

God of Football

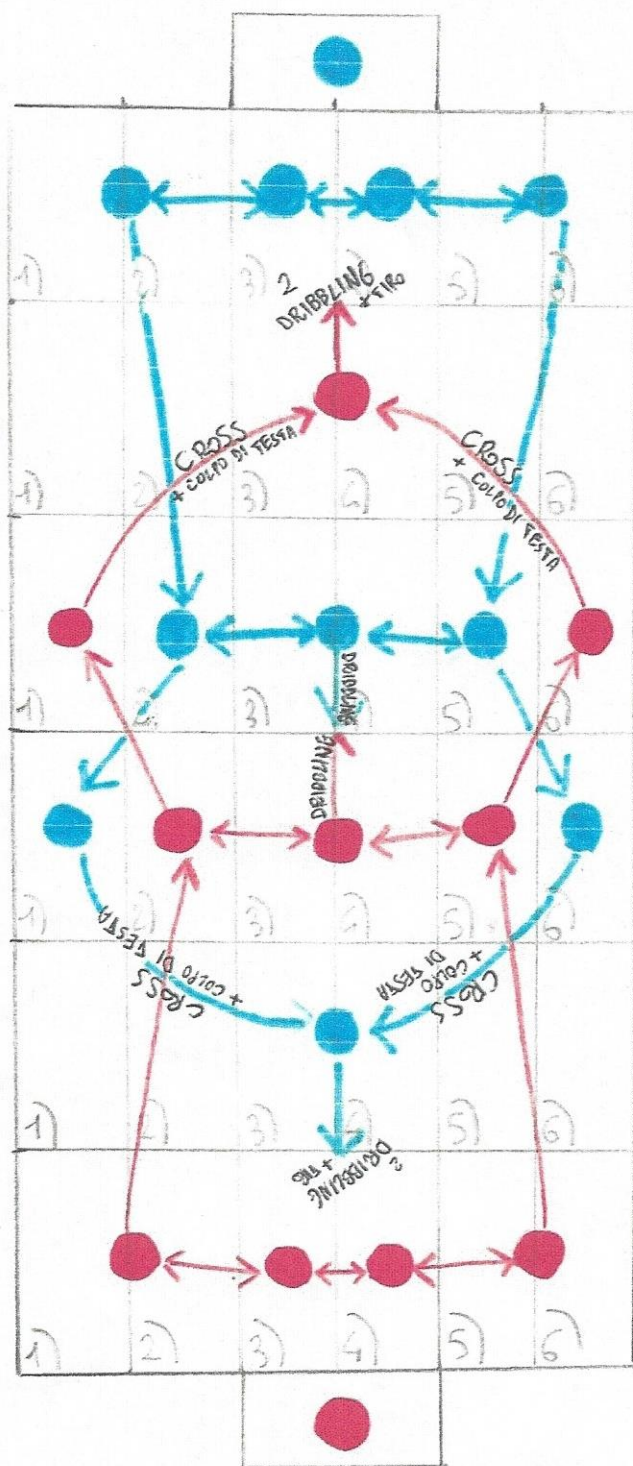
God of Football è il nome del sistema di gioco da me inventato e letteralmente significa Dio del calcio in quanto la filosofia e il funzionamento di gioco che si ispira allo sport del calcio è basata sulla casualità nonostante lasci il libero arbitrio ai partecipanti e non si basa quindi solo sulla bravura di un giocatore, per il funzionamento di esso basta un dado dove i lanci effettuati con il loro risultato descrivono lo svolgersi della partita rapportando le stesse probabilità di eventi di una partita di calcio reale, per esempio se in una vera partita di calcio l'attaccante ha le metà delle probabilità di centrare la porta con un tiro in questo gioco la percentuale che ha un giocatore di centrare la porta con un tiro è la stessa e questo funziona con tutte le altre possibili azioni che si possono compiere in una partita di calcio che in questo sistema di gioco sono presenti con le stesse probabilità della realtà e sono:

- Rinvio Dal Fondo ;
- Parata/Deviazione ;
- Calcio D'angolo ;
- Colpo Di Testa ;
- Passaggio ;
- Dribbling ;
- Tiro/Colpo Di Testa ;
- Commettere Un Fallo .

Di seguito le istruzioni di questo piano di gioco che può essere giocato su supporto fisico o su piattaforma digitale, il campo da gioco è costituito da un rettangolo diviso in equivalenti 36 caselle numerate disposte in 6x6 come in figura con l'aggiunta di due porte inserite al centro delle due basi del rettangolo così da disegnare un campo da calcio.

