



(12)

CERERE DE BREVET DE INVENȚIE

(21) Nr. cerere: **a 2016 00322**

(22) Data de depozit: **05/05/2016**

(41) Data publicării cererii:
29/11/2017 BOPI nr. **11/2017**

(71) Solicitant:
• **OCOLISAN LUCIAN, DR. A. VLAD NR. 23,
ORĂȘTIE, HD, RO**

(72) Inventatori:
• **OCOLISAN LUCIAN, DR. A. VLAD NR. 23,
ORĂȘTIE, HD, RO**

(74) Mandatar:
**ENPORA BRAND MANAGEMENT S.R.L.,
STR. GEORGE CĂLINESCU NR. 52A, AP. 1,
SECTOR 1, BUCUREȘTI**

(54) JOC DE FOTBAL

(57) Rezumat:

Invenția se referă la un joc de fotbal destinat jucătorilor de peste 7 ani, în număr de doi, care, pe lângă latura distractivă, familiarizează jucătorii cu tacticile și regulile fotbalului modern, metodele de selecție ale fotbaliștilor, poziționarea lor în teren și alegerea unei strategii de joc în funcție de abilitățile acestora. Jocul de fotbal conform invenției are în componență o tabletă (A) de joc, de formă dreptunghiulară, care reprezintă un teren (a) de fotbal împărțit în două părți (b) egale, pe care sunt imprimate douăzeci de hexagoane (c) pe lungime, iar pe lățime cinsprezece hexagoane (c), precum și niște tablete (B) stadion, niște cartonașe (C) jucător, niște cărți (D) bonus, niște cartonașe (E) antrenor, niște cartonașe (F) de tur, o clepsidră (G) de 30 s, niște zaruri (H) albe de atac, niște zaruri (I) negre de apărare, niște puncte (J) tactice ofensive, niște puncte (K) tactice defensive, niște miniaturi de porți (L) de fotbal, o miniatură minge (M) de fotbal, niște figurine (N) care reprezintă jucătorii, niște figurine (O) antrenor, precum și o tabletă (P) tactică.

Revendicări: 13

Figuri: 8

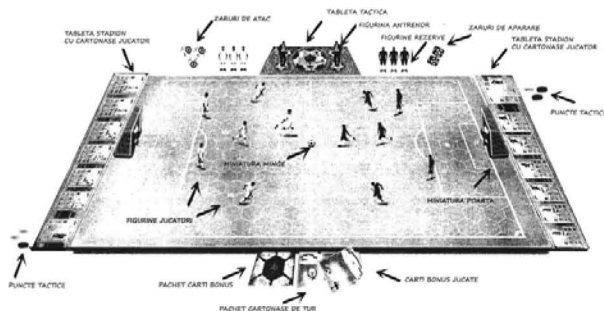
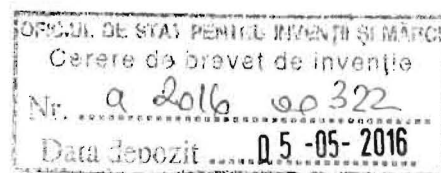


Fig. 1





JOC DE FOTBAL

Invenția se referă la un joc de fotbal destinat jucătorilor de peste 7 ani, în număr de doi, care pe lângă latura distractivă, pe care o presupune orice joc, familiarizează jucătorii cu tacticile și regulile fotbalului modern, metodele de selecție ale fotbaliștilor, poziționarea lor în teren și alegerea unei strategii de joc în funcție de abilitățile acestora.

Este cunoscut ca un joc de fotbal pentru doi parteneri, partenerul portar și partenerul jucător care trage la poartă, rolul acestora putând fi interschimbabil (RO 106 959). Jocul de fotbal din stadiul tehnicii simulează executarea loviturilor de pedeapsă și se compune dintr-o placă de bază pe care este montată o poartă cu o figurină portar, care poate fi culisată și rotită manual. O altă figurină portar este montată pe țeava unui pistol jucărie, amplasat și mănuit sub placă. Executarea lovirii mingii reproduce fidel șansa marcării golului de la distanța de 11 metri.

Jocul de fotbal din stadiul tehnicii are dezavantajele unei concepții minimale a jocului de fotbal, în sine, precum și a unei complexități și creativități limitate.

Problema tehnică pe care o rezolvă invenția propusă constă în simularea jocului real de fotbal, în întregul său prin intermediul unui joc de fotbal, cu două echipe de fotbal.

Jocul de fotbal conform invenției propuse elimină dezavantajele soluției din stadiul tehnicii prin aceea că are în componență o tabletă de joc **A**, de formă dreptunghiulară, care reprezintă un teren de fotbal **a**, de formă dreptunghiulară, împărțită în două părți egale **b**, pe care sunt imprimate, pe lungime douăzeci de hexagoane **c**, iar pe lățime cincisprezece hexagoane **c** niște tablete stadion **B**, niște cartonașe jucător **C**, niște cărți bonus **D**, niște cartonașe antrenor **E**, niște cartonașe de tur **F**, o clepsidră de 30 secunde **G**, niște zaruri albe de atac **H**, niște zaruri negre de apărare **I**, niște puncte tactice ofensive **J**, niște puncte tactice defensive **K**, niște miniaturi de porți de fotbal **L**, o miniatură minge fotbal **M**, niște figurine care reprezintă jucătorii **N**, niște cartonașe antrenor **O**, precum și o tabletă tactică **P**.

Prin utilizarea jocului de fotbal conform invenției se obțin următoarele avantaje:

- simulează jocul de fotbal real;

- familiarizează jucătorii umani cu tacticile și regulile fotbalului real modern;
- familiarizează jucătorii umani cu metodele de selecție a fotbaliștilor umani și cu poziționarea lor în terenul real;
- familiarizează jucătorii umani cu alegerea unor strategii de joc în funcție de abilitățile fotbaliștilor reali;
- stimulează gândirea strategică a partenerilor de joc într-un mod amuzant, similar cu realitatea unui joc de fotbal;
- are o construcție simplă și robustă.

Se dă în continuare un exemplu de realizare a jocului de fotbal în legătură și cu Figurile 1 - 8, care reprezintă:

- Fig.1 tableta de joc si aranjarea elementelor la inceputul unei partide
- Fig.2 tabletele stadion;
- Fig.3 cartonașe jucători și cartonaș antrenor;
- Fig.4 cărți bonus ofensive și cărți bonus defensive;
- Fig.5 cărți bonus speciale (pasă din prima, pasă pe culoar, pasă lungă, super dribling, șut de la distanță și șut cu efect) și cărți bonus tactice (unu la unu, fault, repliere defensivă)
- Fig.6 cartonașe de tur, care reprezintă trecerea celor 45 minute dintr-o repriză de fotbal;
- Fig.7 tableta tactica contine faza jocului cu mingea reprezentata de o minge mare dispusa central si fazele de schimbare a turului și jocul tactic reprezentate de patru mingi mici dispuse pe laterale;
- Fig.8 cărți penalty de șut și cărți penalty de respingere.

Jocul de fotbal conform invenției are în componență un set complet de joc care conține:

- o tabletă de joc A;
- niște tablete stadion B;
- niște cartonașe jucător C;
- niște cărți bonus D;
- niște cartonașe antrenor E;
- niște cartonașe de tur F;
- o clepsidră de 30 secunde G;
- niște zaruri albe de atac H;
- niște zaruri negre de apărare I;
- niște puncte tactice ofensive J ;
- niște puncte tactice defensive K;
- niște miniaturi de porți de fotbal L;
- o miniatură minge fotbal M;
- niște figurine care reprezintă jucătorii și antrenorii N;
- niște figurine antrenor O;
- o tabletă tactică P;
- niște cartonașe penalty Q.

