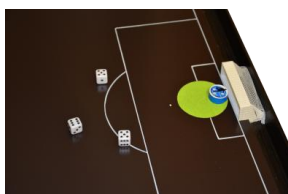


Рис.11 Удачное сбрасывание штрафного Рис. 12 Неудачное сбрасывание штрафного

8. Аут.

Как только кость выходит за боковую линию (рис. 13), она считается в ауте и переходит к сопернику. Тот, в свою очередь, сбрасывает ее в том месте, где она вышла, после чего можно сразу бить по воротам или подвести кубики ближе, имея в расчете то количество ударов, сколько очков на двух костях с большим значением. Значение третьего кубика не учитывается. Попадать на поле своего футболиста не обязательно.

Если кость выходит в аут, коснувшись фишки соперника, то право на продолжение атаки остается за Вами. Более одного аута подряд в пользу одной команды означает переход хода.

9. Угловой.

Если кость при атаке, коснувшись фишки соперника, выходит за его линию ворот, бьется угловой (рис. 14). Кость ставится на угловой сектор той стороны поля, где она вышла, и с удара по ней игра возобновляется. Кость должна пройти между двух других, доигрывается то количество ударов, сколько их оставалось до выхода кости за линию ворот. Если кость при атаке уходит за Вашу линию ворот, то переход хода.

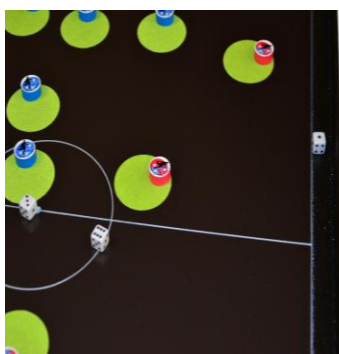


Рис. 13 Аут

Рис. 14 Угловой

10. Красная и желтая карточки.

При спорном моменте вы можете не согласиться с судьей и продолжить атаку, получив красную карточку. При завершении атаки голом, он будет засчитан.

Красная карточка приводит к удалению одной фишки футболиста до конца матча. Фишку футболиста, которую нужно будет удалить с поля, выбирает соперник. Вратаря удалить нельзя.

Также красную карточку получает игрок, заработавший пенальти (Смотрите правило 7 – Штрафной и пенальти).

Желтую карточку получает игрок, заработавший штрафной (Смотрите правило 7 – Штрафной и пенальти). Две желтые карточки равносильны одной красной, что приводит к удалению одной фишки футболиста до конца матча.

В процессе игры, в любой момент, в том числе, когда соперник может нанести опасный удар по воротам, Вы можете умышленно взять красную карточку, это даст право на перемещение двух своих фишек футболистов. Но помните, что соперник удалит фишку уже после того, как Вы их переместите.

Красная и желтая карточки носят символический характер, в комплект игры они не входят. Вы просто выполняете им соответствующие предписания.

11. «Золотой гол» и серия пенальти.

Если матч закончился вничью, но необходимо выявить победителя, то добавляются 7 минут, как только в это время игрок забивает гол, матч заканчивается, его команда побеждает. Если «золотой гол» не был забит, игроки бьют серию пенальти, согласно очереди, по пять пенальти. Забивший большее количество голов и становится победителем.

Автор и разработчик игры – Алексей Меркулов.

© СКВЭРБОЛ 2014

Все права защищены.

www.squareball.ru