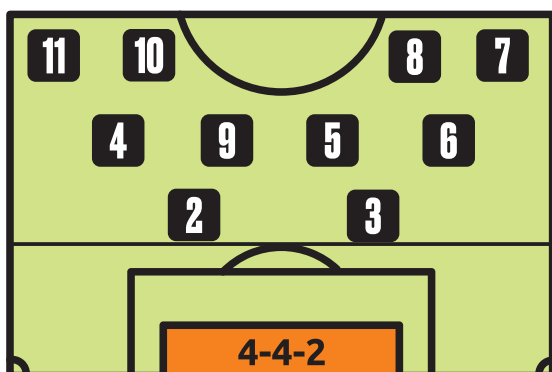
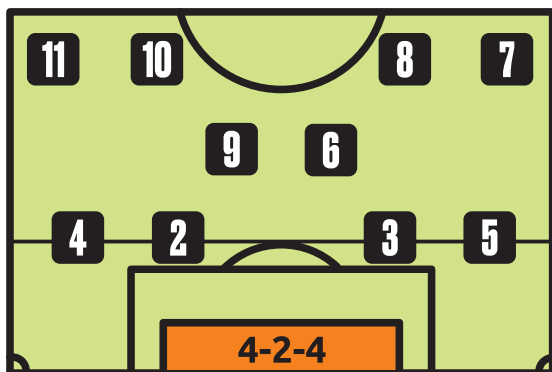
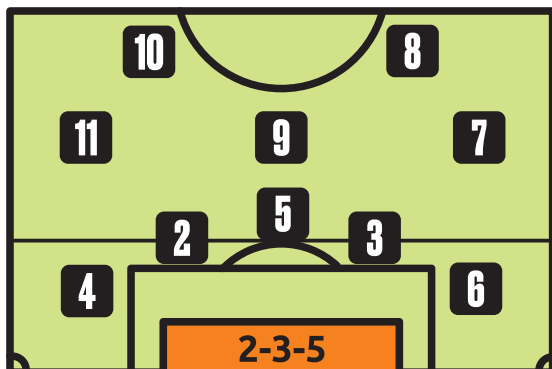


ESQUEMAS TÁTICOS

Modelos de posicionamento tático para
técnicos usarem durante o jogo;



FUTEBOL CLUB



SOBRE O JOGO...

No final da década de 70 do século XX, o mercado brasileiro de brinquedos simuladores de futebol era praticamente dominado pelo jogo de botões. Nessa época, existia uma grande variedade de empresas fabricantes do produto e, para se diferenciar, a empresa Estrela decidiu apostar no Subbuteo, lançando o PeléBol, fabricado sob licença da Subbuteo Sports Games Ltda., em 1978. Criado na Europa, o jogo era bastante semelhante ao jogo de botões, porém utilizava miniaturas de jogadores com ações realizadas por petelecos, ao invés das tradicionais palhetas.

Líder no mercado de botões, a Gulliver acabou desenvolvendo, em 1979, o Futebol Pelé. A ideia da fabricante foi criar uma espécie de variação do Subbuteo, agregando o uso de miniaturas de jogadores (em tamanho maior) com a praticidade do jogo de botões e, dessa maneira, conseguir competir com a novidade trazida pela concorrente. Embora tenha se inspirado no Subbuteo, o simulador da Gulliver tinha jogadores que possuíam pernas articuladas por alavanca, que, acionadas pelos jogadores, possibilitavam dar chutes específicos.

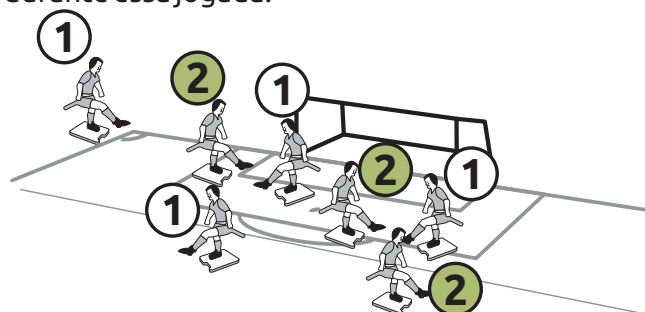
Essa proposta diferenciada de acionamento acabou dando uma característica própria ao jogo, que agradou os consumidores, tornando o produto um sucesso de vendas, especialmente entre o público infantil. Nas décadas seguintes, com o término do contrato com Pelé, o simulador passou a ter outra denominação, passando a ser chamado de Futebol Club (Futebol Club 2, Futebol Club Copa do Mundo e Futebol Club Neymar). Apesar dessas versões, ao longo dos anos, a regra do simulador não teve mudanças, o que não agradava ao público mais adulto, principalmente os adeptos ao futebol de botão. Assim, buscando adaptar o jogo para esse perfil de fã de futebol, elaborei essa regra alternativa, que visa dar um pouco mais de imersão à realidade do futebol.