Tableta de joc A reprezintă un teren de fotbal a care este împărțit în două părți egale b. Fiecare parte b este împărțită în niște hexagoane c. Terenul de fotbal a are pe lungime douăzeci de hexagoane c, iar pe lățime cincisprezece hexagoane c. La mijlocul fiecărei

lățimi a terenului de fotbal a este montată câte o miniatură poartă de fotbal L care are pe lățime trei hexagoane c , iar înălțimea ei este egală cu înălțimea unor figurine N , care reprezintă jucătorii. Figurinele N utilizate în joc sunt reprezentate de jucători de fotbal, din fotbalul real. Astfel, se crează similitudinea dintre figurinele N și fotbaliștii reali.

Tabletele stadion B reprezentate în Fig. 2 sunt dreptunghiuri din carton imprimate cu imaginea unui stadion de fotbal, pe care sunt schițate marcaje pe care se poziționează cartonașele jucător C . Tabletele stadion B se poziționează, câte una pentru fiecare din cei doi parteneri de joc, pe fiecare lățime a terenului de fotbal A .

Fiecare cartonaș jucător C este asociat cu o anumită figurină N de pe tableta de joc A .

Cartonașele jucător C conțin descrieri ale calităților de joc ale fiecărei figurine N de pe tabla de joc A . Pentru a simula cât mai bine jocul de fotbal real, fiecare figurină N se diferențiază de celelalte prin abilitățile ei de a pasa, a șuta și a dribla (denumite calități ofensive) sau de a intercepta mingea, a respinge mingea și a deposeda un jucător care dribleză (denumite calități defensive) și prin viteza sa. Pe fața cartonașului jucător C sunt desenate șase simboluri care reprezintă cele șase acțiuni posibile în joc și anume, pasă, șut, dribling (denumite acțiuni ofensive) și respingere, interceptie, deposedare (denumite acțiuni defensive), un simbol reprezentând viteza, numele jucătorului reprezentând figurina, clubul din care face parte și numărul de joc inscripționat pe tricoul figurinei. Spatele fiecărui cartonaș jucător C are rol decorativ, putând fi imprimat cu simboluri ale cluburilor de fotbal sau cu imagini asociate cu jucătorii de fotbal reali. Lângă simbolul care reprezintă fiecare calitate ofensivă de pe cartonașul jucător C este desenat un număr de zaruri albe de atac H între 1 și 3 sau cifra 0. Lângă simbolul care reprezintă fiecare calitate defensivă de pe cartonașul jucător C este desenat un număr de zaruri negre de apărare I între 1 și 2 sau cifra 0. Lângă simbolul vitezei jucătorului este inscripționată o cifră între 1 și 5 (vezi Fig. 3).

Cartonașul antrenor E are aceeași dimensiune și formă cu cartonașul jucător C , el fiind inscripționat cu imaginea figurinei antrenor, o bulină albă lângă care e trecut un număr între 1 și 3 reprezentând numărul de puncte tactice ofensive J asociat cu figurina antrenorului E și o bulină neagră lângă care e trecut un număr între 1 și 2 reprezentând

numărul de puncte tactice defensive K asociat cu figurina antrenorului E (vezi Fig. 3). În acest fel jocul creează similitudinea cu fotbalul real, antrenorii influențând jocul în funcție de abilitățile lor (ofensive sau defensive).

Cărțile bonus D sunt douăzeci și cinci de cărți de joc împărțite astfel: nouă cărți bonus ofensive, o carte cu simbolul șut cu un zar alb, o carte cu simbolul șut cu două zaruri albe, o carte cu simbolul șut cu trei zaruri albe, o carte cu simbolul pasă cu un zar alb, o carte cu simbolul pasă cu două zaruri albe, o carte cu simbolul pasă cu trei zaruri albe, o carte cu simbolul dribling cu un zar alb, o carte cu simbolul dribling cu două zaruri albe, o carte cu simbolul dribling cu trei zaruri albe; șase cărți bonus defensive, o carte cu simbolul interceptie cu un zar negru, o carte cu simbolul interceptie cu două zaruri negre, o carte cu simbolul respingere cu un zar negru, o carte cu simbolul respingere cu două zaruri negre, o carte cu simbolul deposedare cu un zar negru, o carte cu simbolul deposedare cu două zaruri negre (Fig. 4); șase cărți bonus speciale (pasă din prima, pasă pe culoar, pasă lungă, super dribling, șut de la distanță și șut cu efect - având descris efectul lor în joc pe fiecare carte) și patru cărți bonus tactice (unu la unu, contraatac, fault, repliere defensivă – având descris efectul lor în joc pe fiecare carte) (Fig.5).

Cartonașele de tur F sunt douăsprezece cărți de joc care reprezintă trecerea celor 45 de minute dintr-o repriză de fotbal, ele fiind inscripționate astfel: fluier de start, min. 5, min. 10, min. 15, min. 20, min. 25, min. 30, min. 35, min. 40, min. 45, prelungiri, fluier de final. Cartonașele de tur F, min. 10, min. 20 și min. 35 au imprimat suplimentar două buline, una albă și una neagră, cartonașul de tur F min. 15 are imprimat suplimentar o bulină albă, cartonașul de tur min. 30 are imprimat suplimentar o bulină neagră (Fig. 6).

Tableta tactică P reprezentată în Fig. 7 este imprimată pe un dreptunghi de carton de dimensiuni aproximative unei treimi din terenul de joc A secționat pe lățime (în macheta reprezentată în figură 35 cm x 15 cm) pe care sunt reprezentate grafic cele trei faze ale unui tur de joc. Jocul este format din douăzeci și patru de tururi de joc, douăsprezece tururi pentru fiecare repriză, fiecare tur fiind reprezentat de o carte de tur. În fiecare tur de joc fiecare partener este obligat să realizeze cele trei faze de joc: faza jocului cu mingea, faza schimbarea turului și faza tactică. Tableta tactică se poziționează lângă terenul de joc pe lungimea acestuia, pe direcția liniei de la centrul terenului (vezi Fig. 1). Faza jocul cu mingea

este reprezentată grafic de o minge de fotbal poziționată central și împărțită în șase poligoane în fiecare dintre acestea fiind imprimată o acțiune ofensivă sau defensivă. Fazele schimbarea turului și jocul tactic sunt reprezentate de patru mingi poziționate în jurul mingii centrale, câte două mingi pentru fiecare fază (vezi Fig. 7).

Punctele tactice J, K sunt jetoane circulare din carton sau lemn, albe sau negre, denumite puncte tactic ofensive J (cele albe) și defensive K (cele negre) și care sunt primite de către fiecare partener la începutul jocului în funcție de valorile înscrise pe cartonașele antrenor E în dreptul simbolului puncte tactice. La începutul jocului punctele tactice care aparțin fiecărui partener se vor poziționa în fața sa pe cartonașul antrenor E (Fig. 1).

Se dă în continuare un exemplu de utilizare a jocului.

