

🇷🇺 ПРАВИЛА ИГРЫ



Добро пожаловать в Superfut!

Вы сделали хороший выбор! Теперь у вас появится уникальная возможность сыграть в настоящий футбол в виде динамической настольной игры, оттачивая свое мастерство, призвав на помощь удачу и хитроумную стратегию. Каждый сможет продемонстрировать своим друзьям, членам семьи и всем остальным – кто истинный чемпион в футболе! Superfut – это азартное, захватывающее, развивающее внимание и мышление развлечение для больших и маленьких. Superfut позволяет организовывать турниры, чемпионаты, лиги. В Superfut вы можете играть дома, у друзей, в путешествии, в пабе, на дне рождения и других мероприятиях.

ВОЗРАСТ

Рекомендуется с 7 лет.

ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ

Правила перемещения игроков и мяча усваиваются легко. Эта игра не сложнее популярных настольных или карточных игр. На пользу пойдут знания о футболе, но если их нет, то это не препятствие. При обучении всегда можно воспользоваться подсказкой опытного игрока. Помощь можно также найти на сайте www.superfut.com.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Два игрока, при большем количестве игроков проводится турнир. Для более крупного турнира целесообразно иметь несколько комплектов игры.

ИДЕЯ

Цель игры – забить противнику гол и защитить свои ворота, выполняя ходы в соответствии с выпавшим числом на верхней грани кубика. Выигрывает игрок, забивший наибольшее количество голов. В случае ничьей победитель определится в серии пенальти.

КОМПЛЕКТ ИГРЫ

Стадион (1), Табло (1), Мяч (1), Игральные кубики (2), Футбольные команды (2x14 полевых игроков и 2x2 вратаря).

ВРЕМЯ ИГРЫ

Рекомендуется 15-30 минут в зависимости от уровня игрока и договоренности. Опытные игроки достигают счета, как в настоящем футболе, за 15 минут, у начинающих времени на размышление уходит больше. Можно играть и до определенного счета. Для измерения времени игры можно воспользоваться обычными часами, стоппером, мобильным телефоном или шахматными часами. Если вы играете на время, то целесообразно договориться и о времени на совершение одного хода.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Установите стадион на достаточно большую ровную поверхность. Поставьте табло в удобное место. Выберите или разыграйте, на какой половине играют команды. После этого каждый игрок выбирает из своей команды 10 полевых игроков и вратаря, а остальных помещает в зону запасных на своей половине поля.

ОПИСАНИЕ СТАДИОНА

На стадионе размечены игровые квадраты, площадь ворот, средняя линия, центральная точка, цен-

тральный круг, зона вратаря, штрафная зона, зона пенальти, зона запасных (**рис. 1**).

НАЧАЛО ИГРЫ

Расставьте команды на поле по игровым квадратам. Футболистов можно расставлять двумя способами:

1) используя стандартное расположение согласно тактическим картам; 2) попеременно.

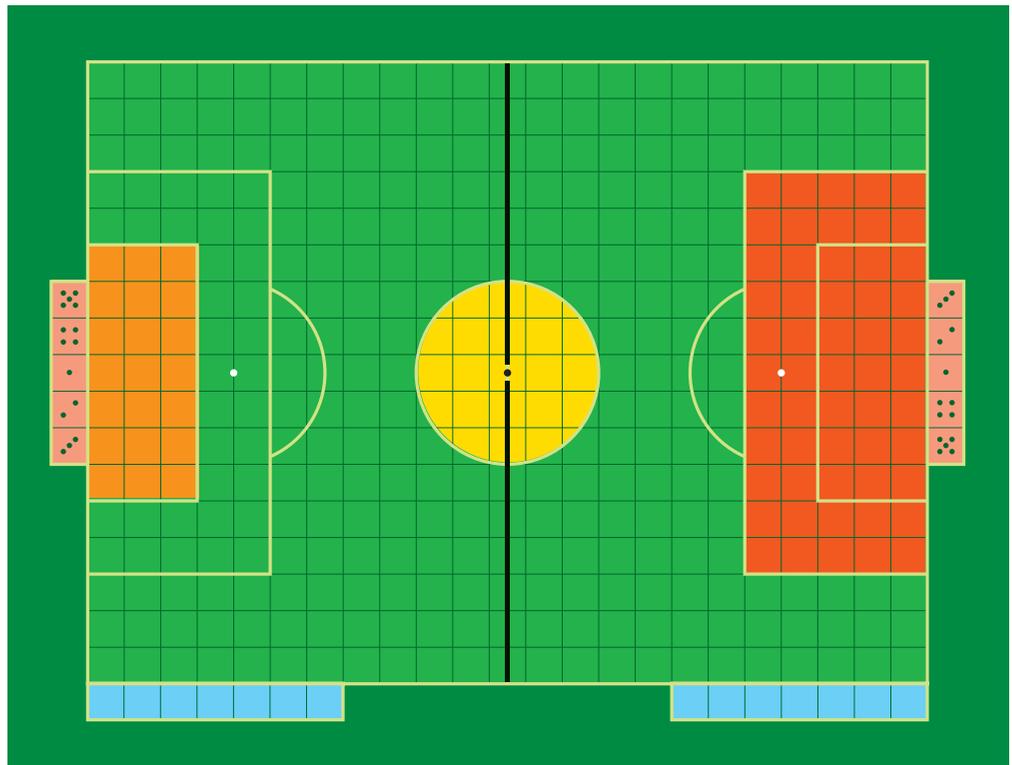
1) Для быстрого начала игры, во время турниров и при обучении игре удобно использовать стандартное расположение согласно тактическим картам. Положения, указанные на тактических картах, удобны, безопасны, и все правила размещения футболистов уже выполнены. Оба игрока могут использовать четыре тактических карты. Каждый игрок выбирает одну тактическую карту и помещает ее перед собой на столе схемой вниз, чтобы противник не мог ее видеть. Затем карты переворачивают, и футболистов расставляют согласно выбранной тактической карте. С накоплением опыта можно самим создавать стандартные расположения и тактические карты, совершенствовать их и т. д. Стандартное расположение следует применять и приспосабливать так, чтобы позиции футболистов не перекрывались и соблюдались правила размещения (**рис. 2**). Если вы решили использовать тактические карты, то можно не беспокоиться из-за правил размещения, указанных в следующем пункте, а сразу приступить к игре.