COMPONETES:

- 8 Cartas de posicionamento
- 1 Régua de passe
- 1 Dado de arbitragem

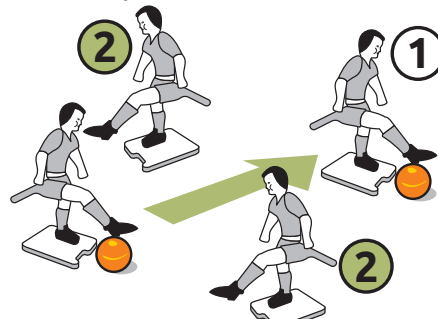
LATERAL: Quando a bola sair pela lateral, o técnico deve usar o jogador mais **próximo do local de saída** para cobrar o lateral. Após a cobrança, o jogador deve ser reposicionado conforme a **carta de posicionamento**.

ESCANTEIO: Para cobrar escanteio, os técnicos podem posicionar **3 jogadores** na área ou nas proximidades da linha que antecede a grande área. O goleiro não pode sair da pequena área durante essa jogada.



Exemplo: O técnico 1, posicionou 3 jogadores na grande área e sua proximidade para a cobrança do escanteio. Já o técnico 2, também posicionou seus jogadores para tentar recuperar a posse da bola na área. Após a cobrança, todos os jogadores usados nessa ação deverão se reposicionar de acordo com a **carta de posicionamento** de cada técnico.

IMPEDIMENTO: Ocorre quando o jogador está à frente da **linha defensiva** adversária. Ele ficará impedido de **tocar na bola** ou **chutar ao gol**. Caso a bola **toque** num jogador em posição de impedimento, ocorrerá punição ficando a posse da bola para o técnico que estiver na defesa.

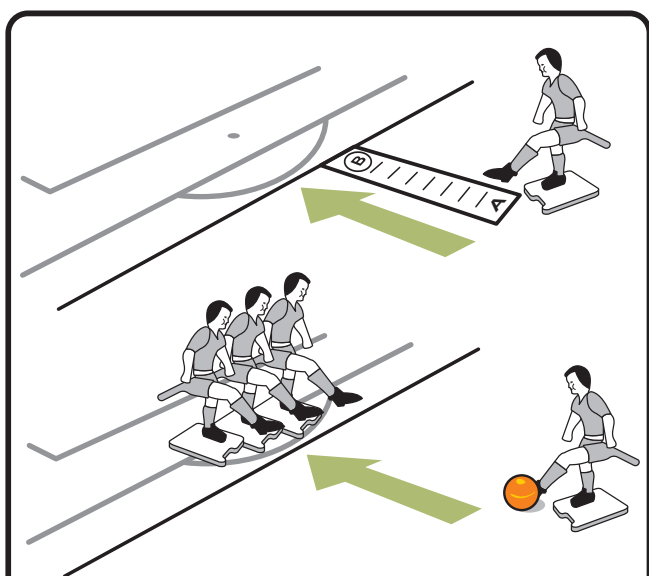


Exemplo: o jogador do técnico 1 passou a bola para o jogador de sua equipe que está posicionado a frente dos últimos jogadores do técnico 2. Nesse caso, ao tocar no **jogador 1** ou a bola ficar próximo a ele, será considerado jogada impedida.

SITUAÇÕES DE JOGO

PENALIDADE: Se a falta ocorrer dentro da grande área ou pequena área.