La început, elementele jocului se poziționează ca în Figura 1. Pe terenul de joc A se plasează de către fiecare partener un portar și 6 figurine N reprezentând jucători de câmp din echipa sa, la fel ca în Figura 1, iar pe una din marginile terenului 3 figurine din echipa sa reprezentând rezervele disponibile. Între cele 6 figurine reprezentând jucătorii de rezervă se poziționează cele 12 cartonașe de tur F cu fața în sus, în ordine crescătoare începând cu *fluier de start* (primul de sus) și terminând cu *fluier de final*. Lângă acestea se poziționează pachetul de 24 de cărți bonus D, care în prealabil s-au amestecat, cu fața în jos la fel ca în Figura 1. Pe marginea opusă a terenului se poziționează tableta tactică P pe care se pun figurinele celor doi antrenori. La capetele terenului de joc A se poziționează tabletele stadion B, una de fiecare parte ca în Figura 1, pe care se pun cartonașele jucători C aferente figurinelor plasate pe teren, de la stânga la dreapta a tabletei stadion B astfel: cartonașul reprezentând portarul, urmat de 6 cartonașe reprezentând cele 6 figurine jucători de câmp, toate așezate unele lângă altele conform marcajelor de pe tableta stadion B, urmat de cartonașul reprezentând figurina antrenorului și cele trei cartonașe reprezentând figurinele a trei rezerve dispuse unele peste altele în marcajul din dreapta a tabletei stadion.

Jocul este format din 24 de tururi de joc, 12 tururi pentru fiecare repriză, fiecare tur fiind reprezentat de o **carte de tur F**. În fiecare tur de joc fiecare partener este obligat să realizeze în ordine cele trei faze de joc: schimbarea turului, jocul cu mingea și faza tactică. Jocul avansează dintr-o fază în alta atunci când ambii parteneri au încheiat mutările din faza

respectivă. Când ambii parteneri au încheiat cele trei faze se schimbă turul jocului. În fiecare fază mută (sau joaca) primul partenerul a cărui echipă are în posesie mingea în turul respectiv.

Se dă în continuare exemplul de joc al primului tur – fluier de start:

Fiecare partener ia 4 cărți bonus D în mână la întâmplare din pachetul de cărți bonus și un număr de puncte tactice egal cu cel înscris pe cartonașul antrenor E și îl poziționează pe acesta. Acțiunile descrise mai sus sunt cuprinse de **Faza 1 Schimbarea turului**.

Faza 1 Schimbarea turului este momentul din jocul de fotbal conform invenției, care reprezintă trecerea timpului din meciurile de fotbal reale. În **Faza schimbarea turului** se fac următoarele acțiuni:

1. se întoarce cartonașul de tur F de la suprafața pachetului, cu fața în jos, lângă pachet, descoperind cartonașul următor,
2. fiecare partener ia un număr de puncte tactice egal cu cel înscris pe cartonașul de tur F și câte unul pentru fiecare duel câștigat;
3. fiecare partener schimbă oricâte cărți dorește din cărțile bonus D din mână sa, plasându-le cu fața în jos pe masă pe cele pe care vrea să le schimbe, luând apoi din pachetul de cărți bonus D un număr egal de cărți cu cele pe care le-a decartat.
4. fiecare partener ia din pachetul de cărți bonus D numărul de cărți de care are nevoie, ca să înceapă *faza jocului cu mingea* cu 4 cărți bonus D în mână. Cărțile decartate se adună într-un teanc separat, iar când jocul rămâne fără cărți bonus D, se reamestecă și se reintroduc în joc.
5. opțional, partenerii pot decide să facă o schimbare în schimbul unui punct tactic. Jocul nu permite mai mult de 3 schimbări fiecărui partener.

Cei doi parteneri aleg fiecare câte un zar și dau cu el. Cel care are numărul mai mare are lovitura de start. Plasează o figurină N împreună cu mingea M pe un hexagon învecinat punctului de la centrul terenului. Întotdeauna figurina N care se află pe hexagonul cu mingea

M este numită *figurina în posesie* (*partenerul care are figurina în posesie în echipa sa va fi numit partener în posesie sau partener în atac*).

Faza 2 Jocul cu mingea: partenerul de joc care are echipa cu figurina N în posesie poate decide: **să paseze** mingea M (să trimită mingea unui coechipier), **să şuteze** (să trimită mingea înspre poartă L) sau **să dribbleze** (să mute figurina N în posesie împreună cu mingea M). Acesta indică acţiunea ofensivă pe care vrea să o joace, poziţionând figurina antrenorului E pe simbolul aferent acţiunii alese de pe tableta tactică P şi realizează mutarea pe tabla de joc A, astfel: dacă a ales **dribling** va muta figurina N împreună cu miniatura minge M un număr de hexagoane egal cu viteza jucătorului, schimbând ori de câte ori doreşte direcţia de mers; dacă a ales **pasa** va muta mingea M înspre un coechipier un număr de hexagoane între 1 şi 6 la alegerea lui, putând schimba direcţia mişcării mingii o singură dată şi la un unghi mai mare de 90 grade; dacă a ales **şut** va muta mingea înspre poarta adversă L un număr de hexagoane între 1 şi 6 la alegerea lui, putând schimba direcţia mişcării mingii o singură dată şi la un unghi mai mare de 90 grade. În primul tur *fluier de start* partenerul care are lovitura de start este obligat să deschidă jocul cu acţiunea ofensivă *pasă*. În cazul în care în mişcarea sa pe tabla de joc mingea trece printr-un hexagon învecinat unei figurine N din echipa partenerului advers (*partener în defensivă*), acesta poate alege una din acţiunile defensive (*intercepţie, respingere, deposedare*), în încercarea sa de a recupera mingea M, indicând acţiunea aleasă poziţionând figurina antrenor E pe simbolul aferent acesteia. Interacţiunea dintre o figurină N în posesie care joacă o acţiune ofensivă şi o figurină N adversă care joacă o acţiune defensivă se numeşte **duel**. Un duel este un joc de zaruri albe H versus zarurile negre I. Zarurile albe H vor fi jucate întotdeauna de partenerul în atac şi vor corespunde acţiunii ofensive alese (şut, pasă sau dribling) iar zarurile negre I vor fi jucate de partenerul în defensivă şi vor corespunde acţiunii defensive alese (respingere, intercepţie, deposedare).

Jocul permite următoarele tipuri de dueluri (corespondenţe de acţiuni ofensive-defensive): pasă-intercepţie sau pasă-respingere; dribling-deposedare sau dribling-respingere; şut-respingere. Orice altă corespondenţă nu este permisă în joc (ex şut - deposedare). Duelul se rezolvă printr-un joc de zaruri astfel: partenerul în atac intră în duel cu numărul de zaruri albe H indicat în dreptul acţiunii ofensive alese pe cartonaşul C figurinei

N în posesie, partenerul în apărare intră în duel cu numărul de zaruri negre I indicat în dreptul acțiunii defensive alese pe cartonașul C figurinei N care atacă mingea. Astfel se pot declanșa următoarele tipuri de dueluri: 1 zar alb - 1 zar negru, 2 zaruri albe - 1 zar negru, 3 zaruri albe - 1 zar negru, 2 zaruri albe - 2 zaruri negre, 3 zaruri albe - 2 zaruri negre, 1 zar alb - 2 zaruri negre. Zarurile albe H vor fi aruncate întotdeauna primele, de partenerul care are echipa în posesia mingii și se numesc zaruri ofensive, iar zarurile negre vor fi aruncate de partenerul advers și se numesc zaruri defensive. Câștigătorul duelului va fi desemnat partenerul care are zarurile cu valorile cele mai mari. Întotdeauna se va compara un număr egal de zaruri astfel: dacă zarurile ofensive H cu care s-a intrat în duel sunt mai multe decât zarurile defensive I, pentru a decide câștigătorul duelului vor fi comparate numărul de zaruri ofensive H egal cu numărul de zaruri defensive I, alegându-se din zarurile ofensive, zarurile cu cele mai mari valori; dacă zarurile defensive I cu care s-a intrat în duel sunt mai multe decât zarurile ofensive H, vor fi comparate la duel numărul de zaruri defensive I egal cu numărul de zaruri ofensive H, alegându-se din zarurile defensive I, zarurile cu cele mai mari valori. Variante de dueluri și reguli de desemnare a câștigătorului duelului:

- în cazul unei comparații 1 zar alb - 1 zar negru câștigă partenerul care are zarul cu valoarea cea mai mare; dacă valorile de pe zarurile albe și negre sunt egale câștigă partenerul care este în momentul duelului în posesia mingii;
- în cazul unei comparații a valorilor de pe 2 zaruri albe - 2 zaruri negre, câștigă jucătorul care are însumată cea mai mare valoare. În caz de egalitate a sumei câștigă jucătorul care are cea mai mare valoare de pe masă. (ex: 2 zaruri albe cu valorile 4 și 3 vor pierde în fața a 2 zaruri negre cu valorile 5 și 2).

Conform regulilor de mai sus dacă valorile de pe zarurile albe H sunt mai mari jucătorul în ofensivă câștigă duelul, dacă valorile de pe zarurile negre I sunt mai mari mingea e recuperată de jucătorul în defensivă. Pentru orice acțiune ofensivă a partenerului în posesie se pot declanșa maximum două dueluri de către partenerul în defensivă.

Numărul de zaruri cu care un partener poate intra în duel poate fi crescut:

1. plasând lângă tabla de joc A cu fața în sus o carte bonus D din mână sa, corespunzătoare acțiunii indicate pe tableta tactică P și adunând numărul de zaruri

de aceeași culoare de pe cartea bonus D cu numărul de zaruri de pe cartonașul jucătorului C;

2. sau decartând unul sau mai multe puncte tactice (J sau K) din cele pe care le posedă, fiecare punct tactic (J sau K) reprezentând în duel un zar suplimentar (H sau I) (un punct tactic alb J = un zar alb H; un punct tactic negru K = un zar negru I).

Partenerii pot crește numărul de zaruri cu care intră în duel folosind doar una din cele două modalități descrise mai sus (1. sau 2.): sau jocul unei cărți bonus, ofensive sau defensive, sau punctele tactice. Cu alte cuvinte, nu pot fi jucate împreună într-un duel cărțile bonus (ofensive sau defensive) cu punctele tactice. Jocul permite însă folosirea împreună a cărților bonus *tactice și speciale* împreună cu *punctele tactice* sau folosirea împreună a cărților bonus *tactice și speciale* împreună cărțile bonus *ofensive sau defensive*. Cărțile *bonus speciale* și cărțile *bonus tactice* au consecința jucării lor înscrisă pe ele și sunt prezentate în fig. 5.

Jocul acțiunilor ofensive și defensive și duelurile se înscriu în a doua fază a unui tur de joc respectiv **Faza 2 Jocul cu mingea**.

Descrierea detaliată a acțiunilor posibile în **Faza 2 Jocul cu mingea**:

Acțiunea ofensivă de pasă, dă dreptul figurinei N în posesie de a trimite mingea M în direcția unei figurine N coechipier cu o putere de maxim 6 hexagoane, la alegerea partenerului în atac. Mingea M își poate schimba direcția în cazul unei pase, o singură dată și la un unghi mai mare de 90 de grade. În mișcarea ei mingea pasată poate traversa orice hexagon, indiferent dacă e ocupat sau nu de o figurină.

Acțiunea de șut, dă dreptul figurinei N în posesie de a trimite mingea în direcția porții adverse la o distanță de maxim 6 hexagoane de poziția ei, la alegerea partenerului în atac. Mingea își poate schimba direcția în cazul unui șut, o singură dată și la un unghi mai mare de 90 de grade. În mișcarea ei mingea șutată poate traversa orice hexagon, indiferent dacă e ocupat sau nu de o altă figurină N.

Acțiunea de dribling permite figurinei în posesie N de a fi mutată împreună cu mingea, cu un număr de hexagoane egal cu viteza înscrisă pe cartonașul jucător C, schimbând

direcția fără restricții ori de câte ori dorește. Lungimea unei posesii nu poate depăși numărul de hexagoane reprezentând viteza figurinei în posesie. În mișcarea ei cu mingea, figurina în posesie poate traversa orice hexagon liber (care nu e ocupat de o altă figurină).

Acțiunea de interceptie este folosită de partenerul în defensivă dacă partenerul în atac a jucat în prealabil pasă și în mișcarea ei mingea trece printr-un hexagon învecinat sau ocupat de o figurină în defensivă. Dacă duelul de zaruri este câștigat de partenerul în defensivă, figurina care a interceptat poate juca automat dribling în aceeași fază a jocului cu mingea. Figurina care a pierdut mingea nu poate declanșa un duel, toate celelalte figurine pot declanșa duel, în cazul în care în mișcarea de dribling mingea trece printr-un hexagon învecinat acestora.

Acțiunea de deposedare este folosită de partenerul în defensivă dacă partenerul în atac a jucat în prealabil dribling și în mișcarea ei mingea trece printr-un hexagon învecinat unei figurine N în defensivă. Dacă duelul de zaruri este câștigat de partenerul în defensivă, figurina care a deposedat poate juca la rândul său automat dribling în aceeași fază a jocului cu mingea. Figurina N care a pierdut mingea nu poate declanșa un duel, toate celelalte figurine N adverse pot declanșa duel.

Acțiunea de respingere este folosită de partenerul în defensivă dacă partenerul în atac a jucat în prealabil orice acțiune ofensivă și în mișcarea ei mingea M trece printr-un hexagon învecinat cu (sau ocupat de) o figurină N în defensivă. Dacă duelul e câștigat de partenerul în defensivă, acesta e obligat să trimită mingea M în orice direcție la alegere, fix 6 hexagoane, fără a schimba direcția. Mingea M în respingere nu poate fi atacată, însă se oprește la prima figurină N al cărui hexagon îl traversează în mișcarea ei. Figurina N care a pierdut duelul nu poate opri mingea M respinsă.

Rezumând, **Faza 2 Jocul cu mingea** presupune următoarele acțiuni:

1. partenerul în ofensivă este obligat să joace o acțiune ofensivă, indicând-o cu antrenorul pe tableta tactică P, și să mute figurina conform instrucțiunilor acțiunii alese;
2. în cazul în care mingea M în mișcarea ei trece printr-un hexagon învecinat unei figurine în defensivă, partenerul în defensivă poate să joace o acțiune defensivă,

indicând-o cu antrenorul pe tableta tactică P și declanșând un duel – mingea M se oprește din mișcarea ei în hexagonul unde s-a declanșat duelul;

3. se rezolvă duelul conform regulilor descrise mai sus;

4. dacă partenerul aflat în ofensivă a câștigat duelul el continuă mișcarea mingii pe tabla de joc A, conform regulilor acțiunii ofensive începute; dacă partenerul aflat în defensivă a câștigat duelul, el intră în posesia mingii, mutând pe tabla de joc A conform regulilor acțiunii defensive alese.