Ogni giocatore dispone di una squadra di calcio composta da 11 pedine disposte come in figura il primo giocatore che nel disegno ha il colore rosso dispone le pedine nel seguente modo ovvero portiere al centro della porta, il terzino destro al centro delle caselle 1/5 e 1/6, il terzino sinistro al centro delle caselle 1/1 e 1/2, i due difensori centrali sulle rispettive caselle 1/3 e 1/4, il trequartista al centro delle caselle 3/3 e 3/4 e altri quattro centrocampisti disposti rispettivamente nelle quattro caselle 4/1, 3/2, 3/4 e 4/6, infine l'attaccante al centro delle caselle 5/3 e 5/4; il secondo giocatore che nel disegno ha il colore celeste quindi disporrà le proprie pedine nel modo esattamente opposto 6/3, 6/4 ecc fatta eccezione per il portiere che metterà al centro della propria porta.

6
5
4
3
2
1



FISCHIO D'INIZIO

Con un lancio di monetina si stabilirà chi comincerà per primo a giocare e pertanto a impostare l'azione con il trequartista che avrà in possesso quindi il "pallone", se il gioco è sviluppato in piattaforma fisica il "pallone" è una pedina circolare a forma di dischetto mentre se il gioco è su piattaforma digitale il "pallone" sarà allora ovviamente l'immagine di una palla da calcio, il giocatore che comincerà la partita sarà quindi il giocatore in attacco mentre l'altro il giocatore in difesa, ogni volta che il giocatore in attacco perderà il possesso del pallone (nei modi che poi verranno indicati nel regolamento) i ruoli si invertiranno e pertanto il giocatore in attacco diverrà il giocatore in difesa e viceversa, quindi è da considerarsi lo status di "giocatore in attacco" colui che è in possesso del pallone.

GIOCATORE IN ATTACCO

le azioni che può compiere il giocatore in attacco seguendo le frecce del campo che se su piattaforma fisica potranno essere disegnate sul campo da gioco mentre se su piattaforma digitale saranno proiettate come linee guida sono:

PASSAGGIO ;

DRIBBLING ;

CROSS+COLPO DI TESTA ;

DOPPIO DRIBBLING+TIRO .

Di seguito:

PASSAGGIO

Il pallone non può essere passato indietro ma solo seguendo le frecce dalle sei pedine che non riportano nessuna voce più il trequartista che anche se riporta la voce dribbling può effettuarlo, il passaggio si effettua solo nelle direzioni che riportano le frecce, il giocatore in attacco che esegue un passaggio lancia il dado e

- se il risultato è 2 o 3 o 4 o 5 o 6 allora il passaggio viene effettuato con successo e il possesso del pallone passa alla propria pedina designata tramite le frecce,
- se invece il risultato del lancio è 1 allora il giocatore in attacco perde il possesso del pallone e quest'ultimo passa al giocatore avversario e alla sua pedina più vicina al giocatore che ha effettuato il passaggio.

DRIBBLING

Il dribbling può essere effettuato dal trequartista, sia il giocatore in attacco che quello in difesa lanciano il dado,

- se il risultato del lancio del dado del giocatore in attacco è superiore al risultato del lancio del dado del giocatore in difesa allora il possesso del pallone passa alla pedina attaccante del giocatore in attacco,
- se il risultato del lancio del dado del giocatore in attacco è uguale al risultato del lancio del dado del giocatore in difesa allora la pedina trequartista del giocatore in difesa ha commesso un fallo ed è ammonita e si ripeterà il lancio dei dadi da entrambi i giocatori (nel caso la pedina trequartista già ammonita commetta nuovamente fallo verrà espulsa e verrà rimossa dal campo da gioco e pertanto il trequartista attaccante potrà effettuare un passaggio direttamente alla pedina attaccante),
- se invece il risultato del lancio del dado del giocatore in attacco è inferiore al risultato del lancio del dado del giocatore in difesa allora il giocatore in attacco perde il possesso del pallone che passa al trequartista del giocatore in difesa che a sua volta potrà tentare un dribbling o effettuare invece un passaggio.

CROSS+COLPO DI TESTA

il cross+colpo di testa può essere effettuato solamente dai due centrocampisti che riportano la voce cross+colpo di testa sulla loro freccia, per effettuare il cross+colpo di testa il giocatore in attacco lancia il dado

- se il risultato non è 3 o 4 allora il giocatore in attacco perde il possesso del pallone che passa al giocatore in difesa e alla sua pedina più vicina al giocatore che ha effettuato il cross,
- se il risultato è 3 o 4 il possesso del pallone passa alla pedina attaccante che prosegue con il colpo di testa come fosse un tiro (vedi istruzioni tiro)