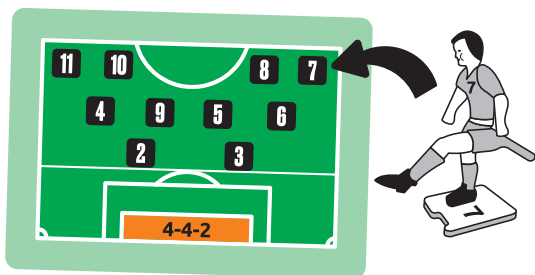
FALTA COM BARREIRA: Se a falta ocorrer próximo à linha que antecede a grande área. O técnico poderá posicionar jogadores próximos à área para formar a barreira. Após a cobrança, os jogadores usados na barreira devem ser reposicionados conforme a **carta de posicionamento**.



Exemplo: A falta aconteceu próximo a linha que antecede a grande área, numa distância máxima equivalente a uma régua de passe. Assim, o técnico infrator deve escolher seus jogadores para formar a barreira, enquanto o técnico beneficiado escolhe 1 jogador para a cobrança.

Após a execução do chute, em **caso de gol**, os técnicos deverão reposicionar todos os jogadores de acordo com a sua carta de posicionamento.

Já em **caso de defesa** ou **bola fora**, os técnicos somente reposicionarão os jogadores escolhidos na formação da barreira e o que efetuou a cobrança.

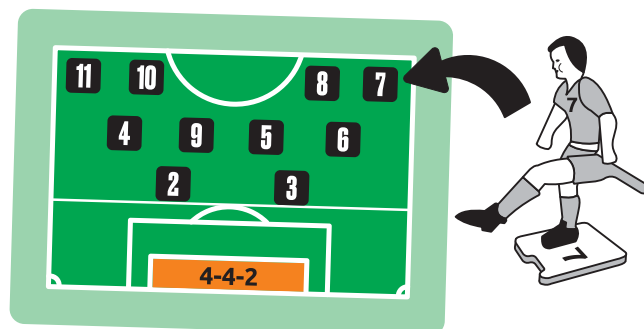


REGRA ALTERNATIVA

Os jogadores serão chamados de técnicos. Cada técnico escolhe sua equipe e, em seguida, define sua carta de posicionamento inicial. Durante o jogo, os técnicos utilizam a régua de passe (**Anexo**) para movimentar seus jogadores.

CARTA DE POSICIONAMENTO

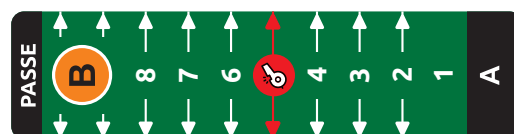
Cada técnico escolhe uma carta de posicionamento, que indica a localização inicial dos jogadores no **campo defensivo** a cada início e reinício de jogo. A carta também é usada para reposicionar os jogadores que participaram de cobranças de escanteio ou formação de barreiras nas faltas. A cada reinício de jogo, o técnico pode optar por continuar com a carta escolhida ou selecionar outra.



Exemplo: O jogador de **número 7**, de acordo com essa carta, deverá sempre se posicionar nesse local do campo defensivo, caso o técnico utilize ele para alguma das situações citadas na regra da carta de posicionamento.

RÉGUA DE PASSE

Durante o jogo, os técnicos usarão a régua de passe para determinar qual jogador detém a posse da bola, ela também é usada para movimentar os jogadores e para auxiliar nas decisões da arbitragem em situações de **bola disputada**.



ÁRBITRO

O árbitro é representado pelo dado de arbitragem, sendo o fator aleatório do jogo. Ele será utilizado para definir quem inicia a partida, quem tem a posse durante uma bola disputada e quem cometeu falta.

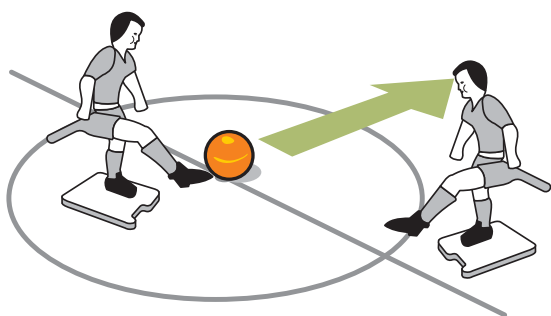


INÍCIO DO JOGO

1. O jogo ocorre em dois tempos de **25 minutos** cada. A saída será definida por sorteio, realizado com o dado de arbitragem. O técnico que tirar a cor verde primeiro fica com a posse da bola (*em caso de empate, o dado deve ser lançado novamente até que um técnico tire a cor verde antes do outro*).