Faza 3 Tactică e faza din joc în care partenerii mută figurinele N care nu au în posesie mingea conform vitezei lor, în funcție de planul tactic ales, și se realizează după ce ambii parteneri au încheiat acțiunile din faza jocului cu mingea. Partenerul în atac mută primul toate figurinele N fără minge, urmat de partenerul în apărare. Fiecare partener trebuie să realizeze toate mutările în maximum 30 de secunde, măsurând timpul folosind clepsidra. Având în vedere că partenerul în apărare mută ultimul, el poate muta figurinele N proprii astfel încât una sau mai multe figurine N adverse pot rămâne în poziție de unu la unu cu figurina portar proprie, simulând astfel situația ofsaid din fotbalul real, care se aplică și în jocul nostru. În acest caz, figurinele N rămase în ofsaid nu vor putea recepționa o pasă în faza următoare a jocului cu mingea. Acțiunile din **Faza 3 Tactică**:

1. partenerul în atac mută oricâte figurine dorește din cele care nu au mingea în posesie, un număr de hexagoane care nu poate depăși viteza înscrisă pe cartonașul jucător al fiecăreia;
2. partenerul în apărare mută oricâte figurine dorește, un număr de hexagoane care nu poate depăși viteza înscrisă pe cartonașul jucător al fiecăreia.

După **Faza 3 Tactică** jocul se continuă cu **Faza 1 Schimbarea turului** până la terminarea cartonașelor de tur F, ultimul tur dintr-o repriză fiind reprezentat de cartonașul "fluier de final". Câștigătorul jocului e acel partener care a înscris cele mai multe goluri în poarta adversă. Se numește gol situația în care mingea jucată prin acțiunile ofensive șut sau dribling depășește linia porții. Un partener nu poate înscrie un gol folosind acțiunea pasă ci doar șut sau dribling.

În situația în care mingea M în mișcarea ei depășește liniile terenului de joc (similar cu aut, corner din fotbalul real), ea va fi repusă în joc de pe ultimul hexagon pe care l-a traversat înainte să depășească linia în cazul situației de aut sau de la colțul terenului asociat locului pe unde a ieșit mingea, în cazul situației de corner. Partenerul care a trimis mingea în afara terenului pierde posesia mingii, adversarul său primind posesia în faza tactică următoare. Acesta din urmă va muta figurina N cea mai apropiată de minge, pe hexagonul de unde va repune mingea în joc (specificat mai sus), putând juca în faza jocului cu mingea imediat următoare acțiunea ofensivă de pasă.

În situația în care la începutul **Fazei 3 Tactice** nici un partener nu se află în posesia mingii va fi considerat partener în atac acela care are figurina cea mai apropiată de minge M, iar în caz de egalitate cel care a fost în posesie în **Faza 2 Jocul cu mingea** anterioară.

O repriză se încheie când ambii jucători termină acțiunile din faza tactică aferente cartonașului de tur *fluier de final*. Pentru a începe a doua repriză partenerii poziționează elementele jocului ca la începutul partidei (fig. 1). A doua repriză începe de la scorul cu care s-a încheiat prima repriză. Jocul se încheie după jucarea a două reprize (24 de tururi). În caz de egalitate se vor executa lovituri de la 11 m.

Mecanica din joc a loviturilor de la 11m:

Se alege în urma unui joc de zar partenerul care va șuta primul și cel care va apăra primul. Fiecare partener ia în mână setul de 3 cartonașe penalty Q corespunzător (șut sau respingere) (fig. 8), alege o carte și o așează cu fața în jos. Ambii parteneri întorc simultan cărțile cu fața în sus. Dacă cărțile de penalty jucate au valori diferite (ex. stânga vs centru) se consideră gol; dacă cărțile de penalty jucate sunt egale (stânga vs stânga, centru vs centru, dreapta vs dreapta) se consideră lovitură parată. Se joacă 5 lovituri de la 11 m de către fiecare partener, acesta fiind pe rând o dată cel care șutează apoi cel care apară. Câștigă cel care a înscris mai multe goluri din cele 5 lovituri. Dacă la sfârșitul celor 5 lovituri scorul este egal, se continuă cu lovituri suplimentare până când parează un partener. Partenerul care a parat prima lovitură câștigă meciul.

Revendicări

1. Joc de fotbal, **caracterizat prin aceea că**, are în componență o tabletă de joc (**A**), de formă dreptunghiulară, care reprezintă un teren de fotbal (**a**), de formă dreptunghiulară, împărțită în două părți egale (**b**), pe care sunt imprimate, pe lungime douăzeci de hexagoane (**c**), iar pe lățime cincisprezece hexagoane (**c**) niște tablete stadion (**B**), niște cartonașe jucător (**C**), niște cărți bonus (**D**), niște cartonașe antrenor (**E**), niște cartonașe de tur (**F**), o clepsidră de 30 secunde (**G**), niște zaruri albe de atac (**H**), niște zaruri negre de apărare (**I**), niște puncte tactice ofensive (**J**), niște puncte tactice defensive (**K**), niște miniaturi de porți de fotbal (**L**), o miniatură minge fotbal (**M**), niște figurine care reprezintă jucătorii (**N**), niște cartonașe antrenor (**O**), precum și o tabletă tactică (**P**).

2. Joc de fotbal conform revendicării 1, **caracterizat prin aceea că**, la mijlocul fiecărei lățimi a terenului de fotbal (**a**) sunt montate câte o miniatură poartă de fotbal (**d**), care are pe lățime trei hexagoane (**c**), iar înălțimea ei este egală cu înălțimea unor figurine (**N**), care reprezintă jucătorii din fotbalul real.

3. Joc de fotbal conform revendicărilor 1 și 2, **caracterizat prin aceea că**, tabletele stadion (**B**) sunt dreptunghiuri din carton imprimate cu imaginea unui stadion de fotbal, pe care sunt schițate marcaje pe care se poziționează cartonașele jucător (**C**), tabletele stadion (**B**) fiind poziționate, câte una pentru fiecare din cei doi parteneri de joc, pe fiecare lățime a terenului de joc (**A**).

4. Joc de fotbal conform revendicărilor 1 la 3, **caracterizat prin aceea că**, fiecare cartonaș jucător (**C**) este asociat cu o anumită figurină (**N**) de pe tableta de joc (**A**) și conține descrieri ale calităților de joc ale fiecărei figurine (**N**) de pe tabla de joc (**A**), pe fiecare față a cartonașului jucător (**C**) fiind desenate șase simboluri care reprezintă cele șase acțiuni posibile în joc: *pasă*, *șutul și a driblingul*, denumite acțiuni ofensive, *intercepție*, *respingere* și *deposedare*, denumite calități defensive, iar un simbol reprezintă viteza sa, numele jucătorului, clubul din care face parte și numărul de joc inscripționat pe tricoul figurinei.

5. Joc de fotbal conform revendicării 4, **caracterizat prin aceea că**, lângă simbolul fiecărei calități ofensive de pe cartonașul jucător (**C**) este inscripționat un număr de zaruri albe de atac (**H**) între 1 și 3 sau cifra 0, lângă simbolul care reprezintă fiecare calitate defensivă de

pe cartonașul jucător **(C)** este desenat un număr zaruri negre de apărare **(I)** între 1 și 2 sau cifra 0, iar ângă simbolul vitezei jucătorului este inscripționată o cifră între 1 și 5.