2) С накоплением опыта или по договоренности можно размещать футболистов на поле попеременно. Попеременное размещение требует опыта и понимания различных тактик. Для начала попеременного размещения тянут жребий. При размещении футболистов необходимо учитывать следующие ограничения (**рис. 2**):

- нельзя размещать своих футболистов в зоне вратаря и площади ворот соперника;
- одного футболиста поместите на своей половине, рядом с центральной точкой поля;
- в центральном круге ни один из игроков не может помещать более 2-х своих футболистов;
- на передней линии ворот нельзя размещать ни одного футболиста, кроме вратаря;
- в одном ряду зоны вратаря нельзя размещать более 2-х футболистов;
- от центральной точки отходят 4 прямых и 4 диагональных направления.

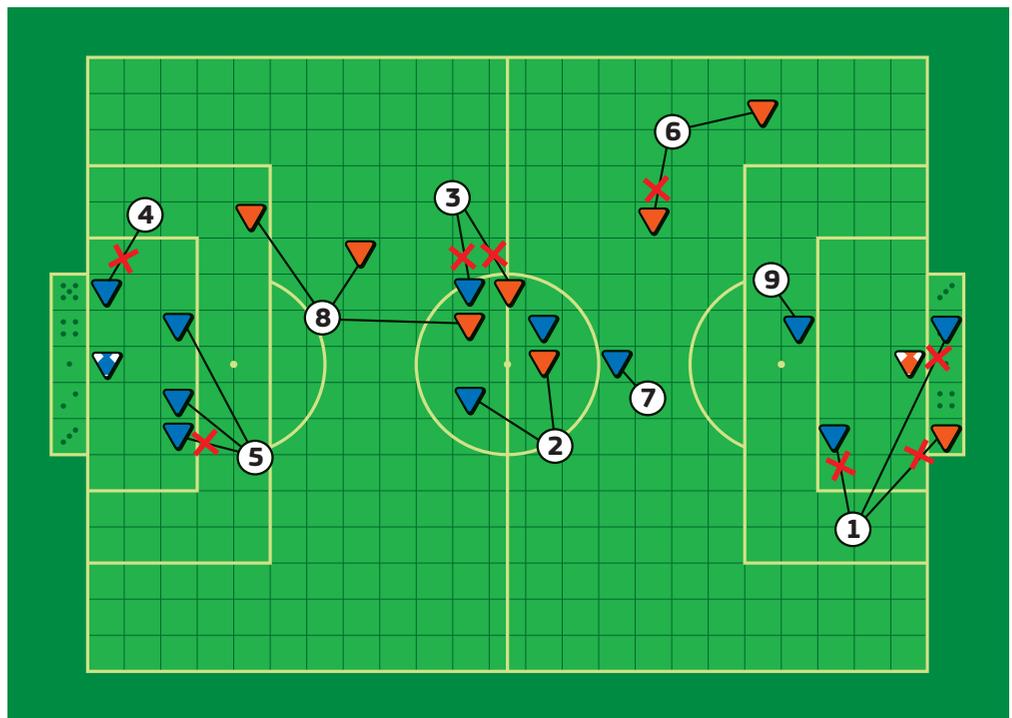
1

- Игровые квадраты
- Площадь ворот
- Средняя линия
- Центральная точка
- Центральный круг
- Зона вратаря
- Штрафная зона
- Точка пенальти
- Зона запасных игроков



2

1. Не в зону вратаря или площадь ворот противника
2. Один рядом с центральной точкой на своей половине
3. Не более двух игроков в центральном круге
4. Не непосредственно перед площадью ворот
5. В одном ряду в зоне вратаря не более двух игроков
6. Не меньше, чем на расстоянии 7 квадратов от занятого направления начального удара
7. За футболистом, выполняющим начальный удар, можно поставить вратаря противника
8. Три игрока на половине противника
9. Один в штрафной зоне противника