2. No **chute inicial**, o técnico, **não pode chutar a bola diretamente ao gol do adversário**. Se isso ocorrer, e vier a ser gol, ele será invalidado e convertido em **tiro de meta**.



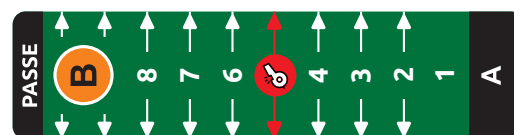
● **NOTA:** O técnico pode tocar a bola para o campo de ataque no chute inicial, mas mesmo que ela ultrapasse a linha central, apenas nesse caso, ele não poderá chutar diretamente ao gol.

AÇÕES DOS JOGADORES

Cada equipe tem direito a **3 ações coletivas**, que podem ser **passar, mover ou chutar**. No entanto, se a bola estiver mais próxima do jogador adversário, automaticamente a posse da bola e a vez passa para o outro técnico.

DECISÕES DO ÁRBITRO

O dado de arbitragem será utilizado sempre durante as situações de **bola disputada**, em que a régua de passe apontar empate na proximidade dos jogadores (*quando a bola estiver na zona técnica vermelha da régua*).



Nesse caso, o dado de árbitro será lançado e a cor definida determinará a seguinte decisão;



▶ **VERDE:** A posse da bola vai para o técnico da vez.

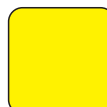


▶ **AMARELO:** Falta! Foi cometida pelo jogador da vez contra o adversário.



▶ **VERMELHO:** Falta! Foi cometida pelo adversário, contra o jogador da vez.

CARTÕES



▶ **ADVERTÊNCIA:** Para o jogador que cometer sua **segunda** falta no jogo.



▶ **EXPULSÃO:** Para o jogador que cometer sua **terceira** falta no jogo.

● **NOTA:** É importante que os técnicos tenham em mãos papel e lápis para anotar o número do jogador que cometeu a falta.

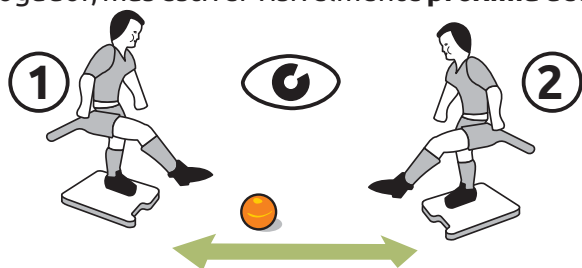
POSSE DE BOLA

A equipe tem a posse da bola nas seguintes situações:

DOMÍNIO DE BOLA: Se, durante uma ação de **passar** ou **chutar**, a bola tocar no jogador adversário. Nesse caso, o técnico da vez perde o direito de realizar as ações restantes (*se houver*), passando a vez para o técnico adversário.

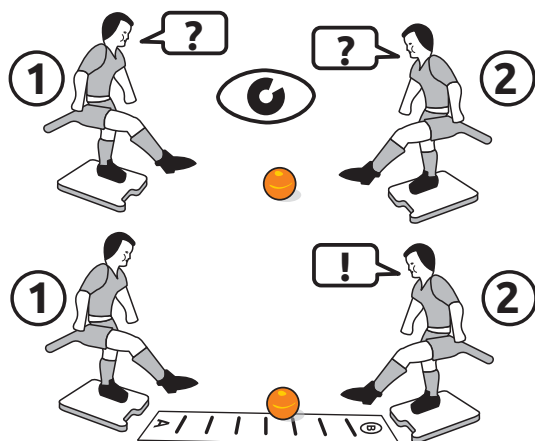


TROCA DE PASSE: Se, durante uma ação de **passar** ou **chutar**, a bola não tocar em nenhum jogador, mas estiver visivelmente **próxima** dele.