6. Joc de fotbal conform revendicărilor 1 la 5, **caracterizat prin aceea că**, cartonașul antrenor **(E)** are aceeași dimensiune și formă cu cartonașul jucător **(C)**, el fiind inscripționat cu imaginea figurinei antrenor **(O)**, o bulină albă lângă care e trecut un număr între 1 și 3 reprezentând numărul de puncte tactice ofensive **(J)** asociat cu figurina antrenorului **(E)** și o bulină neagră lângă care e trecut un număr între 1 și 2 reprezentând numărul de puncte tactice defensive **(K)** asociat cu figurina antrenorului **(E)**.

7. Joc de fotbal conform revendicărilor 1 la 6, **caracterizat prin aceea că**, cărțile bonus **(D)** sunt douăzeci și cinci de cărți de joc împărțite astfel: nouă cărți bonus ofensive, și anume, o carte cu simbolul șut cu un zar alb, o carte cu simbolul șut cu două zaruri albe, o carte cu simbolul șut cu trei zaruri albe, o carte cu simbolul pasă cu un zar alb, o carte cu simbolul pasă cu două zaruri albe, o carte cu simbolul pasă cu trei zaruri albe, o carte cu simbolul dribling cu un zar alb, o carte cu simbolul dribling cu două zaruri albe, o carte cu simbolul dribling cu trei zaruri albe, precum și șase cărți bonus defensive, și anume, o carte cu simbolul interceptie cu un zar negru, o carte cu simbolul interceptie cu doua zaruri negre, o carte cu simbolul respingere cu un zar negru, o carte cu simbolul respingere cu doua zaruri negre, o carte cu simbolul deposedare cu un zar negru, o carte cu simbolul deposedare cu doua zaruri negre, precum și șase cărți bonus speciale și anume pasă din prima, pasă pe culoar, pasă lungă, super dribling, șut de la distanță și șut cu efect și patru cărți bonus tactice și anume unu la unu, contraatac, fault, repliere defensivă.

8. Joc de fotbal conform revendicărilor 1 la 7, **caracterizat prin aceea că**, cartonașele de tur **(F)** sunt douăsprezece de cărți de joc care reprezintă trecere celor 45 de minute dintr-o repriză de fotbal, ele fiind inscripționate astfel: fluier de start, min. 5, min. 10, min. 15, min. 20, min. 25, min. 30, min. 35, min. 40, min. 45, prelungiri, fluier de final, cartonașele de tur **(F)**, min. 10, min. 20 și min. 35 au imprimat suplimentar doua buline una albă și una neagră, cartonașul de tur **(F)** min. 15 are imprimat suplimentar o bulină albă, cartonașul de tur **(F)** min. 30 are imprimat suplimentar o bulină neagră.

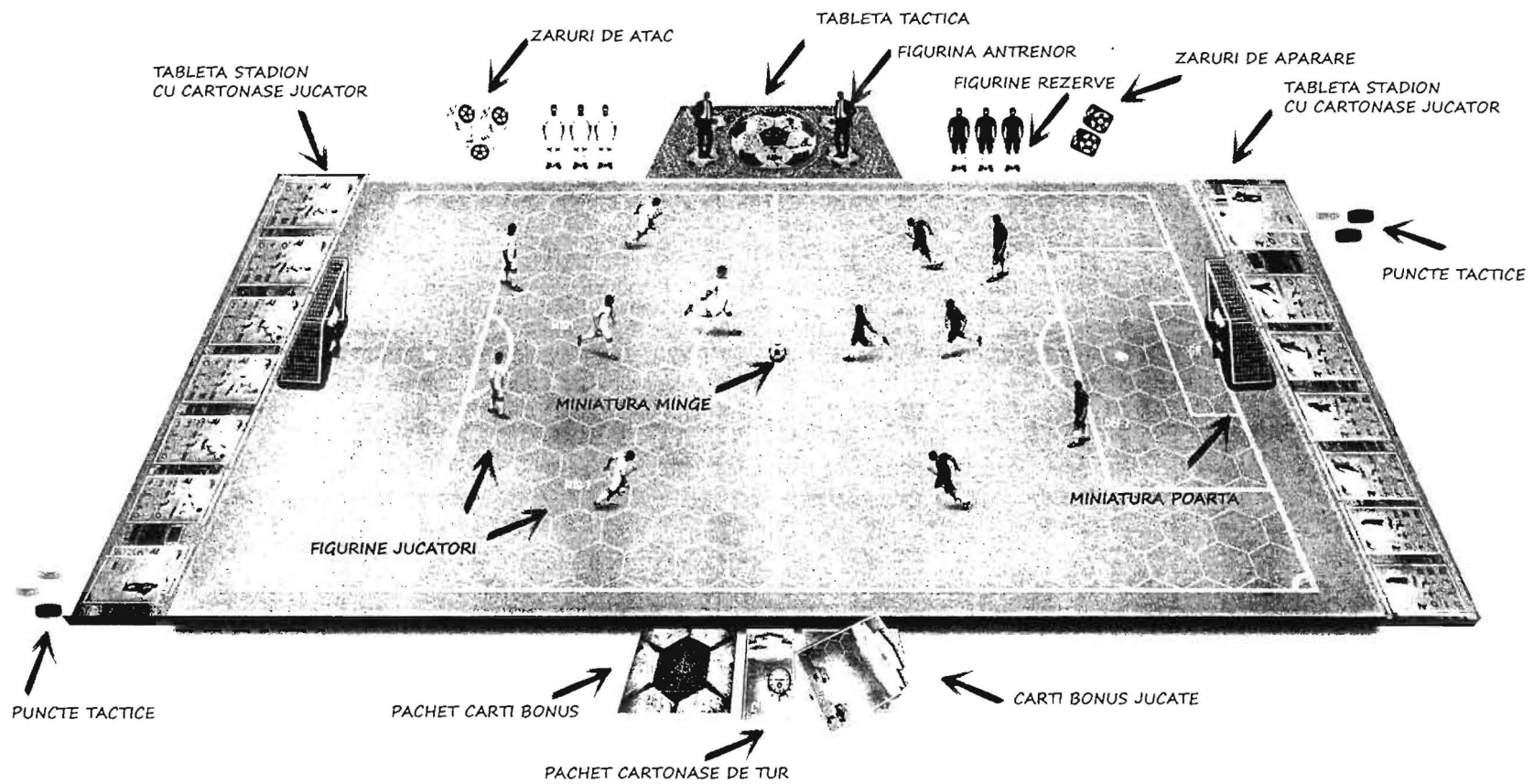
9. Joc de fotbal conform revendicărilor 1 la 8, **caracterizat prin aceea că**, tableta tactică (P) este imprimată pe un dreptunghi din carton de dimensiuni aproximative unei treimi din terenul de joc (A) secționat pe lățime la o dimensiune de 35 cm x 15 cm, pe care sunt reprezentate grafic cele trei faze ale unui tur de joc, jocul fiind format din douăzeci și patru de tururi de joc, douăsprezece tururi pentru fiecare repriză, fiecare tur fiind reprezentat de o carte de tur.

10. Joc de fotbal conform revendicărilor 1 la 9, **caracterizat prin aceea că**, faza jocului cu mingea este reprezentată grafic de o minge de fotbal poziționată central și este împărțită în șase poligoane în fiecare dintre acestea fiind imprimată o acțiune ofensivă sau defensivă, iar fazele de schimbarea a turului și jocul tactic sunt reprezentate de patru mingi poziționate în jurul mingiei centrale, câte două mingi pentru fiecare fază.

11. Joc de fotbal conform revendicărilor 1 la 10, **caracterizat prin aceea că**, punctele tactice J, K sunt jetoane circulare din carton sau lemn, albe sau negre, denumite puncte tactic ofensive (J) de culoare albă și defensive (K) de culoare neagră.