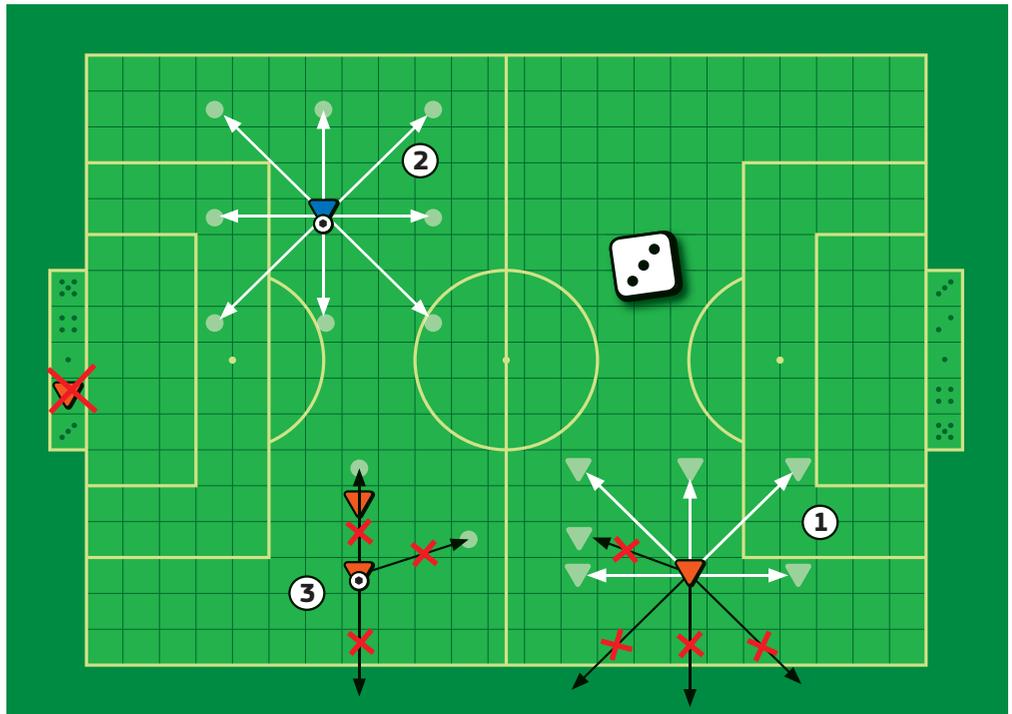
Если игрок поместил своего футболиста на одну из этих прямых или диагональных линий на расстоянии не более 6 квадратов от центральной точки, то футболиста противника запрещается помещать между центральной точкой и уже размещенным футболистом или на расстоянии более 6 квадратов от центрального пункта. Футболиста противника можно размещать на 7-м квадрате занятой прямой или диагональной линии;

- за футболистом, совершающим начальный удар, разрешается размещать футболиста противника на произвольном расстоянии;
- хотя бы 3-х футболистов надо разместить на половине противника;
- хотя бы одного футболиста надо разместить в штрафной зоне противника, если не возникает положения вне игры.

Когда футболисты расставлены, каждый игрок бросает кубик один раз или, если у обоих выпало одинаковое число, то еще раз. Игрок, у которого выпало большее число, помещает мяч в центр поля и совершает начальный удар.

3

1. Перемещение футболиста
2. Удар
3. Запрещенный удар



ПОНЯТИЯ И ПРАВИЛА ИГРЫ

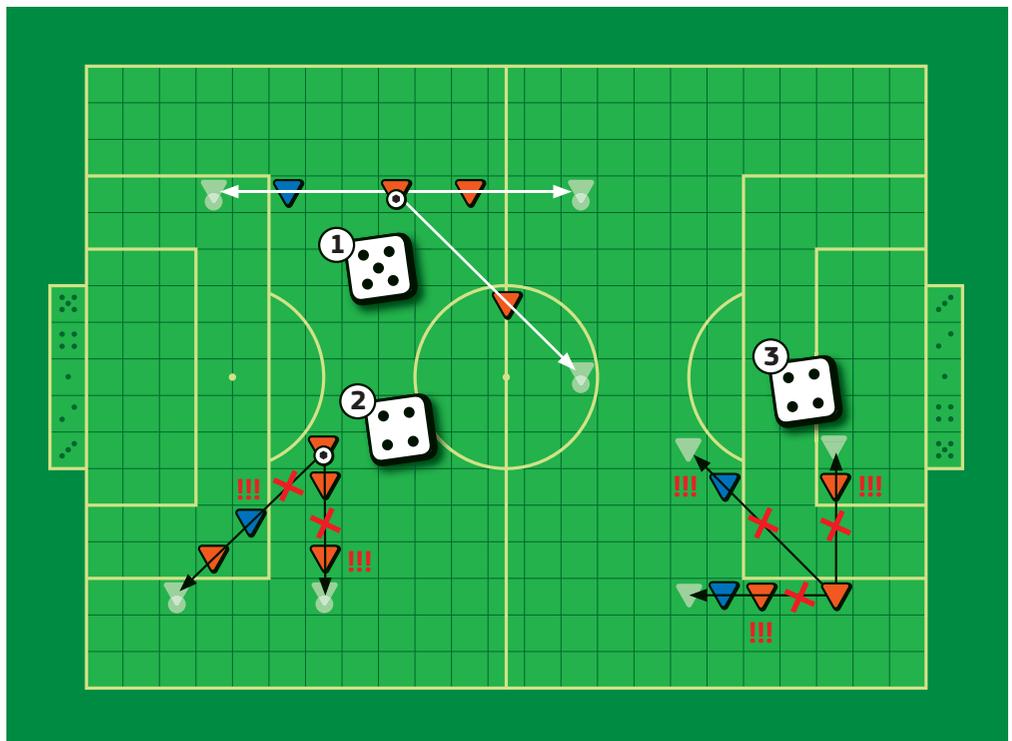
ПРАВО ХОДА – После начального удара право хода обычно начинается с перемещения футболиста. Если происходит захват мяча, передача или точная передача, то право хода продолжается. Право хода переходит, если удар заканчивается в свободном квадрате или осуществлено перемещение футболиста. Ход пропускать нельзя, перемещать надо любого футболиста своей команды даже в том случае, если захвата мяча не произошло.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФУТБОЛИСТА – перемещение футболиста по прямой или диагональной линии на количество квадратов, соответствующее выпавшему на кубике числу (рис. 3). Перемещение может сопровождаться захватом мяча. Если захвата не происходит, то право хода переходит к другому игроку.

УДАР – перемещение мяча по прямой или диагональной линии на количество квадратов, соот-

4

1. Передача
2. Футболист, блокирующий передачу
3. Футболист, блокирующий перемещение



ветствующее выпавшему на кубике числу (рис. 3). Удар исходит из квадрата, на котором находится совершающий удар футболист (кроме Начального удара). Удар может оказаться передачей или точной передачей, если на пути удара находится другой футболист. Передача и точная передача не являют-

ся обязательными, можно ограничиться ударом в свободный квадрат. Если удар оказался передачей или точной передачей, то игрок ходит еще раз. Если удар не оказался передачей или точной передачей, то право хода переходит к другому игроку, который имеет право захватить мяч.