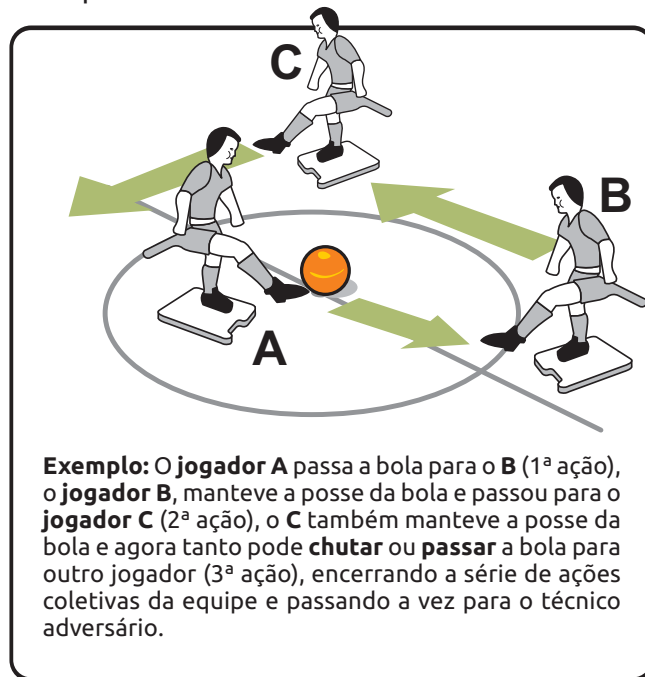
Exemplo: A bola está mais próxima do **jogador 1** do que o **jogador 2**, assim, a posse da bola pertence ao **jogador 1**.

BOLA DISPUTADA: Se, durante uma ação de **passar** ou **chutar**, a bola não tocar em nenhum jogador, mas houver dúvida sobre qual jogador está mais próximo da bola. Nesse caso, o técnico da vez deve usar a **régua de passe** para determinar quem tem a posse.



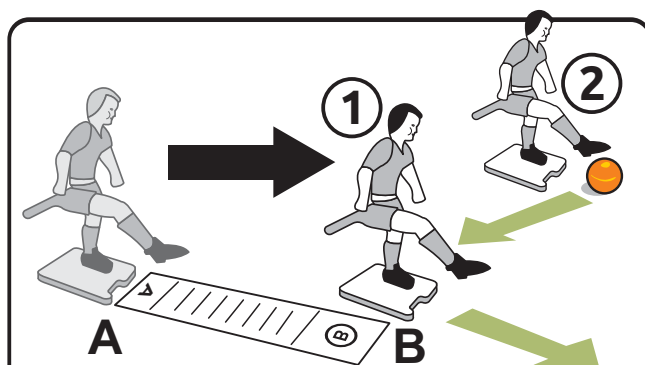
Exemplo: Visualmente há dúvida sobre qual jogador detém a posse de bola. Nesse caso, é usado a régua de passe para determinar quem tem melhor aproximação com a bola.

1. PASSAR: O jogador pode passar a bola durante suas 3 ações coletivas de equipe, isso, caso mantenha a posse de bola.



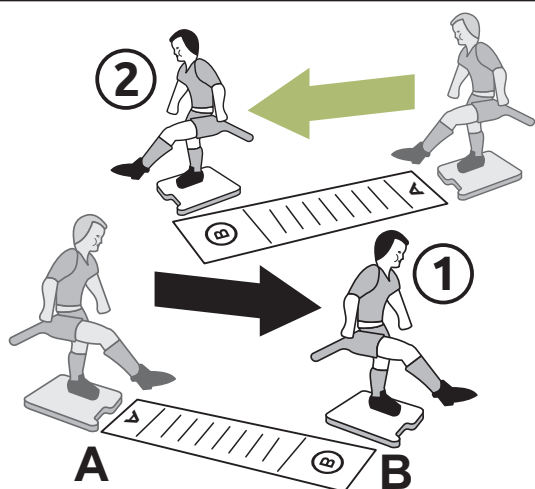
Exemplo: O **jogador A** passa a bola para o **B** (1ª ação), o **jogador B**, manteve a posse da bola e passou para o **jogador C** (2ª ação), o **C** também manteve a posse da bola e agora tanto pode **chutar** ou **passar** a bola para outro jogador (3ª ação), encerrando a série de ações coletivas da equipe e passando a vez para o técnico adversário.

2. MOVER E TOCAR: O técnico, durante as 3 ações coletivas de equipe, caso tenha um jogador de posse da bola (2), pode mover até 2 jogadores, usando a régua de passe, do um ponto A para B. Para armar alguma jogada futura de troca de passe.