12. Joc de fotbal conform revendicărilor 1 la 11, în care problema posesiei mingii se rezolvă printr-un duel de zaruri albe H versus zaruri negre I, duel realizat în funcție de acțiunile de atac și apărare alese de fiecare partener (și reprezentate pe tableta tactică) în faza *Jocul cu mingea*, jocul permitând doar următoarele tipuri de dueluri (corespondențe de acțiuni ofensive-defensive): pasă-intercepție sau pasă-respingere; dribling-deposedare sau dribling-respingere; șut-respingere.

13. Joc de fotbal conform revendicărilor 1 la 12, **caracterizat prin aceea ca**, în fiecare tur de joc, fiecare partener realizează pe tabla A mutarile figurinelor N și a mingii M, în conformitate cu acțiunile descrise în fazele jocului: *Faza tactica* și *Faza jocului cu mingea*, poziționand figurina antrenor pe simbolul fazei pe care o joacă de pe tableta tactică.



a 2016 00322

05/05/2016

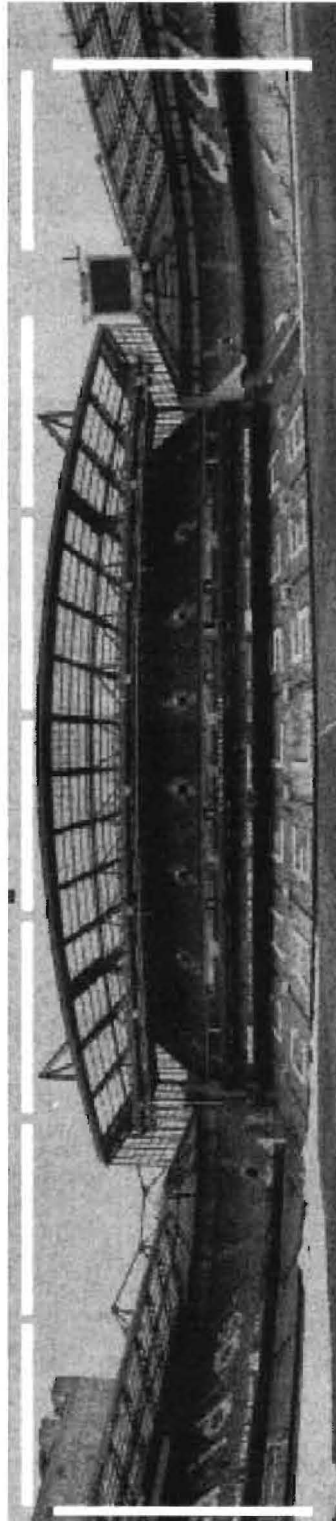


Fig 2



Fig 3

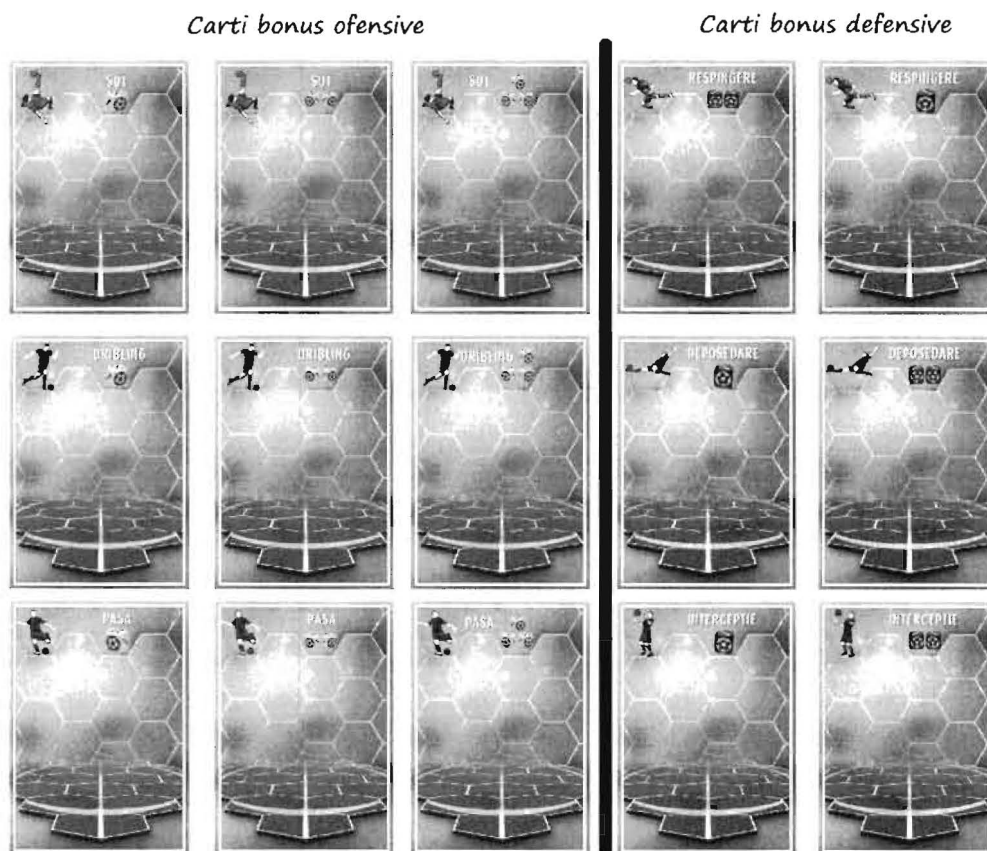
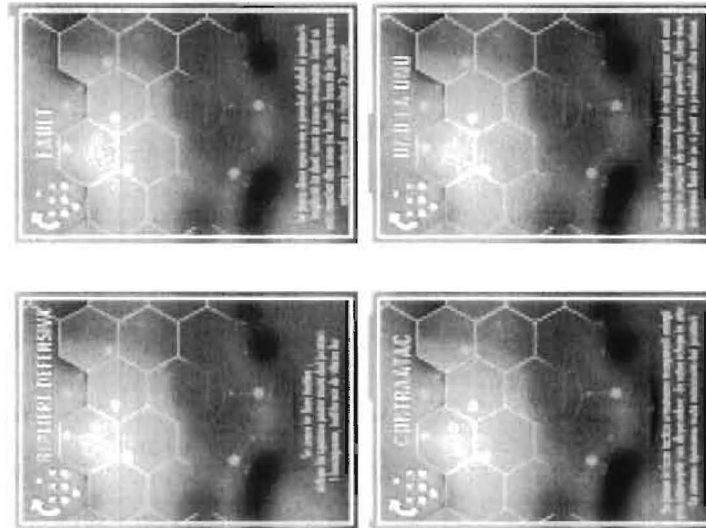