NB! Удар, передачу, дриблинг, перемещение футболиста, захват мяча нельзя делать в аут, произвольный квадрат или «конем». Все перемещения мяча и футболистов производятся только по прямой линии на количество квадратов, соответствующее выпавшему на кубике числу, по 8 различным направлениям. В квадратах, которые находятся в зоне ворот, перемещение невозможно.

ПЕРЕДАЧА – Если на пути удара находится футболист своей команды, то его надо переставить вместе с мячом в соответствии с длиной удара (рис. 4). Удар, передачу, точную передачу нельзя выполнять по дуге мимо находящихся на пути футболистов. После передачи всегда следует новый удар, передача или точная передача. Передавать мяч можно и футболисту команды противника. В этом случае право хода переходит к другому игроку. Обоим вратарям можно делать передачу, если передача совершается в границах штрафной зоны.

БЛОКИРУЮЩИЙ ФУТБОЛИСТ – цель блокирования – препятствовать удару, передаче, точной передаче, захвату мяча или передвижению противника. Для этого футболиста перемещают во время своего хода в квадрат, препятствующий ходу противника, в соответствии с числом, выпавшим на игральном кубике. Нельзя выполнять передачу, дриблинг, переставлять футболиста или захватывать мяч, если на

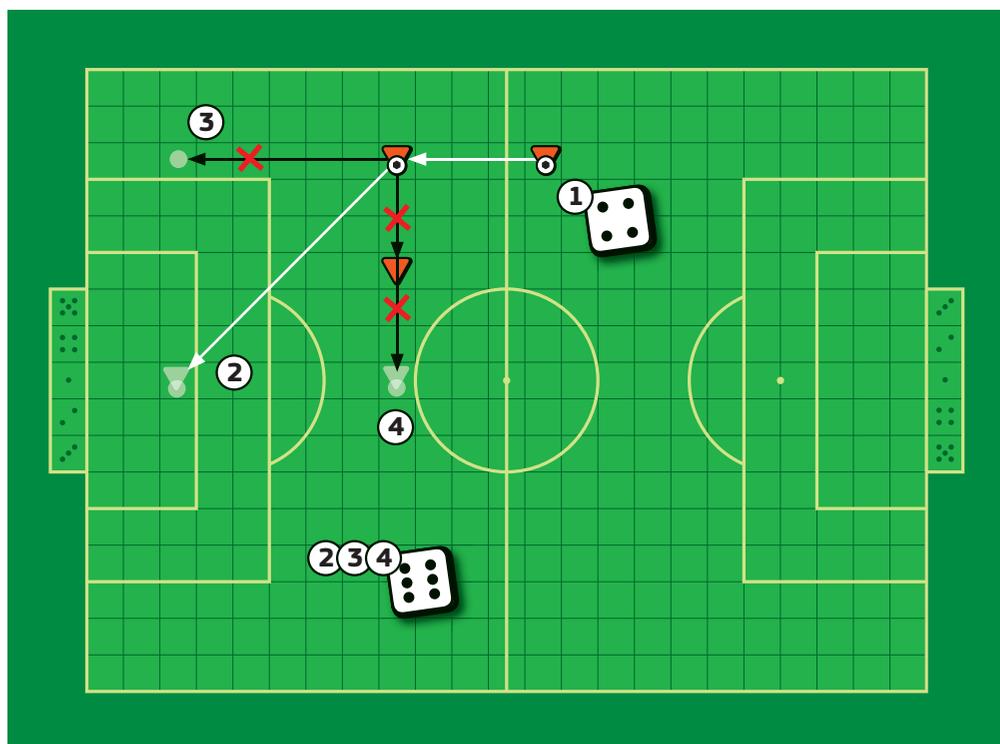
пути желаемого перемещения футболиста находится другой футболист. В этом случае это направление считается заблокированным и надо выбрать другое направление (рис. 4). Футболист в любом случае не может перемещаться через другого футболиста.

ТОЧНАЯ ПЕРЕДАЧА – если удар заканчивается в том квадрате, где находится футболист, то это называется точной передачей (рис. 5). После точной передачи обязательно следует дриблинг. Передачи, удара и точной передачи после этого не следует. Дриблинг следует и в том случае, если точная передача была сделана игроку команды противника или вратарю.

ДРИБЛИНГ – перемещение футболиста вместе с мячом по прямой или диагональной линии на количество квадратов, соответствующее выпавшему на кубике числу (рис. 5). После дриблинга всегда следует удар, передача или точная передача.

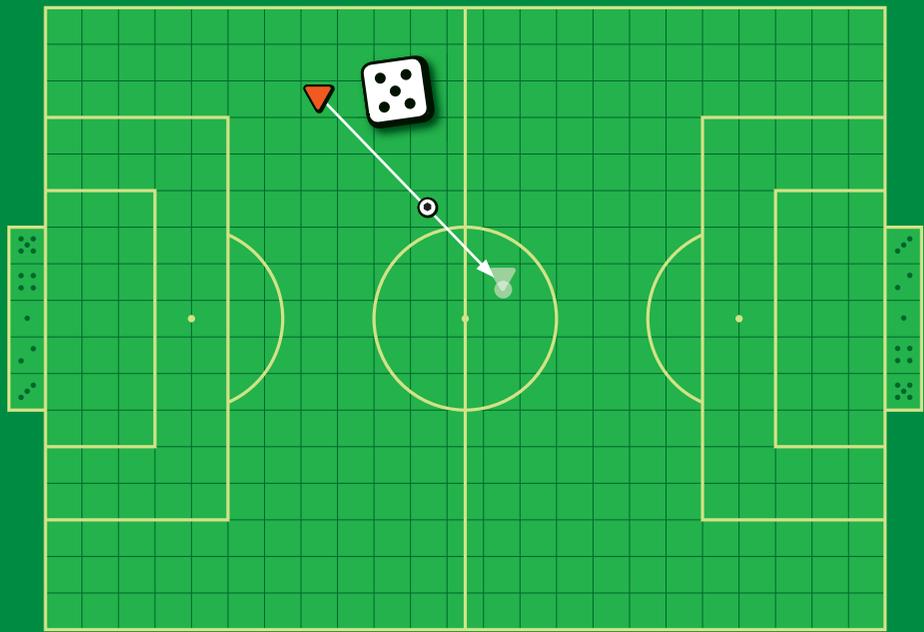
5

1. Точная передача
2. Обязательный дриблинг с мячом
3. Удар невозможен
4. Передача невозможна