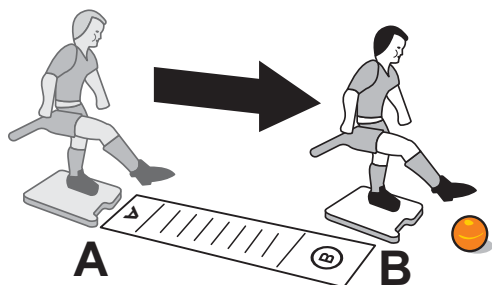


Exemplo: O **jogador 1**, estava no ponto A e o técnico usou a régua de passe para deslocá-lo para o ponto B (1ª ação). O **jogador 2** que tinha a posse da bola passou para o **jogador 1** na nova posição (2ª ação). Caso continue com a posse da bola, o **jogador 1**, pode chutá-la ou passar para outro jogador qualquer, inclusive que também tenha sido movido (3ª ação), encerrando a série de ações coletivas da equipe e passando a vez para o técnico adversário.

3. MOVER: O técnico, durante as 3 ações coletivas de equipe, pode, usando a régua de passe, mover seus jogadores ou um único jogador no campo, do ponto **A** para **B**. A partir do momento que o técnico adversário realizou suas ações coletivas sem conseguir ter a posse de bola.

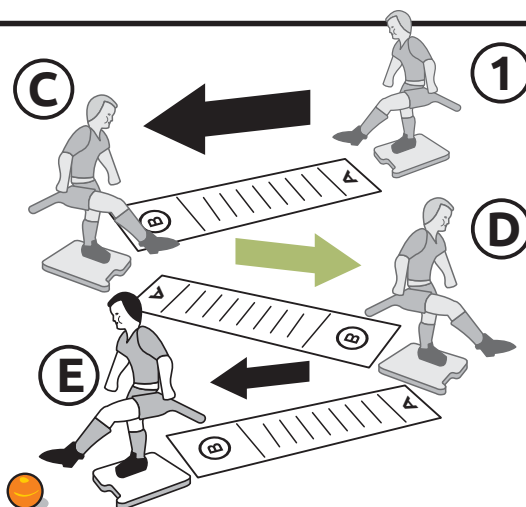


Exemplo 1: Nenhuma das equipes possui a posse da bola, nesse caso, o técnico da vez, pode deslocar seus jogadores usando a régua de passe. Movendo o Jogador 1 e o jogador 2, do ponto **A** para **B**.



Exemplo 2: Nenhuma das equipes possui a posse da bola, nesse caso, o técnico da vez, pode deslocar 1 jogador, usando a régua de passe do ponto **A** para **B**, para aproximar-se. Caso, durante essa aproximação ele passe a ter a posse da bola, ele deve tocar na bola para **passar** ou **chutar**. Porém, sempre estando atento se a bola não está mais próxima do jogador do adversário, pois se isto acontecer, então a posse e a vez passam para o outro técnico.

● **NOTA:** Se essa for a 3ª ação do técnico e a bola ficar distante, sem que o adversário consiga a posse da bola, e ele também não, então ele somente poderá se aproximar sem ter direito a passe ou chute, pois encerrou seu limite de ações.

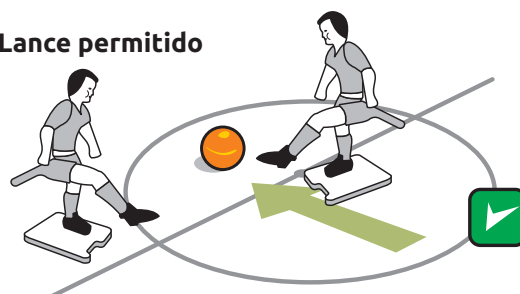


Exemplo 3: Jogador 1 se desloca do ponto **A** para **B**. Até a posição **(C)**, depois novamente se desloca de **A** para **B**, até a posição **(D)**, por fim até a posição **(E)**, encerrando suas ações coletivas, porém, nesse caso, mesmo que se aproxime da bola, não poderá passar ou chutá-la, pois já teria realizado suas 3 ações coletivas. Ficando a posse da bola para a série seguinte, caso o técnico adversário não tenha retomado essa posse.

CHUTAR AO GOL

O jogador só pode chutar ao gol se a bola tiver **ultrapassado completamente** a linha central do campo em direção ao ataque. Nesse caso, o técnico deve informar ao adversário que irá chutar ao gol (*Essa regra não se aplica ao chute inicial ou de reinício de jogo*).

A Lance permitido



B Lance sem permissão