DOPPIO DRIBBLING+TIRO

Il doppio dribbling+tiro può essere effettuato solamente dalla pedina attaccante, la procedura è la stessa del dribbling (vedi istruzioni dribbling) ma in questo caso l'unica differenza è che i giocatori da smarcare sono due prima di accedere alla conclusione in porta e in caso di fallo da parte del giocatore in difesa non si esegue nuovamente il lancio del dado dopo l'ammonizione o l'espulsione ma nel caso sia la prima pedina del giocatore in difesa ha commettere fallo allora si procederà con il calcio di punizione (vedi calcio di punizione) , nel caso sia la seconda pedina del giocatore in difesa a commettere fallo allora si procederà con il calcio di rigore (vedi calcio di rigore) , se il giocatore in attacco supera in dribbling entrambi i difensori del giocatore in difesa allora può concludere a rete eseguendo un tiro (vedi istruzioni tiro)

TIRO/COLPO DI TESTA

Il giocatore in attacco che guadagna la conclusione a rete con la pedina attaccante designa un lato dei due della porta corrispondente a; "1,2 o 3" oppure a "4,5 o 6" e tira il dado,

- se il risultato del lancio è un numero non compreso nei numeri nel lato della porta scelto o un numero non uguale a un numero nel lato della porta scelto allora il tiro termina fuori e il gioco riprenderà con il rinvio dal fondo da parte del giocatore in difesa
- se invece il risultato del lancio del dado del giocatore attaccante è un numero compreso o uguale a un numero nel lato della porta scelto allora il giocatore in difesa lancia il dado e
 - se il risultato è lo stesso identico numero allora il tiro risulta parato e il giocatore in difesa prende il possesso del pallone e comincia una nuova azione con il rinvio dal fondo (vedi istruzioni rinvio dal fondo)
 - se invece il risultato è un numero "vicino" al risultato del lancio del dado dell'attaccante ovvero un numero inferiore di una unità o superiore di una unità rispetto al risultato del lancio eseguito dal giocatore attaccante allora il pallone risulta deviato in calcio d'angolo (nel caso del risultato del lancio del dado attaccante pari a 1 dopo aver scelto il lato della porta comprendente "1,2 o 3" si intende come superiore ovviamente 2 ma come vicino anche il 6 poiché è il primo numero disponibile con i dadi non esistendo lo 0 ed essendo il dado a sei facce, medesimo ragionamento nel caso del risultato del lancio del dado attaccante pari a 6 dopo aver scelto il lato della porta comprendente "4,5 o 6" si intende come inferiore ovviamente 5 ma "vicino" anche 1 poiché è il primo numero disponibile con i dadi non esistendo il 7 essendo il dado a sei facce)
 - se invece il risultato del lancio del dado del giocatore attaccante è un numero compreso o uguale al lato della porta scelto ma il lancio del dado del giocatore in difesa non è uguale o "vicino" e quindi non è superiore o inferiore di una unità rispetto al numero del risultato del lancio del dado del giocatore attaccante allora quest'ultimo ha realizzato un gol e la partita proseguirà dal trequartista del giocatore in difesa.

CALCIO D'ANGOLO

Nel caso in cui il portiere del giocatore in difesa abbia deviato il tiro o un colpo di testa del giocatore attaccante in calcio d'angolo allora quest'ultimo tira il dado e

- se il risultato del lancio non è 3 o 4 allora il possesso di palla termina al giocatore in difesa che riprenderà l'azione dai terzini, ovvero se il risultato del lancio del dado del giocatore attaccante sarà 1 o 2 il possesso della palla spetterà al terzino di difesa che è in quella casella, se il lancio del dado del giocatore attaccante sarà 5 o 6 il possesso della palla spetterà al terzino di difesa che è in quella casella
- se il risultato del lancio del dado del giocatore attaccante è 3 o 4 allora il possesso della palla apparterrà alla pedina attaccante che però in questo caso procederà direttamente al tiro

PUNIZIONE

Nel caso il giocatore di difesa commetta fallo sulla pedina attaccante durante il primo dei due dribbling si procede alla punizione e il giocatore in attacco lancia il dado

- se il risultato è 1 il possesso della palla passa al giocatore in difesa che riprenderà il gioco con in il terzino che occupa le caselle 1 e 2
- se il se il risultato è 2 il possesso della palla passa al giocatore in difesa che riprenderà il gioco con in il terzino che occupa le caselle 1 e 2
- se il risultato è 3 il possesso della palla passa al giocatore in difesa che riprenderà il gioco con la pedina in difesa che occupa la casella 3
- se il risultato è 4 il il possesso della palla passa al giocatore in difesa che riprenderà il gioco con la pedina in difesa che occupa la casella 4
- se il risultato è 5 il giocatore in difesa lancia il dado e
 - se il risultato è pari al numero del risultato del lancio del dado del giocatore attaccante allora il possesso palla riprende dal giocatore in difesa che eseguirà la rimessa dal fondo
 - se invece il risultato del lancio del dado del giocatore in difesa è un numero superiore o inferiore di una unità rispetto al risultato del lancio del dado del giocatore attaccante allora il tiro risulta deviato e si passa al calcio d'angolo
 - se invece altrimenti il risultato del lancio del giocatore in difesa non è un numero pari a 5 o inferiore o superiore allora il giocatore in attacco ha realizzato un gol e la partita riprende dal trequartista del giocatore in difes.
- se il risultato del lancio del dado del giocatore attaccante è 6 allora il giocatore in difesa lancia il dado è solo se totalizza anche lui 6 allora il possesso del pallone passa al giocatore in difesa che riprende il gioco con il rinvio dal fondo altrimenti il giocatore in attacco ha realizzato un gol e la partita riprende dal trequartista del giocatore in difesa.