6

Захват мяча

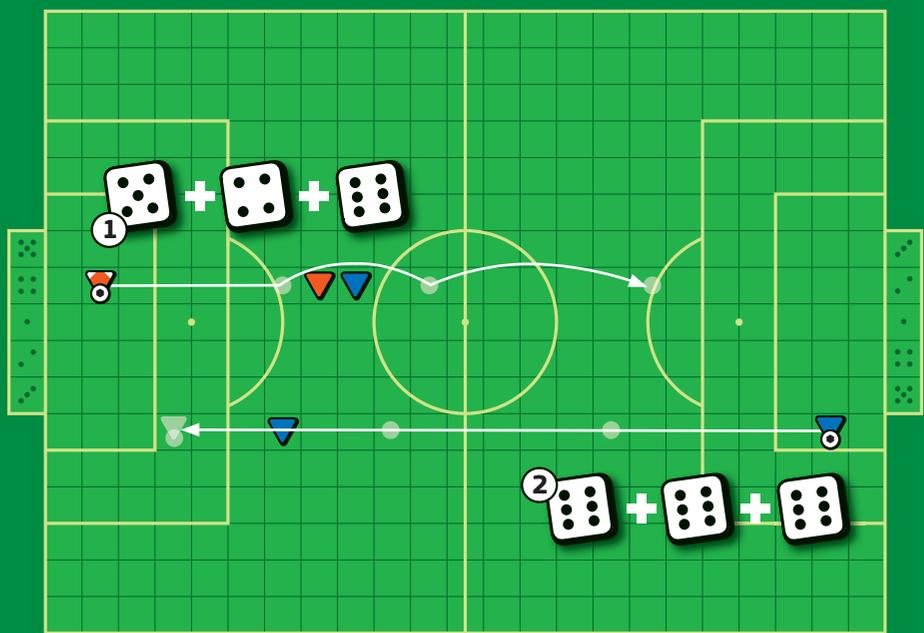


ЗАХВАТ МЯЧА – если на пути движения футболиста находится мяч, то мяч надо перемещать вместе с футболистом согласно движению (рис. 6). После захвата мяча всегда следует удар, передача или точная передача. Захват мяча не является обязательным. Если игрок решит не захватывать мяч, то он должен переместить какого-либо футболиста в соответствии с выпавшим на кубике числом, и право хода переходит другому игроку.

СИЛЬНЫЙ УДАР – если при выполнении удара на кубике выпало число 6, то игрок имеет право бросать кубик еще раз, но не более 3 раз подряд. Если игрок решит еще раз бросить кубик, то выпавшие числа надо суммировать и выполнить удар в соответствии с полученной суммой (рис. 7). Сильный удар также может оказаться передачей или точной передачей, если на пути передачи не находится блокирующих футболистов. Если сильный удар или передача попадают в аут, то команда получает желтую карточку.

7

1. Удар вратаря по дуге мимо футболистов
2. Сильный удар, который может оказаться передачей или точной передачей



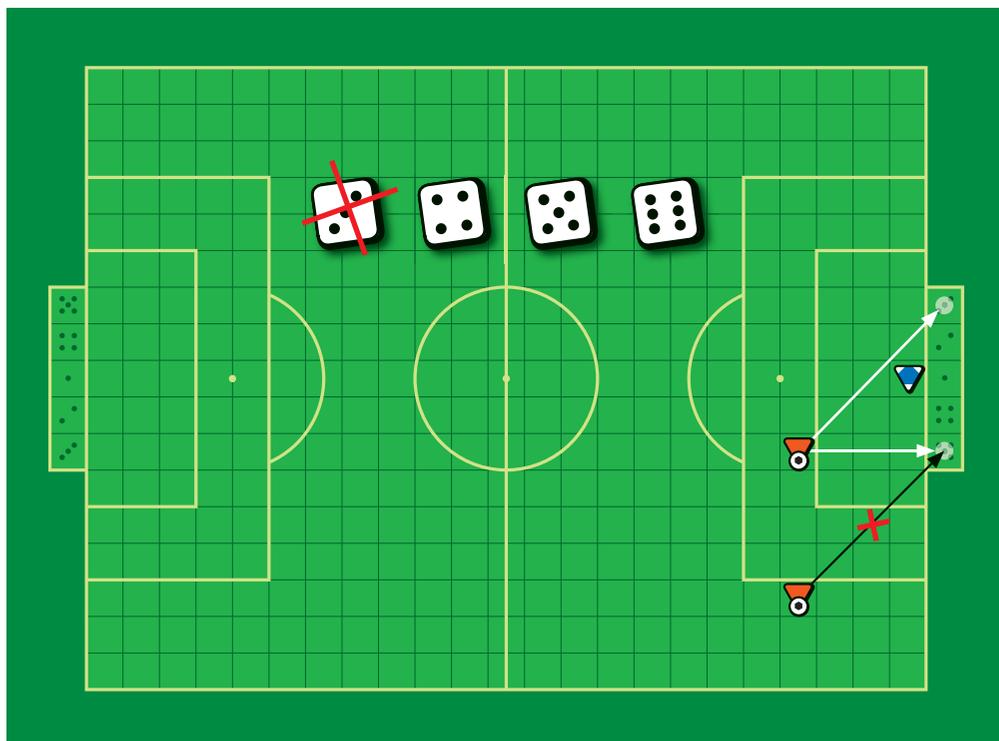
ВЫБРОС МЯЧА ВРАТАРЕМ – если удар совершает вратарь и при этом на кубике выпало число 4, 5 или 6, то игрок имеет право бросать кубик еще раз, но не более 3 раз подряд. Если игрок решил бросить кубик еще раз, то это считается выбросом мяча вратарем. Выпавшие на кубике числа надо суммировать и выполнить удар в соответствии с полученной суммой. Выброс мяча вратарем – это единственный удар, который можно выполнить по дуге мимо футболистов в тот квадрат, расстояние которого от вратаря соответствует выпавшему на кубике числу или сумме чисел