Fig 4

Carti bonus tactic



Carti bonus speciale

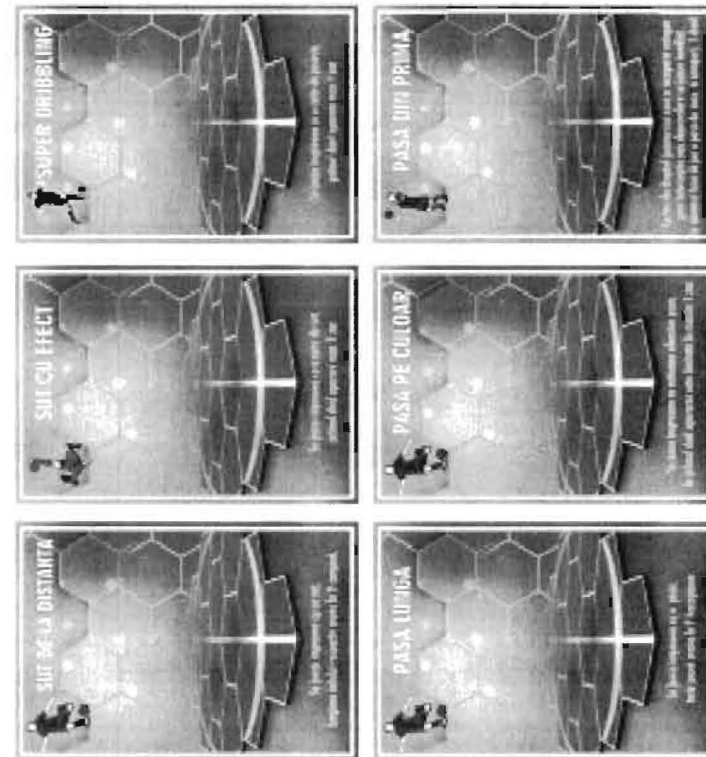


Fig 5



Fig 6

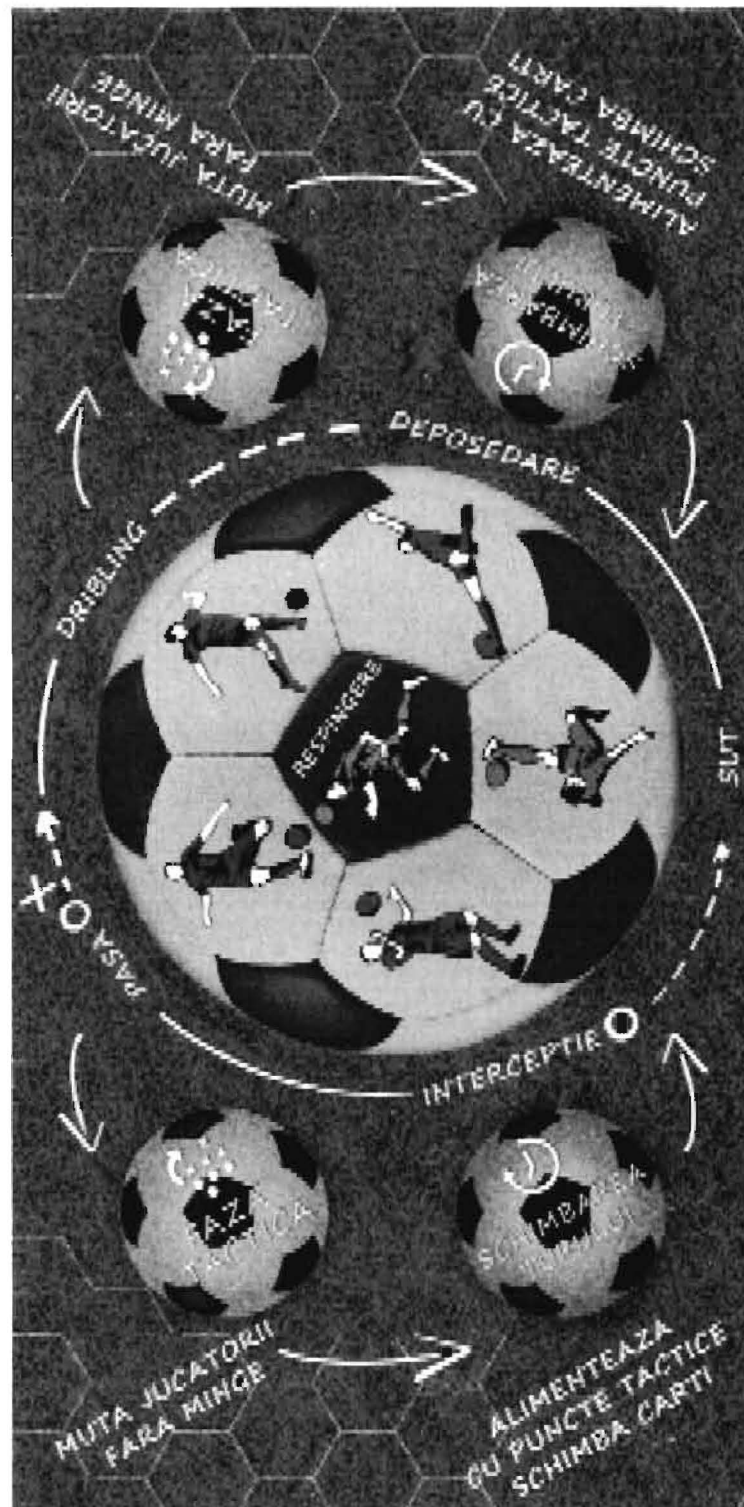


Fig 7

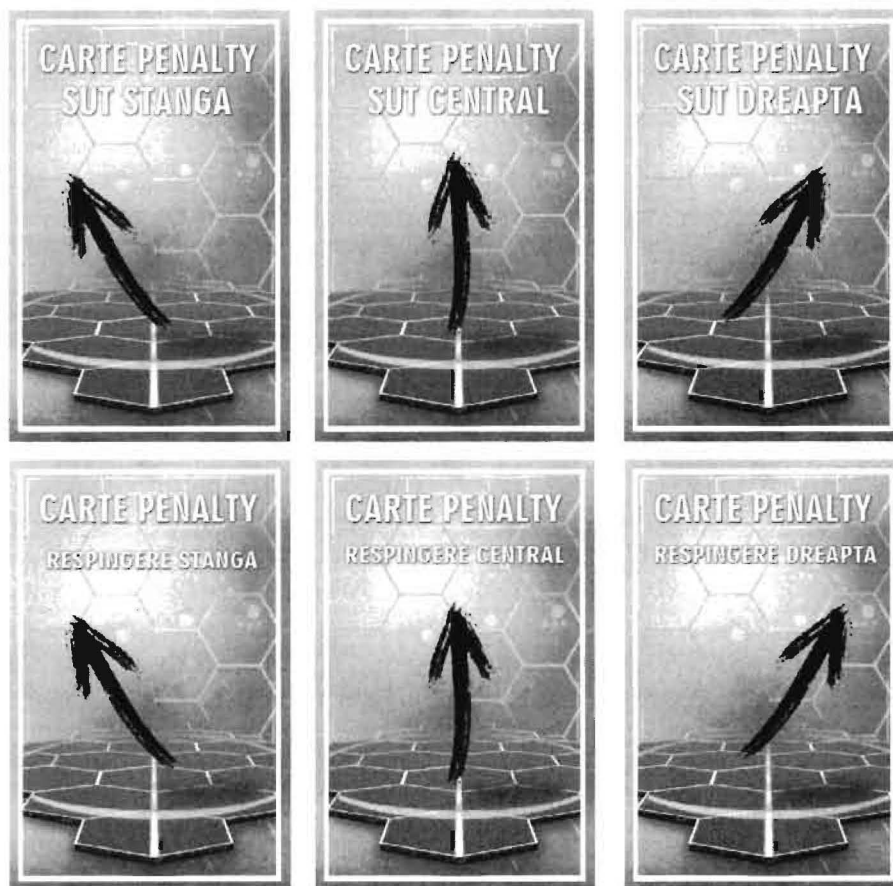
CARTI PENALTY DE SUT**CARTI PENALTY DE RESPINGERE**

Fig 8