RIGORE

Nel caso in cui il giocatore di difesa commetta fallo sulla pedina attaccante durante il secondo dei due dribbling si procede al rigore, il giocatore in attacco lancia il dado

- se il risultato è 1 ha sbagliato il rigore e il possesso palla riprende con un rinvio dal fondo del giocatore in difesa
- se il risultato è 2,3,4,5 o 6 allora il giocatore in difesa lancia il dado
 - se il risultato è pari al risultato del lancio del dado del giocatore attaccante allora il rigore è parato e il possesso palla passa al giocatore in difesa che riprenderà il gioco con un rinvio dal fondo , in caso contrario e che quindi il risultato del lancio del dado del giocatore in difesa non sia lo stesso del giocatore in attacco allora quest'ultimo ha realizzato un gol e il gioco riprenderà dal trequartista del giocatore in difesa.

RINVIO DAL FONDO

Quando il giocatore in attacco conclude un tiro o un colpo di testa o un rigore fuori la porta, oppure quando il portiere compie una parata allora il giocatore in difesa diventa il giocatore in attacco perché acquista il possesso del pallone che rimette in gioco tramite la rimessa dal fondo lanciando due volte il dado, il primo risultato indicherà in che altezza finirà il pallone e il secondo risultato il numero della casella corrispondente all'altezza del campo indicata dal primo risultato del lancio del dado, il giocatore in possesso della pedina in cui finirà il pallone tramite il rinvio dal fondo acquisterà il possesso del pallone e diverrà il giocatore in attacco riprendendo il gioco, nel caso il pallone venisse designato in una casella vuota allora verrà designata la casella più vicina corrispondente al giocatore che non ha effettuato il rinvio dal fondo.

SCOPO E FINE DELLA PARTITA

Lo scopo del gioco è quello di segnare più gol in un limite di tempo prestabilito in cui chi avrà effettuato più gol fra i due giocatori avrà vinto la partita, in caso di parità la partita potrà venire protratta ai tempi supplementari come nel caso dello sport calcio quindi avvalendosi della regola del silver gol o del golden gol oppure di terminarla sempre come nello sport calcio ai calci di rigore.

SVILUPPO DELLA PARTITA E SCOPO DEL GIOCO

Per quanto le regole lette tutte assieme possano sembrare intrecciate e macchinose sono in realtà intuibili e assimilabili per chi ama e conosce già lo sport del calcio, inoltre se il gioco è su piattaforma fisica allora il giocatore attaccante ha un tempo limite indicato con l'ausilio di una clessidra per decidere l'azione da compiere quando in possesso del pallone, se invece il gioco è su supporto digitale allora il giocatore attaccante ha già un timer prestabilito, in entrambi i casi in cui il giocatore attaccante non compiesse una azione disponibile nel limite del tempo prestabilito da clessidra o timer allora il possesso del pallone passa alla pedina più vicina del giocatore in difesa.

Lo svolgimento del turno di ogni giocatore varia quindi a seconda del possesso di palla di quest'ultimi, la casualità e la variabilità determina infinite possibilità e risultati finali lasciando entrambi i giocatori la libertà di scegliere ma allo stesso tempo di sottostare al volere dei numeri e quindi del destino o di Dio.

Il sistema di gioco su supporto fisico è abbastanza ludico ma molto più dinamico se giocato su supporto digitale avvalendosi di animazione o inserti pubblicitari intorno al campo da gioco così da avvicinandosi ancora di più a un reale campo da calcio e di effetti sonori rendendo ancora il sistema più veloce con il semplice tocco di un dito a emulare il lancio di un dado, il gioco è per tutti e dà la possibilità a qualsiasi persona di vincere o perdere a prescindere da religione, ceto sociale o orientamento sessuale basandosi sulla parità per ogni essere umano.

In fede allego inoltre due immagini dello stesso sistema di gioco, la prima con delle pedine circolari a rappresentare il sistema di gioco su supporto fisico, la seconda con pedine tridimensionali a rappresentare il sistema di gioco su supporto digitale.

IN FEDE



REDMI NOTE 8T
48MP QUAD CAMERA