(рис. 7). Выброс мяча вратарем может оказаться передачей в том случае, если на пути удара не находится блокирующих футболистов, или точной передачей.

УДАР ПО ВОРОТАМ – для удара по воротам надо ударить по мячу по прямой или диагональной линии через линию, расположенную перед площадью ворот противника. Удар по воротам через штангу невозможен (рис. 8). После удара по воротам следует начальный удар противника.

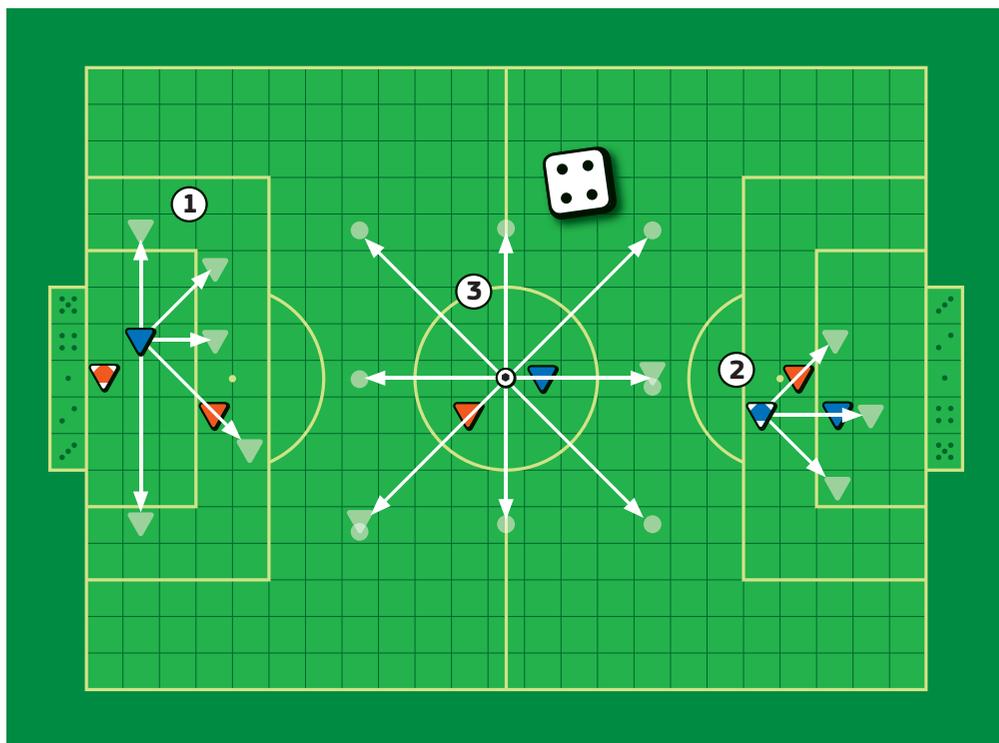
8

Гол
Нельзя бить через
штангу



Перестановка после гола:

1. Нападающие за пределы штрафной зоны
2. Вратарь обратно в штрафную зону
3. Начальный удар

**ПЕРЕСТАВЛЕНИЕ ФУТБОЛИСТОВ ПОСЛЕ ЗАБИВАНИЯ МЯЧА В ВОРОТА**

– после гола начальное расположение не восстанавливается, и футболисты остаются на своих позициях. Оба игрока должны удалить своих нападающих из зоны вратаря противника. Оба игрока могут поместить своих вратарей обратно в зону вратаря. Переставлять вратаря необязательно. Кубик не бросают, нападающих перемещают по прямой или диагональной линии в первый свободный квадрат за пределами зоны вратаря. Вратаря переставляют по прямой или диагональной линии в первый свободный квадрат зоны вратаря (рис. 9). Футболиста, стоящего на центральной точке, перемещают оттуда в произвольном свободном направлении на один квадрат. Когда все перестановки выполнены, можно сделать замену. После замены следует начальный удар. Если замены не было, то также выполняется начальный удар.

НАЧАЛЬНЫЙ УДАР – удар, который начинается из центральной точки поля (рис. 9). Если начальный удар выполняется после забивания гола, то для выполнения этого удара произвольно выбранного футболиста помещают на своей половине поля рядом с центральной точкой. Начальный удар – это единственный удар, который исходит не из квадрата, в котором находится футболист, а из центральной точки. Начальный удар можно выполнять также как передачу или точную передачу из центральной точки в направлении игрока, выполняющего удар от ворот. После начального удара, последовавшего за голом, футболистов, блокирующих направления, не переставляют.

ПОЛОЖЕНИЕ «ВНЕ ИГРЫ»

– положение, когда один или несколько футболистов нападающей команды стоят ближе к воротам, чем последний защитник обороняющейся команды. Во время положения «вне игры» нападающая команда не может совершать удар в зону положения «вне игры» и передавать мяч футболисту, находящемуся вне игры. Положение «вне игры» можно изменить дриблингом, захватом мяча или передачей в случае, если футболист, получивший передачу или точную передачу, во время получения мяча не находился вне игры, и передача, захват мяча или дриблинг начался за пределами и заканчивается в зоне положения «вне игры» (рис. 10). В определенной игровой ситуации вратарь обороняющейся команды может находиться за пределами положения «вне игры», отсутствовать или находиться ближе к средней линии, чем последний защитник. В этом случае зона положения «вне игры» начинается с футболиста или вратаря, находящегося на предпоследней позиции. Если все футболисты обороняющейся команды находятся на половине нападающей команды, то границей зоны положения «вне игры» является средняя линия.

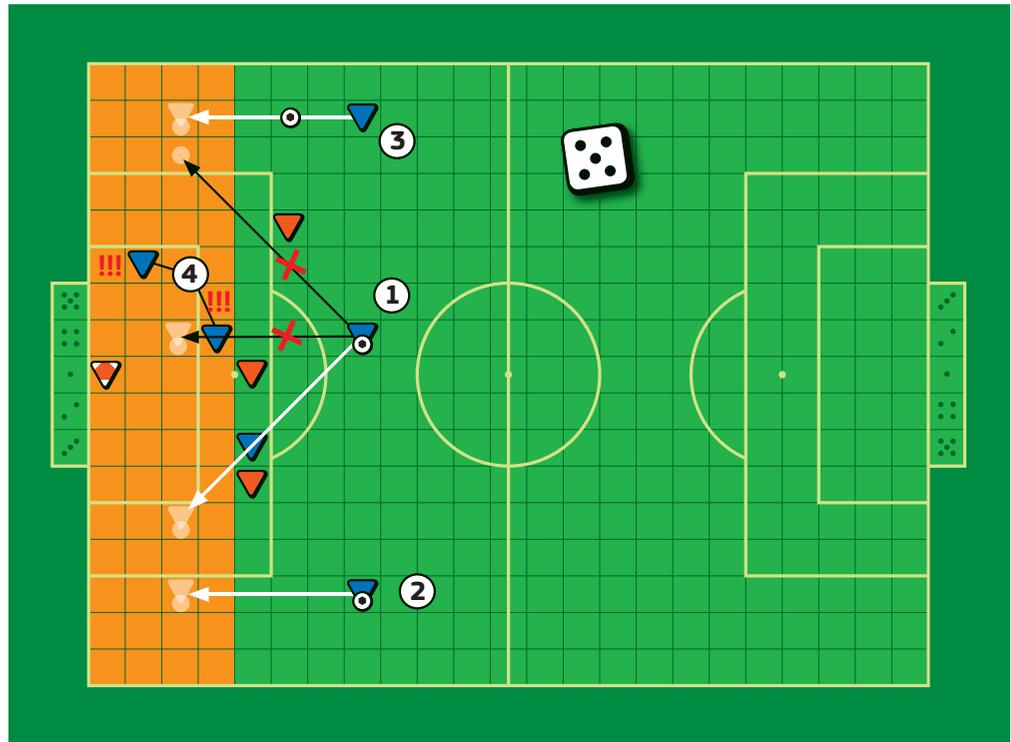
ЖЕЛТАЯ КАРТОЧКА – во время дриблинга футболист не может двигаться в аут или на какого-либо блокирующего футболиста. Удар или передачу никогда нельзя совершать в заблокированном направлении или в аут. Если выпавшее на кубике число не позволяет избежать вышеописанной ситуации, то футболист наказывается желтой карточкой (рис. 11). Вратарь получает желтую карточку, если выполняет дриблинг или иным способом захватывает мяч за пределами штрафной зоны.

Зона положения «вне игры»

Изменение положения «вне игры»:

1. Передачей
2. Дриблингом
3. Захватом мяча

4. Нападающий в положении «вне игры»



После желтой карточки всегда следует пенальти.

КРАСНАЯ КАРТОЧКА – если в течение игры команда второй раз получает желтую карточку, то команда наказывается красной карточкой. Футболист, получивший желтую карточку вторым, удаляется из игры. Если красную карточку получил вратарь, то его заменяют запасным вратарем.

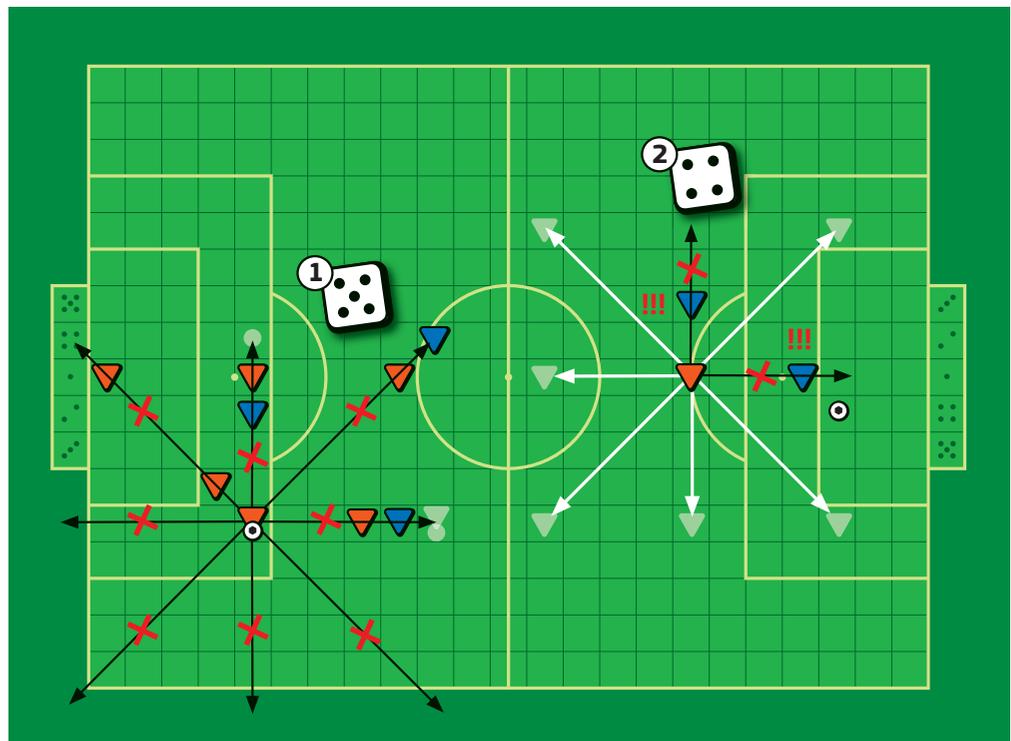
Если вратаря заменить невозможно, то игра продолжается без вратаря. После красной карточки всегда следует пенальти. После получения красной карточки каждая последующая карточка всегда будет красной.

УМЫШЛЕННАЯ ОШИБКА – В определенной ситуации бывает целесообразно совершить умышленную ошибку. Каждый футболист может совершить умышленную ошибку, двигаясь при наличии свободного направления прямо на блокирующего футболиста противника (рис. 11). После умышленной ошибки всегда следует красная карточка, пенальти, и совершивший ошибку футболист удаляется с поля до конца игры. Футболист, против которого была совершена ошибка, остается на месте. Умышленную ошибку можно совершать только во время своего хода.

1. Желтая карточка.

Направления удара, передачи и точной передачи блокированы.

2. Умышленная ошибка: При наличии свободного направления – перемещение прямо на футболиста команды противника.



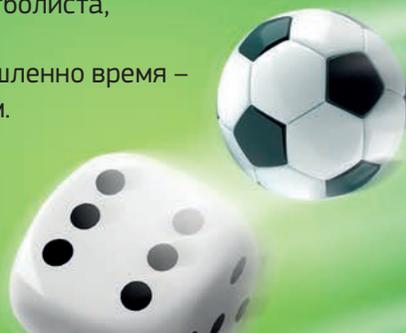
вым бросает кубик обороняющаяся команда, вратаря выставляют для защиты ворот в первый ряд перед соответствующим номером. Если на кубике выпало число 6, то для защиты можно выбрать 2 произвольных рядом расположенных квадрата, поместив вратаря между двумя квадратами (рис. 13). После этого кубик бросает команда, забивающая пенальти. Пенальти считается забитым, если на кубике выпадет число, не защищаемое вратарем. Если выпадет число, защищаемое вратарем, то пенальти считается отраженным. Если на кубике выпадает 6, то считается, что удар был мимо ворот, и пенальти не реализован. Если после выпадения на кубике числа 6 вратарь находится между двумя квадрата-

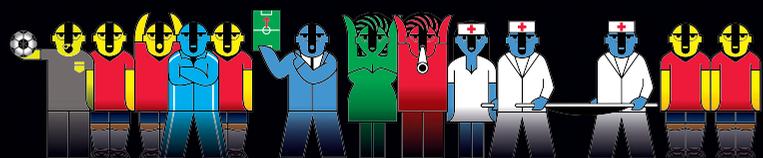
ми, то после пенальти его ставят на один из двух квадратов. При нереализованном пенальти вратарь выбрасывает мяч в поле. При реализации пенальти команда противника выполняет начальный удар.

ЗАМЕНА – любого футболиста можно заменить запасным игроком до начального удара. Запасного игрока ставят на место замененного футболиста. Позицию запасного игрока при замене в обязательном порядке надо изменить однократным бросанием кубика. Всего за игру можно выполнить до 3-х замен, если не было другой договоренности. Не допускается пребывание на поле двух вратарей одной команды. Замену начинает игрок, забивший гол.

10 СОВЕТОВ, как стать **Хорошим** игроком!

- 1.** Доля удачи в Superfut составляет примерно 50%. Остальные 50% – это навыки. Чем больше вы играете, тем больше навыков у вас появляется. Тренироваться можно и одному, играя за обе команды.
- 2.** На кубике выпадают числа от 1 до 6. Поэтому направления и расстояния передвижения противника можно просчитать.
- 3.** Рассчитайте вероятность. Ее можно вычислить в процентах.
- 4.** Продумывайте игру на несколько ходов вперед. Находясь в обороне, часто можно подготовить новое нападение и наоборот.
- 5.** Держите перед глазами все поле. Разумно распределите футболистов по всему полю. Как правило, активная игра происходит в центре, вокруг штрафной площади и меньше – по краям и в углах.
- 6.** Порой хорошим ходом может быть передача футболисту или вратарю противника. Например, точная передача противнику при отсутствии каких-либо направлений может привести к пенальти, поскольку после точной передачи неизбежно следует дриблинг противника. Вратарь не может также выполнять дриблинг за пределы штрафной зоны.
- 7.** Всегда старайтесь блокировать прямые и диагональные линии, ведущие к вашим воротам.
- 8.** Следите, чтобы начальный удар можно было совершать из центральной точки в виде передачи. Для завоевания позиции можно произвести замену футболистов.
- 9.** Для выполнения начального удара поставьте футболиста, находящегося в невыгодной позиции.
- 10.** Уважайте противника и Fair Play. Не тяните умышленно время – тогда другие захотят играть с вами и в дальнейшем. Умейте выигрывать и умейте проигрывать!





ПРИЯТНЫХ ФУТБОЛЬНЫХ ПЕРЕЖИВАНИЙ!

